

# ЖРЕЦ

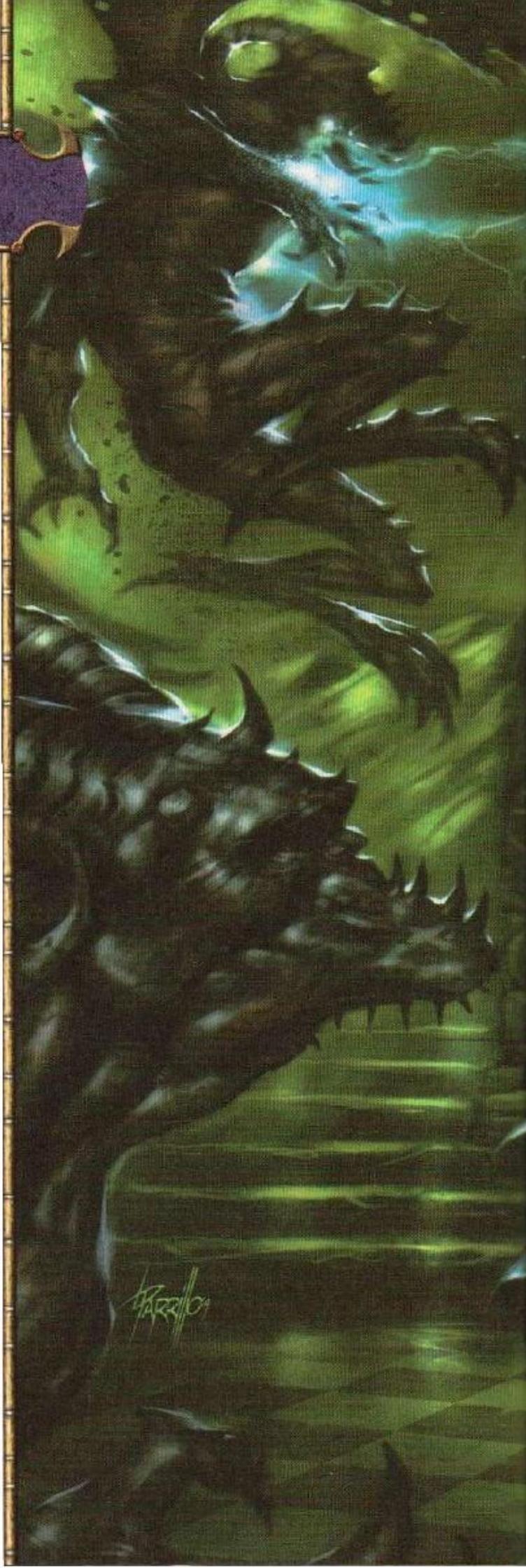
"Силы тьмы не способны напугать меня, грязный демон! Пелор мой щит и сила!"

**ОБЛАДАЯ СИЛОЙ**, данной богами, вы становитесь центром вашей группы приключенцев. Вы защищаете ваших товарищей и исцеляете их, когда их ранят, а в бою вы стремитесь ослабить выбранных вами врагов.

Некоторые жрецы предпочитают сражаться с врагом лицом к лицу в рукопашной схватке или очищают своих врагов вспышками излучения и столбами пламени. Другие же идут по пути жреца защитника (путь развития описан в этой главе), побеждая врагов с помощью поддержки товарищей, крепких духом. В этой роли вы забываете что такое страх битвы, но вы понимаете, что ваша божественная сила лучше всего ослабляет атаки противников и усиливает удары ваших союзников. Через свои молитвы вы делитесь с союзниками своей непоколебимой уверенностью и решимостью, вдохновляя их перед грядущими трудностями.

Являетесь ли вы крушителем черепов, преданным защитником или харизматичным источником вдохновения, та глава предоставляет множество способов привести ваших товарищей к цели вашего божества.

- ◆ **Новая классовая особенность:** Новый талант Вызова Божественной Силы, *милосердие целителя*, позволит вам сосредоточиться на исцелении ваших товарищей, платя за это своей собственной силой.
- ◆ **Новый путь развития:** Жрец защитник – это эксперт по ослаблению врагов, который постоянно им препятствует. Кроме того, вы поддерживаете своих союзников, вознаграждая их за удары по врагам, в которых целитесь вы.
- ◆ **Новые таланты жреца:** Почти сто новых талантов расширяют возможности боевого жреца, просвещенного жреца и жреца защитника.
- ◆ **Новые пути совершенства:** Выберите один из десяти новых путей совершенства, таких как боевой капеллан, сострадательный лекарь и чудотворец.





