



Speciální edice povolání lovec čarodějnic pro D&D 5. edice

Živé čtvrtky na Geek & Sundry
geekandsundry.com



Přeložil Sirien



www.D20.cz

Vytvořil Matthew Mercer

LOVEC

ČARODĚJNIC

V krajině sužované všemožnými netvory, ďábly a zrůdami zpoza závoje žije většina lidí ve strachu ze tmy, pověr a neznáma. Některé tato zkušenost zocelí a rozhodnou se s přílivem stínů bojovat. Takoví lidé se nazývají „hrdinové“.

Někteří z nich jsou ale tak fanatičtí a upnutí k ničení zrůd, které zamořují kraj, že sáhnou po temných, zapovězených vědomostech. Ve své snaze stát se dokonalými lovci tak zaníceně studují zapovězenou magii a nebezpečnou, experimentální alchymii, že jejich vlastní lidskost se stane diskutabilní. Tyto osoby se nazývají „Lovci čarodějnic“.

STAŇ SE NEPŘÍTELEM, ABYS NEPŘÍTELE POCHOPIL

Lovci čarodějnic se rozhodli spojit smrtící umění boje se zbraní s prvky zlého čarodějnictví a krvavé magie a vytvořili působivě účinné bojové techniky. Jejich hluboké znalosti a chápání nepřírozených tvorů jim poskytují výhodu při stopování, lovení a ničení i těch nejnezdolnějších odporných běsů. Někteří vaří surové, jedovaté alchymistické utrejchy z vypreparovaných orgánů poražených nestvůr, které pokrývají jejich těla a sbližují je se smysly jejich kořisti a někdy jimi dokonce přebírají vlastnosti těchto nepřátel, aby zlepšili své šance. Jiní jdou ještě dál, povolávají nižší bytosti temnot a uzavírají s nimi pakt v naději, že užijí jejich temné dary v boji s horšími zly. Mnoho lovců čarodějnic zachází pro své cíle příliš daleko, propadají své namyšlenosti a sami se stávají monstry, které se rozhodli lovit. To je tou největší obavou lovce čarodějnic a obecně i společnosti, která jej obklopuje.

TÉMĚŘ TAK OBÁVANÍ, JAKO JEJICH KOŘIST

Povaha jejich schopností a tréninku vyvolala napříč zeměmi mnoho pověstí, z nichž některé nejsou daleko od pravdy. Běžní lidé je považují za prokleté a mnohdy je odhání od svých dveří. Šlechtici je berou za sem tam užitečné, ale obecně je považují za zpropadenou pakáž. Mágové v nich vidí užitečné spojence, které je ale potřeba si držet dost daleko od těla, zatímco zbožní klerici a paladini si od nich udržují ostražitý odstup. Být lovcem čarodějnic znamená přijmout život v osamění, dokud neprokážete svou důvěryhodnost a užitečnost.

TVORBA LOVCE ČARODĚJNIC

Když vytváříš lovce čarodějnic, měj na paměti, jaký má tvá postava vztah k okolní společnosti a proč se rozhodla pro život lovce nestvůr. Má rodinu, kterou

chce ubránit za každou cenu? Udělala chybu, za kterou zle zaplatila a snaží se svou pošetilost vykoupit? Nebo se odevzdala pomstě za nějaké dřívější zranění či ztrátu, která ji přivedla na tuto temnou válečnou cestu?

Ačkoliv se lovci čarodějnic vydávají na svou cestu sami, jsou si rovněž vědomi, že v množství je síla, i výhod, které přináší důvěryhodní společníci. Mnozí lovci čarodějnic si udržují spojení, aby si pojistili úspěch ve svém lovu, a také aby je spojenci hlídali a zabránili jim ztratit vztah k lidskosti. Lovec čarodějnic bez principů ztrácí směr, ale často stačí upřímný přítel, aby mu pomohl si jej udržet.

RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat lovce čarodějnic rychle. Za prvé, přiřaď buď Síle, nebo Obratnosti svou nejvyšší hodnotu vlastnosti, podle toho, jestli se chceš zaměřit na zbraně na blízko, nebo na dálku (či vytříbené zbraně). Tvou druhou nejvyšší hodnotou by měla být Moudrost, plánuješ-li se zaměřit na mystické síly Řádu znesvěcené duše či Řádu zabitých duchů. Nebo si jako druhou nejvyšší hodnotu zvol Odolnost, pokud si chceš pohrávat s mutacemi skrze Řád mutantů nebo používat Krvavý obřad pro několik zbraní. Za druhé si zvol zázemí poustevníka z *Příručky hráče*.



TABULKA LOVCE ČARODĚJNIC

Úroveň	Zdatnostní bonus	Kostka zranění Krvavého obřadu	Schopnosti
1.	+2	1k4	Lovcova zhouba
2.	+2	1k4	Krvavý obřad
3.	+2	1k4	Řád lovců čarodějnic
4.	+2	1k4	Zvýšení hodnot vlastností
5.	+3	1k6	Útok navíc
6.	+3	1k6	Runa spoutání, Prvotní obřad
7.	+3	1k6	Schopnost Řádu lovců čarodějnic
8.	+3	1k6	Zvýšení hodnot vlastností
9.	+4	1k6	Prvotní obřad
10.	+4	1k6	Schopnost Řádu lovců čarodějnic
11.	+4	1k8	Temná rychlost
12.	+4	1k8	Zvýšení hodnot vlastností
13.	+5	1k8	Esoterický obřad
14.	+5	1k8	Zocelení duše
15.	+5	1k8	Schopnost Řádu lovců čarodějnic
16.	+5	1k8	Zvýšení hodnot vlastností
17.	+6	1k10	Stálá forma
18.	+6	1k10	Schopnost Řádu lovců čarodějnic
19.	+6	1k10	Zvýšení hodnot vlastností
20.	+6	1k10	Krvavé mistrovství

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako lovec čarodějnic získáš následující schopnosti povolání.

ŽIVOTY

Kostky životů: 1k8 za každou úroveň lovce čarodějnic

Životy na 1. úrovni: 8 + oprava Odolnosti

Životy na vyšších úrovních: 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň lovce čarodějnic po 1. úrovni.

ZDATNOSTI

Zbroje: Lehké zbroje, střední zbroje

Zbraně: Jednoduché zbraně, vojenské zbraně

Pomůcky: Alchymistické suroviny

Záchranné hody: Síla, Moudrost

Dovednosti: Zvol si dvě z těchto: Akrobacie, Atletika, Historie, Mystika, Vnímání, Vhled

VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- (a) vojenská zbraň, nebo (b) dvě jednoduché zbraně
- (a) lehká kuše, nebo (b) ruční kuše
- (a) okovaná kožená zbroj, nebo (b) šupinová zbroj
- průzkumný balíček

LOVCOVA ZHOUBA

Počínaje 1. úrovní jsi přežil požití Lovcovy zhouby, jedovatého alchymistického dryáku, který tě navěky spoutal s temnotou a zostřil tvé smysly na ni.

Máš výhodu k ověření Moudrosti (Přežití) pro stopování běsů, nemrtvých a víl, stejně jako k ověření Inteligence na vybavení si informací o nich.

Od 6. úrovně získáš výhodu k ověření Moudrosti (Vhledu) a k záchranným hodům na Moudrost při snaze proniknout klamy a iluzemi běsů, nemrtvých a víl.

KRVAVÝ OBŘAD

Na 2. úrovni se naučíš provádět obřad krvavé magie na své zbraně za cenu své vlastní vitality. Vyber si jeden z Prvotních obřadů níže. Tuto svou volbu nemůžeš změnit.

Jako bonusovou akci se můžete zranit a potříti svou krví jednu zbraň, kterou držíš. Tím dočasně snížíš své maximum životů o množství rovné úrovni své postavy. Tyto ztracené životy se navrátí, když si důkladně odpočineš, a nemohou být obnoveny žádným jiným způsobem.

