## Hraničář

Hrubý a divoce vypadající člověk stopoval sám ve stínech stromů. Lovil orky, o kterých věděl, že plánují vyplenění blízkého statku. V každé ruce svíral krátký meč a stal se vířící ocelí, řezající jednoho nepřítele za druhým.

Jakmile se elfka odvalila z kuželu ledového vzduchu, znovu našla jistotu a natáhla luk, aby vystřelila šíp na bílého draka. Otřepala se z vlny strachu, který vyzařoval z draka jako chlad jeho dechu, a střílela jeden šíp za druhým, aby našla mezery mezi drakovými tlustými šupinami.

Půlelf zdvihl svou ruku a hvízdnul na jestřába, který kroužil vysoko nad ním, aby ho přivolal zpět. V elfštině zašeptal instrukce, ukázal na sovodvěda, kterého stopoval, a vyslal jestřába ho upoutat, zatímco si připravoval svůj luk.

Daleko od městského shonu, daleko za ploty, které chrání nejvzdálenější statky před hrůzami divočiny, uprostřed hustě vysazených stromů ve hvozdech bez cest a v širých a pustých pláních drží nepřetržitou hlídku hraničáři.

#### Smrtící lovci

Hraničáři, válečníci divočiny, se specializují na lov nestvůr, které ohrožují hranice civilizace — humanoidní nájezdníky, řádící zvířata a obludy, strašné obry a smrtící draky. Učí se, jak stopovat svou kořist jako šelma, tiše se pohybovat divočinou a skrývat se v křoví a rozvalinách. Hraničáři zaměřují svůj bojový trénink na techniky, které jsou obzvlášť užitečné proti jejich konkrétním úhlavním nepřátelům.

Díky své důvěrné obeznámenosti s divočinou hraničáři získávají schopnost sesílat kouzla, která využívají moc přírody, podobně jako druidi. Jejich kouzla, stejně jako jejich bojové schopnosti, zdůrazňují rychlost, nenápadnost a lov. Hraničářovy vlohy a schopnosti zdokonaluje smrtící zaměření na ponurý úkol chránit pohraničí.

#### Nezávislí hraničáři

I když si hraničář může vydělávat na živobytí jako lovec, průvodce nebo stopař, jeho skutečné poslání je bránit i ty nejokrajovější části civilizace před pleněním nestvůr a humanoidních hord, které se tlačí z divočiny. Na některých místech se hraničáři shromažďují v tajnůstkářských řádech, nebo spojují své síly s druidskými kruhy. Mnozí hraničáři jsou však nadmíru nezávislí, vědí, že když zaútočí drak nebo tlupa skřetů, hraničář musí být první — a nejspíš i poslední — obrannou linií.

Díky této zavilé nezávislosti se hraničáři skvěle hodí jako dobrodruzi, neboť jsou zvyklí na život daleko od pohodlí suché postele a horké koupele. Na dobrodruhy vychované ve městě, kteří remcají a fňukají nad útrapami divočiny, hraničáři reagují s jistou směsí pobavení, marnosti a soucitu. Ale brzy poznají, že ostatní dobrodruzi, kteří umí přiložit ruku k boji proti nepřátelům civilizace, jsou hodni toho dodatečného břímě. Rozmazlení měšťáci možná neví, jak najít v divočině jídlo nebo pitnou vodu, ale dohání to v jiných směrech.

#### Tvorba hraničáře

Když si vytváříš svou postavu hraničáře, zamysli se nad povahou tréninku, díky kterému máš své schopnosti. Měl jsi jediného učitele, se kterým jsi putoval divočinou, dokud sis neosvojil hraničářské způsoby? Opustil jsi své učňovství, nebo byl tvůj učitel zabit — možná tím druhem nestvůry, který se stal tvým úhlavním nepřítelem? Nebo ses možná naučil své dovednosti v rámci skupiny hraničářů přidružené k druidovskému kruhu a cvičil ses v cestách mystiky stejně jako ve znalostech o divočině. Možná jsi samouk, samotář, který se naučil bojovým dovednostem, stopování a dokonce i magickému spojení s přírodou z nouze o přežití v divočině.