## НОВЫЕ КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

При создании своего жреца вы можете выбрать талант Вызова Божественной Силы *милосердие целителя* вместо *изгнания нежити*.

### Милосердие Целителя

Умение жреца

*Сила течет от вас к вашим раненым товарищам, разжигая их решимость дожить до конца битвы.*

На сцену ♦ Духовный, Исцеление

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Все раненые союзники во вспышке

Эффект: Все цели могут использовать исцеление. Вы становитесь ослабленным до конца вашего следующего хода.

## НОВЫЕ ПУТИ РАЗВИТИЯ

В *Книге Игрока* представлены пути боевого жреца и пресвященного жреца. Эта глава добавляет жреца защитника, который ведет компанию едва уловимыми молитвами, которые помогают и поддерживают других героев.

### ЖРЕЦ ЗАЩИТНИК

Как жрец защитник, вы верите, что ваше место не в гуще сражения лицом к лицу с врагом, но что ваша задача поддерживать союзников своим присутствием. Ваши молитвы предоставляют дополнительные средства вашим друзьям, давая им возможность сокрушить врагов. Вы руководите жизнью через самопожертвование, постоянную поддержку и вдохновение. Вы не ищите для себя славы, но вас утешает знание того, что вашим союзникам без вас не обойтись.

Мудрость – ваша самая важная характеристика, поскольку вся ваша тактика строится на ней. Харизма должна быть второй характеристикой, которая будет делать ваши молитвы более эффективными. Также важна хорошая Сила, если вы собираетесь использовать рукопашные таланты. Вы можете выбрать таланты, которые подчеркнут вашу роль целителя и поддержки.

**Предлагаемые классовые особенности:** Вызов Божественной Силы (*милосердие целителя*)\*

**Предлагаемая черта:** Защитная Благодать\*

**Предлагаемые навыки:** Исцеление, Переговоры, Проницательность, Религия

**Предлагаемые неограниченные таланты:** Астральная печать\*, Священное пламя

**Предлагаемые таланты на сцену:** Проклятие\*

**Предлагаемые таланты на день:** Источник слез\*

\*Новые таланты приведены в этой книге



## НОВЫЕ ТАЛАНТЫ ЖРЕЦА

Многие из талантов, описанных ниже, полезны для защищающих жрецов, но не смотря на это любой жрец, взявший на себя роль поддержки, может извлечь для себя пользу из этих талантов. Кроме того, новые таланты расширяют возможности развития двух жрецов, которые описаны в *Книге Игрока*.

### НЕОГРАНИЧЕННЫЕ МОЛITВЫ 1 УРОВНЯ

#### Астральная Печать Атака Жреца 1

*Вы очерчиваете врага серебряным сиянием Астрального Моря, и оно омывает вашего союзника светом исцеления.*

Неограниченный ♦ Духовный, Инструмент, Исцеление

Стандартное действие **Дальнобойный 5**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость + 2 против Реакции

**Попадание:** До конца вашего следующего хода цель получает штраф -2 ко всем защитам. Следующий союзник, который попадет по цели до конца вашего следующего хода, восстанавливает хиты, равные 2 + ваш модификатор Харизмы.

#### Восстанавливающий Удар Атака Жреца 1

*Ваша атака лечит союзника, который бьет врага, осужденного вами.*

Неограниченный ♦ Духовный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

**Попадание:** Урон 1 [Ор.] + модификатор Силы, и следующий союзник, который попадает по цели до конца вашего следующего хода, восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

*Уровень 21:* Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы.

### МОЛITВЫ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

#### Проклятие Атака Жреца 1

*Вы накладываете божественное проклятие на вашего врага, которое покрывает его ослабляющими тенями.*

На сцену ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Воли

**Попадание:** До конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам атаки и всем защитам, равный 1 + модификатор Харизмы.