Až do tvého příštího důkladného odpočinku tvá zbraň září živelnou energií a dává ti bonus +1 k hodům na útok pomocí ní. Útoky zbraní se považují za magické a způsobují dodatečné živelné zranění 1k4. Tato kostka se mění, jak získáváš úrovně v tomto povolání, jak ukazuje sloupec Kostka zranění Krvavého obřadu v Tabulce lovce čarodějnic. Tyto prospěchy jsou kumulativní s očarováváním zbraně a zmizí, když se kdokoli kromě tebe pokusí zbraň použít. Krvavý obřad může být použit na více zbraní, každá ale stojí další ztrátu

životů. Pokud jej použiješ na zbraň, na níž už Krvavý obřad působí, starý obřad okamžitě pomine s tím, jak začne působit ten nový. Zbraně, na něž obřad působí, lze odložit, aniž by obřad pominul.

Na 6. a 9. úrovni získáš přístup k dodatečnému Prvotnímu obřadu. Na 13. úrovni se můžeš naučit jeden Esoterický obřad ze seznamu níže.

PRVOTNÍ OBŘADY

Zvol si z následujících:

Obřad plamene – Typ zranění tvého Krvavého obřadu je ohnivý.

Obřad mrazu – Typ zranění tvého Krvavého obřadu je chladný.

Obřad bouře – Typ zranění tvého Krvavého obřadu je bleskový.

Obřad leptání – Typ zranění tvého Krvavého obřadu je kyselinový.

ESOTERICKÉ OBŘADY

Zvol si z následujících:

Obřad křiku – Typ zranění tvého Krvavého obřadu je hromový.

Obřad éteru – Typ zranění tvého Krvavého obřadu je silový.

Obřad smrti – Typ zranění tvého Krvavého obřadu je nekrotický.

ŘÁD LOVCŮ ČARODĚJNIC

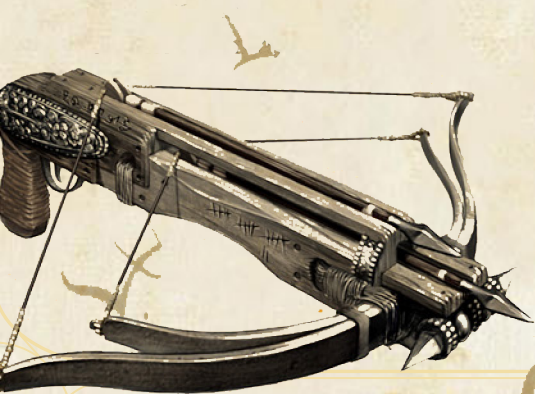
Na 3. úrovni se přidáš k řádu lovců čarodějnic s určitým zaměřením. Zvol si buď Řád mutantů, Řád zabijáků duchů, nebo Řád znesvěcené duše. Všechny jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání. Tebou vybraný řád ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 10., 15. a 18. úrovni.

ZVÝŠENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

ÚTOK NAVÍC

Počínaje 5. úrovní můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.



RUNA SPOUTÁNÍ

Na 6. úrovni ses naučil útržky zapomenuté magie, které spoutají nepřátele tam, kde stojí. Jako svou bonusovou akci se můžeš pokusit připoutat nepřitele do 5 sáhů od tebe, který je maximálně o jednu třídu velikosti větší než ty. Cíl musí uspět v záchranném hodě na Sílu či Obratnost (dle jeho volby), nebo se stane zadržený (SO je 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Moudrosti).

Dokud je cíl zadržený runou, zopakuje záchranný hod na konci každého svého tahu. Záchranný hod může zopakovat také pokaždé, když utrpí zranění. Při úspěchu se runa prolomí a cíl se osvobodí. Sám můžeš cíl osvobodit, kdykoliv chceš (není potřeba žádná akce). Naráz můžeš mít aktivní pouze 1 Runu spoutání.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Moudrosti (nejméně jednou). Utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

TEMNÁ RYCHLOST

Od 11. úrovně dokážeš využívat okolních stínů, abys lépe prošel bojištěm nezraněn. Všechny Příležitostné útoky proti tobě mají nevýhodu.