Co je zdrojem tvé obzvláštní nenávisti k jistému druhu nepřítele? Zabila nestvůra někoho, koho jsi miloval, nebo zničila tvou rodnou ves? Nebo jsi viděl, kolik spouště tyto nestvůry napáchaly, že ses rozhodl zarazit to pustošení? Je tvá dobrodružná kariéra pokračováním tvé práce ochraňovat pohraničí, nebo výraznou změnou? Co tě přimělo se přidat k družině dobrodruhů? Je pro tebe náročné učit nové spojence způsobům divočiny, nebo jsi rád, že už nejsi osamělý?

##### Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat hraničáře poměrně rychle. Za prvé, Obratnost by měla být tvou nejvyšší hodnotou vlastností, následovaná Moudrostí. (Někteří hraničáři, kteří se zaměřují na boj se dvěma zbraněmi, si dávají Sílu vyšší než Obratnost.) Za druhé si zvol zázemí chodce.

### Schopnosti povolání

Jako hraničář získáš následující schopnosti povolání.

##### Životy

\*\*Kostky životů:\*\* 1k10 za každou úroveň hraničáře

\*\*Životy na 1. úrovni:\*\* 10 + oprava Odolnosti

\*\*Životy na vyšších úrovních:\*\* 1k10 (nebo 6) + oprava Odolnosti za každou úroveň hraničáře po 1. úrovni

##### Zdatnosti

\*\*Zbroje:\*\* Lehké zbroje, střední zbroje, štíty

\*\*Zbraně:\*\* Jednoduché zbraně, vojenské zbraně

\*\*Pomůcky:\*\* Žádné

\*\*Záchranné hody:\*\* Síla, Obratnost

\*\*Dovednosti:\*\* Zvol si tři z těchto: Atletika, Nenápadnost, Ovládání zvířat, Pátrání, Přežití, Příroda, Vhled, Vnímání

##### Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

\* \*(a)\* šupinová zbroj, nebo \*(b)\* kožená zbroj

\* \*(a)\* dva krátké meče, nebo \*(b)\* dvě jednoduché zbraně na blízko

\* \*(a)\* jeskyňářský balíček, nebo \*(b)\* průzkumnický balíček

\* Dlouhý luk a toulec s 20 šípy

\*\*Tabulka hraničáře\*\*

| Úroveň | Zdatnostní bonus | Schopnosti |Známá kouzla | Pozice | kouzel | dle | úrovně | kouzla |

| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| | | | | \*\*1.\*\* | \*\*2.\*\* | \*\*3.\*\* | \*\*4.\*\* | \*\*5.\*\* |

| 1. | +2 | Úhlavní nepřítel, Rozený průzkumník | — | — | — | — | — | — |

| 2. | +2 | Bojový styl, Sesílání kouzel | 2 | 2 | — | — | — | — |

| 3. | +2 | Hraničářský archetyp, Pravěká ostražitost | 3 | 3 | — | — | — | — |

| 4. | +2 | Zvýšení hodnot vlastností | 3 | 3 | — | — | — | — |

| 5. | +3 | Útok navíc | 4 | 4 | 2 | — | — | — |

| 6. | +3 | Zlepšení Úhlavního nepřítele a Rozeného průzkumníka | 4 | 4 | 2 | — | — | — |

| 7. | +3 | Schopnost Hraničářského archetypu | 5 | 4 | 3 | — | — | — |

| 8. | +3 | Zvýšení hodnot vlastností, Chůze krajem | 5 | 4 | 3 | — | — | — |

| 9. | +4 | — | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |

| 10. | +4 | Zlepšení Rozeného průzkumníka, Schování se přímo před zraky | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |

| 11. | +4 | Schopnost Hraničářského archetypu | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |

| 12. | +4 | Zvýšení hodnot vlastností | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |

| 13. | +5 | — | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |

| 14. | +5 | Zlepšení Úhlavního nepřítele, Zmizení | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |

| 15. | +5 | Schopnost Hraničářského archetypu | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |

| 16. | +5 | Zvýšení hodnot vlastností | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |

| 17. | +6 | — | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |

| 18. | +6 | Zvířecí smysly | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |

| 19. | +6 | Zvýšení hodnot vlastností | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

| 20. | +6 | Zabiják nepřátel | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

#### Úhlavní nepřítel

Počínaje 1. úrovní máš značnou zkušenost se studiem, stopováním, lovením, a dokonce i komunikací s jistým typem nestvůry.