#### Строгое Изречение Атака Жреца 1

*Страдания вашего врага вдохновляют ваших товарищей праведной силой.*

На сцену ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие **Дальнобойный 5**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Воли

**Попадание:** До конца вашего следующего хода цель получает уязвимость ко всем видам урона, равному вашему модификатору Мудрости, а все союзники, которые атакуют цель, получают временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости.

#### Божественный Щит Атака Жреца 1

*От вашего символа веры исходит божественное сияние, когда вы поражает врага, и образует защищающий ореол около вас.*

На сцену ♦ Духовный, Зона, Излучение, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

**Попадание:** Урон излучением 1 [Ор.] + модификатор Силы. Атака создает зону защищающего света ближней вспышкой 2. Зона длится до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники получаете бонус +2 к КД, пока находитесь в пределах зоны.

#### Давящий Щит Атака Жреца 1

*Мерцающий воин приходит через миры, чтобы защитить ваших союзников.*

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент, Созидание

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон излучением 2к8 + модификатор Мудрости. Вы создаете давящий щит в незанятой клетке, смежной с целью. Давящий щит длится до конца вашего следующего хода. Щит занимает 1 клетку и союзники могут проходить через него, как если бы это был союзником. Каждый союзник получает бонус таланта +2 ко всем защитам, пока находится в смежной клетке с давящим щитом.

#### Удар Боевого Жреца Атака Жреца 1

*От вашего символа веры исходит божественное сияние, когда вы поражает врага, и образует защищающий ореол около вас.*

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие

Стандартное действие **Рукопашное оружие**

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

**Попадание:** Урон излучением 2 [Ор.] + модификатор Силы. Вы и ваши союзники получаете боевое превосходство над целью до конца вашего следующего хода.

### МОЛITВЫ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

#### Астральный Приговор Атака Жреца 1

*Вы клеймите врага символом веры вашего божества, чтобы уменьшить силу его атаки.*

На день ♦ Духовный, Излучение, Инструмент

Стандартное действие **Дальнобойный 5**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон излучением 3к6 + модификатор Мудрости.

**Эффект:** Цель получает штраф к броску урона, равный 5 + ваш модификатор Харизмы, до конца вашего следующего хода.

**Поддержание малым:** Эффект поддерживается.

**Источник Слез**

Атака Жреца 1

*Мерцающий ливень обрушивается на ваших врагов вокруг вас и истощает их волю.*

На день ♦ Духовный, Зона, Инструмент

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель изумлена (спасение оканчивает).

**Эффект:** Вспышка создает зону мерцающей энергии, которая длится до конца вашего следующего хода. Всякий враг, который начинает свой ход в зоне, получает штраф -2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

**Поддержание малым:** Зона поддерживается.

**Момент Триумфа**

Атака Жреца 1

*Вы призываете блестящий столб света, который прижимает ваших врагов к земле и укрепляет ваших союзников в противостоянии повреждениям.*

На день ♦ Духовный, Инструмент, Страх

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все враги в волне

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Вы толкаете цель на 3 клетки и сбиваете ее с ног.

**Эффект:** Вы и все союзники в волне получаете сопротивление 5 всем видам урона до конца вашего следующего хода.

**Поддержание малым:** Эффект поддерживается.

**Щит Богов**

Атака Жреца 1

*Втыкая свое оружие в землю, вы создаете взрыв силы, который сбивает ваших врагов. После этого энергия сливается в светящийся щит.*

На день ♦ Духовный, Оружие, Силовое поле

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все враги в волне

Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1 [Ор.] + модификатор Силы, и вы сбиваете цель с ног.

Промех: Половина урона.

**Эффект:** Вы или союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, получает бонус щита +3 к КД и Реакции до конца сцены. Малым действием вы можете передать бонус себе или другому союзнику в пределах 5 клеток от вас.

**Оружие Астрального Пламени**

Атака Жреца 1

*Вы призываете оружие божественного пламени, которое в точности повторяет то, которым вы вооружены.*

На день ♦ Духовный, Огонь, Оружие, Созидание

Стандартное действие Рукопашное оружие

**Эффект:** Вы создаете оружие астрального пламени в своем пространстве. Это оружие длится до конца вашего следующего хода. Когда вы движетесь, оружие движется вместе с вами, оставаясь в вашем пространстве. Оружие совершает следующую первичную атаку, когда появляется.