ZOCELENÁ DUŠE

Po dosažení 14. úrovně ti tvé střety s říší kacífských hrůz zocelí vůli. Od této chvíle se nemůžeš stát vystrašený a máš výhodu k záchranným hodům proti účinkům magického zmámení.

STÁLÁ FORMA

Na 17. úrovni tvé vystavení zapovězené magii a esenci samotné smrti zpomalilo tvé smrtelné hodiny. Od této chvíle již nestárneš přirozeným způsobem a stáváš se v podstatě netečným vůči působení času. Magické účinky tě stále mohou zestařit. Zranění a smrtící účinky tě stále mohou zabít běžným způsobem.

KRVAVÉ MISTROVSTVÍ

Když dosáhneš 20. úrovně, tvé sladění se zbraní vzroste natolik, že tvůj Krvavý obřad vyžaduje menší oběť k podpoře krvavé magie. Kdykoliv použiješ schopnost Krvavý obřad, utrpíš zranění rovné své úrovni místo toho, abys o tuto hodnotu snížil své maximum životů.

ŘÁDY LOVCŮ ČARODĚJNIC

Existuje pár tajnůstkářských řádů lovců čarodějnic, které sřezí své tajemné techniky a rouhačské rituály. Člověk (elf, trpaslík atd.) se k některému z nich musí přidat už jen proto, aby mu byl zprostředkován obřad Lovcovy zhouby, který započne jeho cestu. A teprve poté, co prokáže své schopnosti, mu začnou být odhalována tajemství řádu. Někteří čekají až do své 3. úrovně, než si jsou jistí, že chtějí pokračovat touto prokletou cestou. Tak nebo tak, jsou to tyto malé, tajemné sekty, v nichž se lovec čarodějnic učí své skutečné schopnosti.



ŘÁD MUTANTŮ

Proces konzumace Lovcovy zhouby je bolestivý, děsivý a často smrtící zážitek. Ti, kteří jej přežili, často zjistili, že jsou nezvratně pozměněni a posíleni. Někteří shledali tuto zkušenost povznášející a přijali svou schopnost změnit své vlastní tělo a vlastnosti za pomoci alchymie.

Skrze generace experimentování se začal oddělovat zárodek řádu lovců čarodějnic, toho, který je zaměřen na vaření toxických elixírů, jež mění jejich bojové schopnosti a časem je činí něčím víc, než lidmi. Sami sebe nazývají Řád mutantů.

FORMULE

Začal jsi odhalovat zakázané alchymistické formule, které dočasně pozměňují tvé mentální a fyzické schopnosti.

Počínaje 3. úrovní se můžeš naučit tři mutagenní formule dle své volby. Možnosti formulí jsou popsány na konci popisu tohoto řádu. Další formulí získáš na 7., 10., 13., 15. a 20. úrovni.

Navíc k tomu můžeš při získání mutagenní formule na 7., 10., 13., 15. a 20. úrovni vybrat jednu z formulí, které znáš, a nahradit ji nějakou jinou.



VAŘENÍ MUTAGENŮ

Na 3. úrovni můžeš využít krátký odpočinek k namíchání jednoho mutagenu. Vypít jednoho mutagenu vyžaduje bonusovou akci a jeho účinky (včetně vedlejších účinků) vydrží, dokud si znovu krátce nebo důkladně neodpočineš. Mutageny jsou uzpůsobeny pro tvůj metabolismus a jsou smrtící pro kohokoliv jiného, kdo ho vypije.

Mutageny jsou z principu nestabilní, časem ztrácí své schopnosti a stávají se vyčpělými, pokud je nezkonsumuješ, než si krátce či důkladně odpočineš.

POKROČILÉ VAŘENÍ MUTAGENŮ

Od 7. úrovně můžeš využít krátký odpočinek k namíchání až dvou mutagenů. Mutageny musí být rozdílných formulí a dají se vypít s přesahujícími účinky, které vydrží, dokud si znovu krátce nebo důkladně neodpočineš. Vypít každého mutagenu stále vyžaduje samostatnou bonusovou akci.