Zvol si typ úhlavního nepřítele: běsi, draci, elementálové, nebešťané, nemrtví, obludy, obři, rostliny, slizy, víly, výtvory, zrůdy, nebo zvířata. Nebo si jako úhlavního nepřítele můžeš zvolit dvě humanoidní rasy (například gnoly a orky).

Máš výhodu k ověřením Moudrosti (Přežití) na stopování svých úhlavních nepřátel a také k ověřením Inteligence, když si chceš o nich vybavit nějakou informaci.

Když získáš tuto schopnost, naučíš se také jeden jazyk dle své volby, kterým mluví tví úhlavní nepřátelé, pokud vůbec mluví.

Na 6. a 14. úrovni si zvolíš dalšího úhlavního nepřítele a přidružený jazyk. Na těchto vyšších úrovních by tvé volby měly odrážet typy nestvůr, se kterými ses střetl na svých dobrodružstvích.

#### Rozený průzkumník

Jsi obzvlášť obeznámený s jedním typem přírodního prostředí a jsi v něm zběhlý cestovat a přežívat. Zvol si jeden typ oblíbeného terénu: arktida, bažina, hory, hvozd (les), pláně, pobřeží, poušť, nebo Temné říše. Když si házíš na ověření Inteligence nebo Moudrosti, které souvisí s tvým oblíbeným terénem, tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí, pokud u toho využíváš dovednost, se kterou jsi zdatný.

Když cestuješ jednu či více hodin ve svém oblíbeném terénu, získáš následující prospěchy:

\* Těžký terén nezpomaluje cestování vaší družiny.

\* Vaše družina se může ztratit jen kvůli magickým prostředkům, přirozeně ne.

\* I když se během cestování věnuješ jiné činnosti (například shánění potravy, navigaci nebo stopování), přesto si všímáš hrozeb.

\* Pokud cestuješ sám, pohybuješ se nenápadně normálním tempem.

\* Když sháníš potravu, najdeš dvakrát tolik jídla, co normálně.

\* Když stopuješ tvory, zjistíš také jejich přesný počet, třídy velikosti a jak jsou stopy staré.

Na 6. a 10. úrovni si zvolíš další oblíbený typ terénu.

#### Bojový styl

Na 2. úrovni si jako svou specializaci osvojíš konkrétní bojový styl. Zvol jednu z následujících možností. Jednu možnost Bojového stylu si můžeš zvolit jen jednou, i kdyby sis později mohl volit znovu.

##### Boj se dvěma zbraněmi

Když zaútočíš dvěma zbraněmi, můžeš si přičíst svou opravu vlastnosti ke zranění druhého útoku.

##### Obrana

Když máš na sobě zbroj, získáš bonus +1 k OČ.

##### Střelba

Získáš bonus +2 k hodům na útok se zbraněmi na dálku.

##### Šerm

Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce, a žádnou jinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na zranění s touto zbraní.

#### Sesílání kouzel

Když dosáhneš 2. úrovně, naučíš se používat magickou podstatu přírody k sesílání kouzel, podobně jako druidové. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou v 10. kapitole a v 11. kapitole najdeš seznam hraničářských kouzel.

##### Pozice kouzel

Tabulka hraničáře uvádí, kolik máš pozic kouzel k seslání svých kouzel na 1. či vyšší úrovni. K seslání jednoho z těchto hraničářských kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Například, znáš-li kouzlo 1. úrovně \*přátelství zvířat\* a máš dostupnou jednu pozici 1. úrovně a jednu pozici 2. úrovně, můžeš seslat \*přátelství zvířat\* použitím libovolné z těchto pozic.

##### Známá kouzla 1. a vyšší úrovně

Znáš dvě kouzla 1. úrovně dle své volby ze seznamu hraničářských kouzel.

Sloupec Známá kouzla v Tabulce hraničáře udává, kdy se naučíš více hraničářských kouzel dle své volby. Každé z těchto kouzel musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzel, jak ukazuje tabulka. Například, když dosáhneš 5. úrovně v tomto povolání, můžeš se naučit jedno nové kouzlo 1. či 2. úrovně.

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

##### Sesílací vlastnost

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá hraničářská kouzla je Moudrost, protože tvá magie čerpá z tvého sladění s přírodou. Kdykoliv hraničářské kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Moudrost. Mimo to použiješ svou opravu Moudrosti, když stanovuješ SO záchranného hodu hraničářského 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

#### Hraničářský archetyp

Na 3. úrovni si zvol archetyp, který budeš napodobovat: Lovce, nebo Pána zvířat. Oba archetypy jsou popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvůj archetyp ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 11. a 15. úrovni.