**Первичная цель:** Одно существо

**Первичная атака:** Сила против Реакции

**Попадание:** Урон огнем 1 [Ор.] + модификатор Силы, и первичная цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

**Поддержание малым:** Оружие поддерживается и совершает вторичную атаку.

**Вторичная цель:** Одно существо

**Вторичная атака:** Сила против Реакции

**Попадание:** Урон огнем 1 [Ор.]

## МОЛИТВЫ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ

### Доспех Веры Прием Жреца 2

*Вы облачаете вашего союзника в сияющую золотую броню, сделанную из сущности Астрального Моря.*

На день ♦ Духовный

Стандартное действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель получает бонус таланта +4 к одной защите на ваш выбор до конца сцены.

### Духовный Навык Прием Жреца 2

*Вы даете своему союзнику божественную благодать для увеличения его мастерства в навыке в решающий момент.*

На сцену ♦ Духовный

Малое действие Ближняя вспышка 5

Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель получает бонус таланта к своей следующей проверке навыка, совершенной до конца сцены. Этот бонус равен вашему модификатору Харизмы.

### Святое Облечение Прием Жреца 2

*Светящаяся печать распускается над вашей броней, образуя защитную сеть.*

На день ♦ Духовный

Стандартное действие Персональный

Эффект: Выберите звук, кислоту, огонь, холод, электричество или яд. До конца сцены вы получаете сопротивление 5 выбранному типу урона, а все союзники, заканчивающие движение в смежной с вами клетке, получают сопротивление 5 к этому типу урона до начала своего следующего хода.

### Передача Жизни Прием Жреца 2

*Синяки и рваные раны появляются на вашем теле по мере того, как они исчезают с тела вашего пациента.*

На день ♦ Духовный, Исцеление

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Эффект: Вы получаете урон, равный значению вашего исцеления, который ни в коем случае не может быть уменьшен. Цель восстанавливает хиты, равные удвоенному значению полученного вами урона.

### Возвращение от Дверей Смерти Прием Жреца 2

*Вы вырываете союзника из лап смерти.*

На день ♦ Духовный, Исцеление

Немедленное прерывание Дальнобойный 20

Триггер: Союзник, находящийся в пределах 20 клеток от вас, проваливает спасбросок от смерти.

Цель: Вызвавший триггер союзник

Эффект: Цель успешна в спасброске от смерти и может использовать исцеление.

## МОЛИТВЫ НА СЦЕНУ 3 УРОВНЯ

### Астральная Вспышка Атака Жреца 3

*Вы размахиваете своим символом веры, призывая силу богов, чтобы удивить ваших врагов.*

На сцену ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель изумлена до конца вашего следующего хода.

### Молот Богов Атака Жреца 3

*Ваше вдохновляющее нападение сминает врага, и ваши компаньоны бьют его с тем же усердием.*

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучение 1 [Ор.] + модификатор Силы. Цель получает дополнительно 1к6 урона излучением, когда какой-либо союзник попадает по ней атакой до начала вашего следующего хода.

### Гимн Возрождения Атака Жреца 3

*Решимость ваших врагов рассыплется, как только ваш гимн дарует божественную энергию вашим врагам.*

На сцену ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все враги в волне

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода. Цель сбивается с ног, когда какой-либо союзник попадает по цели до конца вашего следующего хода.

Эффект: Все союзники в волне могут либо получить 5 временных хитов, либо совершить спасбросок.

### Свет Арвандора Атака Жреца 3

*Сеть из сверкающих нитей врезается в ваших противников и защищает ваших союзников.*

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 5

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости, и все союзники во вспышке получают бонус таланта +2 к КД до конца вашего следующего хода.

### Святой Заслон Атака Жреца 3

*Контуров вашего оружия горят святым светом, а мантия подобна сверкающему источнику всего сущего вокруг вас.*

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Оружие

Стандартное действие Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучение 2 [Ор.] + модификатор Силы. Все союзники, смежные с вами или с целью, получает до конца вашего следующего хода сопротивление любому урону, равное вашему модификатору Харизмы.

## МОЛИТВЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

### Святое Наступление Атака Жреца 5

*Сила вашего бога перемещает союзника, желающего участвовать в победе, к вам.*

На день **♦ Духовный, Исцеление, Оружие, Телепортация**

**Стандартное действие** **Рукопашное оружие**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Сила против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы.

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Один союзник в пределах 5 клеток от вас может телепортироваться в смежную с целью клетку, и совершить по ней стандартную рукопашную атаку свободным действием. В дополнение этот союзник может использовать исцеление.

### Нимб ЗаклЮчения Атака Жреца 5

*Кольцо слабого света окружает противника и наказывает его за нападение на вас или ваших союзников.*

На день **♦ Духовный, Инструмент, Надежный**

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Цель находится под воздействием нимба заключения (спасение оканчивает). До конца спасения от нимба цель получает штраф -4 к броскам атаки, а после нападения на вас или на вашего союзника она становится изумленной до конца своего следующего хода. Цель поучает штраф -2 к спасброску от нимба заключения.

### Удерживаемый Враг Атака Жреца 5

*В пылкой молитве вы пронзаете своего врага на месте.*

На день **♦ Духовный, Инструмент**

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Воли

**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости. Цель изумлена и обездвижена (спасение оканчивает оба).

**Промак:** Половина урона, и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

### Железо как Стекло Атака Жреца 5

*Начертав в воздухе руны отречения, вы приказываете оружию вашего врага стать хрупким как стекло.*

На день **♦ Духовный, Инструмент**

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** До конца сцены цель получает штраф -4 к броскам рукопашного урона. Всякий раз, когда цель попадает рукопашной атакой, штраф увеличивается на 2. Максимальный штраф равен -10.

**Промак:** До конца сцены цель получает штраф -2 к броскам рукопашного урона. Всякий раз, когда цель попадает рукопашной атакой, штраф увеличивается на 1. Максимальный штраф равен -5.

### Разоблачающий Свет Атака Жреца 5

*Тонкий луч яркого сине-белого света стремится к противнику, который хочет скрыться в тенях.*

На день **♦ Духовный, Излучение, Инструмент**

**Стандартное действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции. Атака игнорирует покров и укрытие.

**Попадание:** Урон излучением 3к6 + модификатор Мудрости.

**Эффект:** Цель получает продолжительный урон излучением 5 и не может скрыться (спасение оканчивает оба).

## МОЛИТВЫ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

### Клинки Священного Пламени Прием Жреца 6

*Инструменты и орудия ваших союзников пылают раскаленным священным пламенем.*

На день **♦ Духовный, Излучение, Огонь**

**Малое действие** **Ближняя вспышка 5**

**Цель:** Все союзники во вспышке

**Эффект:** В следующей своей атаке, совершенной до конца сцены, цель наносит дополнительно 1к6 урона излучением и огнем.

### Божественная Благосклонность Прием Жреца 6

*Священный свет покрывает вашего товарища, даровав ему в бою благословение вашего бога.*

На день **♦ Духовный, Исцеление**

**Стандартное действие** **Рукопашное касание**

**Цель:** Вы или один союзник

**Эффект:** До конца сцены цель получает бонус таланта +2 к броскам атаки и урона, и когда цель становится впервые раненой, она может использовать исцеление.

### Священная Стремительность Прием Жреца 6

*Вы наполняете союзника уверенностью, с которой он выступает против любого препятствия.*

На сцену **♦ Духовный**

**Малое действие** **Дальнобойный 10**

**Цель:** Вы или один союзник

**Эффект:** До конца вашего следующего хода цель игнорирует эффекты обездвижения, замедления и сдерживающие условия.

### Дух Целительства Прием Жреца 6

*В вашей команде появляется светящаяся фигурка, создающая исцеляющую ауру, которая лечит ваших союзников.*

На день **♦ Духовный, Исцеление, Созидание**

**Малое действие** **Дальнобойный 10**

**Эффект:** Вы создаете духа целительства в 1 клетке в пределах дальности. Дух существует до конца вашего следующего хода. Если союзник, находящийся в клетке с духом или рядом с ним, попадает по врагу, то союзник восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Мудрости. Действием движения вы можете переместить дух на 4 клетки.