Jakmile dosáhneš 15. úrovně, můžeš využít krátký odpočinek k namíchání až tří mutagenů.

ODOLNÁ FYZIOLOGIE

Na 10. úrovni se tvé tělo začne přizpůsobovat různým jedům a začne ignorovat jejich negativní účinky. Získáš imunitu vůči jedu.

PODIVNÝ METABOLISMUS

Od 15. úrovně se staneš odolným vůči nepříznivým účinkům některých svých mutagenů. Během pití mut-

agenu se můžeš rozhodnout ignorovat jeho vedlejší účinek po dobu jeho trvání.

Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

POVZNESENÁ VÝDRŽ

Když dosáhneš 18. úrovně, mutace, kterým bylo tvé tělo doposud vystaveno, zocelily tvé fyzické tělo.

Tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 2, stejně jako její maximum.

MUTAGENY

Tyto mutageny jsou vypsány v abecedním pořadí. Mutagen se můžeš naučit ve chvíli, kdy splníš jeho předpoklady.

Čilost. Tvá hodnota Obratnosti se zvýší o tvou opravu Odolnosti (minimálně o 2), stejně jako její maximum. *Vedlejší účinek:* Tvá hodnota Moudrosti se sníží o 2.

Doutnání. Získáš odolání vůči ohnivému zranění. *Vedlejší účinek:* Utrpíš nevýhodu ke všem ověřením Síly.

Horlivost. *Předpoklad:* 7. úroveň. Získáš odolání vůči psychickému zranění. *Vedlejší účinek:* Utrpíš zranitelnost vůči nekrotickému zranění.

Hybnost. Získáš imunitu vůči stavům uchvácený a zadržený. Na 10. úrovni získáš také imunitu vůči stavu paralyzovaný. *Vedlejší účinek:* Utrpíš postih k iniciativě rovný dvojnásobku své opravy Odolnosti (minimálně 2).

Chladnost. Získáš odolání vůči chladnému zranění. *Vedlejší účinek:* Tvá rychlost se sníží o 1 sáh.

Krutost. *Předpoklad:* 10. úroveň. Každý svůj tah v boji můžeš provést dodatečnou akci. Tato akce se dá použít jen pro Útok (pouze jeden útok zbraní). *Vedlejší účinek:* Utrpíš nevýhodu ke všem záchranným hodům.

Nepropustnost. Získáš odolání vůči bodnému zranění. *Vedlejší účinek:* Utrpíš zranitelnost vůči sečnému zranění.

Nezlomnost. Získáš odolání vůči drtivému zranění. *Vedlejší účinek:* Utrpíš zranitelnost vůči bodnému zranění.

Noční oko. Získáš vidění ve tmě na 12 sáhů. Pokud už vidění ve tmě máš, prodloužíš jej o dalších 12 sáhů. *Vedlejší účinek:* Získáš Citlivost na sluneční světlo (viz rys drowů v *Příručce hráče*, str. 24).

Obnova. *Předpoklad:* 7. úroveň. Pokud máš na začátku svého tahu víc než 0 životů, obnovíš si životy odpovídající své úrovni děleno dvěma (zaokrouhleno nahoru). *Vedlejší účinek:* Tvá rychlost klesne o 2 sáhy.

Ochrana. Získáš odolání vůči sečnému zranění. *Vedlejší účinek:* Utrpíš zranitelnost vůči drtivému zranění.

Opatrnost. Získáš bonus k iniciativě rovný dvojnásobku své opravy Odolnosti (minimálně 2). *Vedlejší účinek:* Utrpíš 1 stupeň únavy.

Pádnost. Tvá hodnota Síly se zvýší o tvou opravu Odolnosti (minimálně o 2), stejně jako její maximum. *Vedlejší účinek:* Tvá hodnota Obratnosti se sníží o 2.

Prozíravost. Tvá hodnota Moudrosti se zvýší o tvou opravu Odolnosti (minimálně o 2), stejně jako její maximum. *Vedlejší účinek:* Tvá hodnota Síly se sníží o 2.

Prudkost. Tvá rychlost se zvýší o trojnásobek tvé opravy Odolnosti (ve stopách a následně se převede

a zaokrouhlí na nejbližší sáhy). *Vedlejší účinek:* Utrpíš 1 stupeň únavy.

Přesnost. *Předpoklad:* 7. úroveň. Tvé útoky zbraní způsobí kritický zásah při hoďu 19 nebo 20. Od 12. úrovně tvé útoky zbraní způsobí kritický zásah při hoďu 18–20. *Vedlejší účinek:* Všechna léčení, která obdržíš, se sníží na polovinu.

Zhouba. *Předpoklad:* 7. úroveň. Získáš odolání vůči nekrotickému zranění. *Vedlejší účinek:* Utrpíš zranitelnost vůči psychickému zranění.

ŘÁD ZABIJÁKŮ DUCHŮ

Řád zabijáků duchů je nejstarší a „nejčistší“ z řádů. Své kořeny má v božských praktikách a byl stvořen speciálně k tomu, aby zbavil svět metly nemrtvosti. Zabijáci duchů vyhledávají a studují okamžiky smrti, posedlí tajemstvím přechodu. Někteří sedí se smrtelně nemocnými, aby zblízka spatřili jejich odchod, zatímco jiní zacházejí tak daleko, že si sami způsobují zážitky blízké smrti, aby vyladili své smysly na éterické světy za závojem.

OČISTNÝ OBŘAD

Když se na 3. úrovni přidáš k tomuto řádu, naučíš se pozměnit svůj Krvavý obřad, aby usměrňoval hněv Světla a ničil nepřátele samotného života. Kdykoliv způsobíš živelné zranění svou kostkou Krvavého obřadu, způsobíš i dodatečné zářivé zranění rovné své opravě Moudrosti.

PALIČATÁ VITALITA

Na 7. úrovni se tvé fyzické tělo stane odolným vůči život vysávajícím kletbám těch nejpokřivenějších nestvůr. Kdykoliv si máš snížit vlastnost či maximum životů kvůli nepřátelskému útoku nebo nepřátelskému kouzlu, započítáš si jen polovinu utrpeného množství (zaokrouhleno nahoru).

POSVĚCENÁ RUNA

Počínaje 10. úrovní tvá spoutávací magie překonala primární Materiální sféru a uchopuje duše a bytosti mezi fyzickými stavy. Tvá schopnost Runa spoutání ignoruje imunitu vůči stavu zadržený.

ZÁHROBNÍ POHLED

Když dosáhneš 15. úrovně, tvůj zrak se natolik sladí s éterickým závojem mezi světy, že tvému zraku neunikne ani neviděné. Vidíš v normální i magické tmě i neviditelné tvory a předměty, do 12 sáhů. Navíc vidíš do Éterické sféry do 12 sáhů.

NADPŘIROZENÁ ODPLATA

Na 15. úrovni rozvineš nebezpečné metody, jak vlákat nepřátele do zranitelných pozic. Když na tebe zaútočí tvor příležitostným útokem a mine, můžeš okamžitě použít svou reakci a jednou na něj zaútočit útokem na blízko. Útok přeruší tvůj pohyb a odehraje se hned po tvorově útoku, a před tím, než tvor opustí tvým pohybem tvůj dosah.



NENASYTNÝ ÚDER

S dosažením 18. úrovně se naučíš tajemství vysávání životní síly své kořisti krutým útokem. Než zaútočíš, ohlásíš svůj další úder jako Nenasytný úder. Pokud útok zasáhne tvého nepřítele, obnovíš si polovinu životů způsobených tímto útokem. Pokud útok mine, tvůj Nenasytný úder se přesto utratí.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Moudrosti (nejméně jednou). Utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

ŘÁD ZNESVĚCENÉ DUŠE

Kdysi dávno démonické zlo dosáhlo takové moci, že zabíjelo s krutostí, jež ničila mysl mnoha lovců čarodějnic, kteří toho byli svědky. Pár odvážných a dost možná šílených lovců usoudilo, že s takovou zřůdností lze bojovat, jen pokud ji pochopíte, přijmete a obrátíte proti ní samé. Těchto pár sáhlo po uzavření paktu s nižšími bytostmi zla, které bažily po spojení se smrtelníky, aby se živily z jejich namyšlenosti.