**Поддержание малым:** Дух поддерживается.

**Поток Жизни** Прием Жреца 6

*Ваша жизненная энергия вливается в ваших компаньонов и дает вашим друзьям силы для продолжения схватки.*

На день ♦ Духовный, Исцеление

Малое действие      Персональный

**Эффект:** Вы получаете продолжительный урон 5 (спасение оканчивает). Вы не можете снизить урон никоим образом. В конце хода при желании вы можете не бросать спасбросок против этого продолжительного урона. Всякий раз, когда вы получаете продолжительный урон, союзник, находящийся в пределах 5 клеток от вас, восстанавливает 15 хитов.

**Молитвы на сцену 7 уровня****Болты Защиты** Атака Жреца 7

*Ваше оружие издаст треск от божественной молнии, которая ударит любого, кто угрожает вашим союзникам.*

На сцену ♦ Духовный, Оружие, Электричество

Стандартное действие      Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Сила против КД

**Попадание:** Урон электричеством 2 [Ор.] + модификатор Силы. Каждый враг, закончивший свой ход в смежной клетке с вашим союзником, который в свою очередь находится в пределах 5 клеток от вас, получает урон электричеством 5. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.

**Разоблачение** Атака Жреца 7

*Вы произносите божественное проклятие и частички тьмы начинают кружиться вокруг врага, чтобы помешать ему.*

На сцену ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие      Дальнобойный 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Воли

**Попадание:** До конца вашего следующего хода цель становится изумленной и получает штраф к броскам атаки и всем защитам, равный вашему модификатору Харизмы.

**Цена за Жестокость** Атака Жреца 7

*Ваш враг царапает свои ослепшие глаза после того как посмел атаковать.*

На сцену ♦ Духовный, Инструмент

Немедленный ответ      Дальнобойный 5

**Триггер:** Враг, находящийся в пределах 5 клеток от вас, попадает по вам или вашему союзнику.

**Цель:** Враг, вызвавший триггер

**Атака:** Мудрость против Стойкости

**Попадание:** Цель становится ослепшей до конца вашего следующего хода.

**Удар Божьей Кары** Атака Жреца 7

*Ваша атака причиняет боль вашему противнику, и если он посмеет мстить вам или вашим союзникам, то удар будет компенсирован.*

На сцену ♦ Духовный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие      Рукопашное оружие

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Сила против Воли

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы.

**Эффект:** Если цель попадет или промахивается своей следующей атакой, совершенной до конца вашего следующего хода, то один союзник на ваш выбор, находящийся в пределах 5 клеток от вас, восстанавливает 10 хитов.

**Ревностное Утверждение** Атака Жреца 7

*Вы называете противника врагом вашего бога. Божественная сила жжет его и исцеляет всех, кто бьет по нему.*

На сцену ♦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление

Стандартное действие      Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Воли

**Попадание:** Урон излучением 2к8 + модификатор Мудрости. Один из ваших союзников может использовать исцеление, если попадает по цели впервые до конца вашего следующего хода.

**Молитвы на день 9 уровня****Решающее Восстановление** Атака Жреца 9

*Боль ран вдохновляет вас на достижение больших высот.*

На день ♦ Духовный, Исцеление, Оружие

Стандартное действие      Рукопашное оружие

**Требование:** Вы должны быть ранены.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Сила против КД

**Попадание:** Урон 2 [Ор.] + модификатор Силы.

**Эффект:** Вы и все союзники, находящиеся в пределах 5 клеток от вас можете использовать исцеление.

**Освобождение** Атака Жреца 9

*Вы издаёте могучий крик и выбрасываете врага за пределы этого мира.*

На день ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Воли

**Попадание:** Вы заключаете цель в межпланарную тюрьму (спасение оканчивает). Цель получает штраф -2 к спасброску от этого эффекта или штраф -5, если существо является аномальным, бессмертным, стихийным, теневым или феей. Когда цель спасается от этого эффекта, она появляется на своей исходной позиции. Если позиция уже кем-то занята, то цель появляется в ближайшем к этой позиции пространстве.

**Постэффект:** Цель изумлена до конца ее следующего хода.

**Промак:** Вы заключаете цель в межпланарную тюрьму до конца своего следующего хода. Затем цель появляется на своей исходной позиции. Если позиция уже кем-то занята, то цель появляется в ближайшем к этой позиции пространстве.