Za pomoci svých nově získaných magických sil a za ohromnou osobní cenu strašlivé demony porazili. Pochopili, jaká moc se jim nabízí, i břemeno, jež plynulo z jejich temného jednání a získaných černokněžnických čar. Stvořili novou sektu lovců čarodějnic. Tak vznikl Řád znesvěcené duše.

MAGIE DANÁ PAKTEM

Když dosáhneš 3. úrovně, můžeš rozšířit své bojové techniky o schopnost sesílat černokněžnická kouzla. Podívej se do 10. kapitoly *Příručky hráče* na obecná pravidla pro sesílání kouzel a do 11. kapitoly *Příručky hráče* na seznam černokněžnických kouzel.

Triky. Naučíš se dva triky dle své volby ze seznamu černokněžnických kouzel. Na 10. úrovni se naučíš další černokněžnický trik dle svého výběru.

Pozice kouzel. Tabulka rouhačské magie uvádí, kolik máš pozic kouzel. Tabulka také ukazuje, jaká je úroveň těchto pozic; všechny tvé pozice kouzel mají stejnou úroveň. K seslání jednoho z tvých černokněžnických kouzel 1. či vyšší úrovně musíš utratit pozici kouzel. Když si krátce či důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Například, když jsi na 8. úrovni, máš dvě pozice kouzel 2. úrovně. K seslání kouzla 1. úrovně *hromová vlna* musíš utratit jednu z těchto pozic a sešleš ho jako kouzlo 2. úrovně.

Známa kouzla 1. a vyšší úrovně. Na 3. úrovni znáš dvě kouzla 1. úrovně dle své volby ze seznamu černokněžnických kouzel.

Sloupec Známa kouzla v Tabulce rouhačské magie udává, kdy se naučíš více černokněžnických kouzel 1. či vyšší úroveň dle své volby. Kouzlo, které si zvolíš, musí mít nanejvýš takovou úroveň, jakou udává sloupec Úroveň pozic pro tvou úroveň. Například, když dosáhneš 11. úrovně v tomto povolání, naučíš se jedno nové černokněžnické kouzlo, které může být buď 1., 2. nebo 3. úrovně.

Mimo to, když získáš úroveň v tomto povolání, můžeš si zvolit jedno z černokněžnických kouzel, která znáš, a nahradit ho jiným kouzlem ze seznamu černokněžnických kouzel, které také musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzel.

Sesílací vlastnost. Tvoje sesílací vlastnost pro tvá černokněžnická kouzla je Moudrost, takže kdykoliv černokněžnické kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Moudrost. Mimo to použiješ svou opravu Moudrost, když stanovuješ SO záchranného hodu černokněžnického kouzla, jež jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem.

SO záchrany kouzla = 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Moudrosti

Útočná oprava kouzla = tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Moudrosti

SMRTICÍ OHNISKOVÝ PŘEDMĚT

Na 3. úrovni se tvá zbraň stává středobodem tvého paktu se zvoleným temným patronem. Jako sesílací ohniskový předmět pro svá černokněžnická kouzla můžeš použít svou zbraň.

MYSTICKÁ ZUŘIVOST

Počínaje 7. úrovní, když použiješ svou akci útoku k seslání triku, můžeš jako svou bonusovou akci provést jeden útok zbraní.