**Божественная Ярость** Атака Жреца 9

*Слуги вашего покровителя видят ваше сражение и награждают ваших товарищей, в то время как ваших врагов они наказывают.*

На день ♦ Духовный, Зона, Излучение, Исцеление, Оружие

Стандартное действие Ближняя вспышка 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Сила против Стойкости

**Попадание:** Урон излучением 2 [Ор.] + модификатор Силы.

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Вспышка создает зону божественной ярости, которая длится до конца вашего следующего хода. Если какой-либо союзник, находящийся в зоне, попадает по врагу, то этот союзник восстанавливает 10 хитов.

**Поддержание малым:** Зона поддерживается.

## ДВАРФЫ, КОТОРЫЕ НЕ ПОКЛОНЯЮТСЯ МОРАДИНУ

Многие дварфы уважают Морадину и ставят его первым среди богов, но они также признают, что различные божества господствуют над различными аспектами жизни. Как и другие народы, большинство дварфов поклоняется различным божествам, подходящим времени. Дварфы, чьи интересы выходят за рамки типичных ценностей ремесленников, стоицизма и промышленности, столь же ревностно отдадут дань своему божеству, как и Морадину. Кузнец Душ давно перековал их тела и души, и с тех пор они жили под влиянием многих богов, как добрых, так и злых.

Например, дварф солдат большую часть времени совершает подношения Морадину, но когда он идет на войну, то призывает Корда дать ему силы, Бэйна, чтобы тот дал победу, или Бахамута во имя славы. Дварф могильщик может выбрать в качестве своего покровителя Королеву Воронов, в то время как дварф плут, путешествующий в поисках приключений, скорее всего выберет покровителем Авандру. Кроме того, дварфы знают, что до их сердец дотрагивается Сеанин, их разум формируют Эратис и Йоун, а их судьбы контролирует Королева Воронов. Они благодарят Пелора за тепло солнца, а Кореллона за вдохновение, с которым они творят великие произведения красоты.

**Упрек за Жестокость** Атака Жреца 9

*Произнеся пылкую молитву, вы очистили все мысли о битве в разуме противника.*

На день ♦ Духовный, Инструмент

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Воли

**Попадание:** Цель не может атаковать (спасение оканчивает). Цель получает штраф -5 к спасброску от этого эффекта до тех пор, пока вы или ваш союзник атакуете ее.

**Промак:** Цель не может атаковать до конца вашего следующего хода.

## МОЛИТВЫ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ

**Божественный Взор** Прием Жреца 10

*Вам дарована способность видеть сквозь пелену обмана.*

На день ♦ Духовный

Малое действие Дальнобойный 5

Цель: Вы или один союзник

**Эффект:** Цель получает истинное зрение 5 до конца сцены.

**Бальзам Целителя** Прием Жреца 10

*Вы кладете руку лоб своего союзника и забираете его боль и страдания.*

На сцену ♦ Духовный

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Один союзник

**Попадание:** Вы забираете себе все эффекты, наложенные на цель, которые могут закончиться спасением. Вы получаете бонус +4 к спасброскам от этих эффектов.

**Призыв Союзника** Прием Жреца 10

*Вы призываете союзника к себе.*

На сцену ♦ Духовный, Телепортация

Действие движения Дальнобойный 20

Цель: Один союзник

**Попадание:** Вы телепортируете цель в смежную с вами клетку.

**Священное Благодеяние** Прием Жреца 10

*Пока вы держитесь против врага, ваш спутник находит в себе силы оставаться непобедимым.*

На день ♦ Духовный, Исцеление

Стандартное действие Рукопашное касание

**Требование:** Вы не должны быть ранены.

Цель: Один союзник

**Попадание:** Цель получает регенерацию 10 до тех пор, пока вы не станете ранены или до конца сцены.

**Слово Силы** Прием Жреца 10

*Ваша звонкая молитва вдохновляет всех стоящих рядом опереться на свои внутренние резервы.*

На сцену ♦ Духовный, Исцеление

Малое действие Ближняя вспышка 1

Цель: Вы и все союзники во вспышке

**Попадание:** Все цели могут использовать исцеление и дополнительно восстановить 2кб хитов.