ĎÁBELSKÁ PŘÍZEŇ

Na 10. úrovni můžeš dočasně napustit svou zbraň zárodkem mocného kouzla. Jako akci můžeš naplnit svou zbraň nebo střelu jedním kouzlem, které umíš seslat, a pak s ní jednou zaútočit. Pokud tento útok zasáhne, způsobíš cíli zranění zbraní a navíc se stane cílem účinků onoho kouzla. Kouzlo musí mít vyvolání 1 akce a musí cílit pouze na jednoho tvora. Pokud útok mine, kouzlo mine také, a přesto utratíš použití této schopnosti

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Moudrosti (minimálně jednou). Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

MYSTICKÝ IMPULS

S dosažením 15. úrovně se naučíš využívat protivníkovy chyby jako příležitosti k odplatě svou zlovolnou magií. Pokud tě nepřítel mine svým útokem, můžeš na tohoto tvora okamžitě seslat kouzlo jako svou reakci. Kouzlo musí mít vyvolání 1 akce a musí cílit pouze na jednoho tvora.

Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

TABULKA SESÍLÁNÍ KOUZEL ZNESVĚCENÉ DUŠE

Úroveň lovce čarodějnic	Znamé triky	Znamá kouzla	Pozice kouzel	Úroveň pozic
3.	2	2	1	1.
4.	2	2	1	1.
5.	2	3	1	1.
6.	2	3	1	1.
7.	2	4	1	2.
8.	2	4	2	2.
9.	2	5	2	2.
10.	3	5	2	2.
11.	3	6	2	3.
12.	3	6	2	3.
13.	3	7	2	3.
14.	3	7	2	3.
15.	3	8	2	3.
16.	3	8	2	3.
17.	3	9	3	3.
18.	3	10	3	4.
19.	3	10	3	4.
20.	3	11	3	4.

ZÁKEŘNÁ VÝHODA

Když dosáhneš 18 úrovně, tvůj paktový patron ještě více posílí tvé zkažené čáry. Když zraníš nepřítele černokněžnickým kouzlem, přičti ke způsobenému zranění svou opravu Moudrosti.

Kritická role:

Přední hlasový herec Matthew Mercer dělá Pána jeskyně skupině dalších hlasových herců a vdechává tak život epickým D&D dobrodružstvím před živým publikem až 250 000 unikátních diváků Twitchu každý týden. Tyto talentovaní umělci z oblíbených video her a televizních seriálů spolu samovolně utváří akci, drama a komedii, aby vytvořili jedinečný zážitek, který ztělesňuje to, co miluje každý hráč her na hrdiny. Navíc živá platforma Twitch nabízí příležitost pro publikum, aby se samo ponořilo do tažení, což jde tak daleko, že si mohou vybírat protivníky a činit kritická rozhodnutí pro hráče na obrazovce.

Kritická role je víc, než jen obyčejná stolní hra na hrdiny. Je to skutečně pohlcující, globální zážitek pro hráče a fanoušky, který podtrhává humor a adrenalinovou akci, jež mohou hry na hrdiny nabídnout.



Geek & Sundry:

Geek & Sundry je společnost zabývající se digitální zábavou, která je známá poskytováním nejlepšího, ceny vyhrávajícího internetového televizního obsahu, který zahrnuje vedoucí osobnosti geekovské kultury a životního stylu a tu nejlepší komunitu na internetu! Společnost byla založena v roce 2012 Felicií Day a nabízí rozličné skupiny nepřekonatelného obsahu a událostí, které utvořily prosperující komunitní a sociálně-mediální prostor pro fanoušky her, komiksů, hudby, humoru a literatury na celém světě. Geek & Sundry má v čele přední osobnosti geekovského světa včetně Felicie Day (The Guild, Supernatural, Dr. Horrible) a Wila Wheatona (The Big Bang Theory, Star Trek: The Next Generation) a dala za vznik fanovsky oblíbeným pořadům včetně TableTop, Critical Roll, Co-Optitude, Spellslingers, The Flog a Written By A Kid.

Síť zároveň zahájila živé vysílání Geek & Sundry na Twitch.tv, kde můžete každý čtvrtek najít živé vysílání Critical Role, které jen během svého prvního týdne živých přenosů určených k bližšímu spojení s komunitou obdrželo přes 5 milionů shlédnutých minut. Geek & Sundry od svého založení vyhrála několik ocenění a nominačních hlasů od Annual Streams, IAWTV, Origins, Davey, Diana Jones a Producers Guild awards. www.geekandsundry.com.