#### Pravěká ostražitost

Počínaje 3. úrovní můžeš pomocí své akce utratit jednu pozici hraničářských kouzel a zaměřit svou pozornost na okolní kraj. 1 minutu za každou úroveň utracené pozice kouzel dokážeš vycítit, jestli jsou do 1 míle od tebe následující typy tvorů (nebo do 6 mil od tebe, pokud jsi ve svém oblíbeném terénu): běsi, draci, elementálové, nebešťané, nemrtví, víly a zrůdy. Tato schopnost neodhalí polohu ani počet tvorů.

#### Zvýšení hodnot vlastností

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni si můžeš 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.

#### Chůze krajem

Počínaje 8. úrovní tě pohyb přes nemagický těžký terén nestojí žádný pohyb navíc. Můžeš se také pohybovat skrz nemagický porost, aniž by tě zpomalil a nezpůsobí ti žádné zranění svými trny, ostny nebo podobnou nástrahou.

Navíc máš výhodu k záchranným hodům proti rostlinám, které byly vytvořeny magicky nebo zmanipulovány, aby překážely pohybu, jako například ty vytvořené pomocí kouzla \*omotání\*.

#### Schování se přímo před zraky

Od 10. úrovně můžeš strávit 1 minutu maskováním. Musíš mít přístup k blátu, hlíně, rostlinám či jiným přírodně vypadajícím materiálům, z nichž si vytvoříš své maskování.

Jakmile se tímto způsobem namaskuješ, můžeš se schovat přitisknutím k pevnému povrchu, který je aspoň tak velký a široký jako ty, například ke stromu či ke zdi. Získáš bonus +10 ke všem ověřením Obratnosti (Nenápadnosti), dokud vydržíš na místě nehnutě a neprovedeš žádnou akci. Jakmile se pohneš nebo provedeš nějakou akci či reakci, musíš se namaskovat znovu, abys získal tento užitek.

#### Zmizení

Počínaje 14. úrovní můžeš použít akci Schování jako bonusovou akci ve svém tahu. Také tě nelze stopovat nemagickými prostředky, ledaže bys vyloženě chtěl zanechávat stopy.

#### Zvířecí smysly

Na 18. úrovni získáš nadpřirozené smysly, které ti pomohou bojovat s tvory, které nevidíš. Když zaútočíš na tvora, kterého nevidíš, pak to, že ho nevidíš, nezpůsobí nevýhodu k tvým hodům na útok proti němu.

Také si uvědomuješ polohu každého neviditelného tvora do 6 sáhů od tebe, pokud nejsi slepý ani hluchý a daný tvor není před tebou schovaný.

#### Zabiják nepřátel

Na 20. úrovni se staneš nedostižným lovcem svých nepřátel. Jednou v každém svém tahu můžeš přičíst svou opravu Moudrosti buď k hodu na útok, nebo na zranění, když si házíš proti jednomu ze svých úhlavních nepřátel. Tuto schopnost můžeš použít před hodem, nebo po něm, ale předtím, než se projeví účinky hodu.

### Hraničářské archetypy

Ideál hraničáře má dvě klasické podoby: Lovec a Pán zvířat.

#### Lovec

Napodobení archetypu Lovce znamená přijetí tvého postavení jako val mezi civilizací a hrůzami divočiny. Když se vydáš cestou Lovce, naučíš se speciální techniky boje s hrozbami, kterým budeš čelit, od řádících zlobrů a hord orků po ohromné obry a děsivé draky.

##### Lovcova kořist

Na 3. úrovni získáš jednu z následujících schopností dle své volby.

\*\*Ničitel hord.\*\* Jednou v každém svém tahu, když zaútočíš zbraní, můžeš zaútočit znovu stejnou zbraní na jiného tvora, který je do 1 sáhu od původního cíle a v dosahu (dostřelu) tvé zbraně.

\*\*Zabiják obrů.\*\* Když tě zasáhne či mine svým útokem Velký nebo větší tvor, který je do 1 sáhu od tebe, můžeš na něj pomocí své reakce okamžitě po jeho útoku zaútočit, pokud ho vidíš.

\*\*Zabiják velikánů.\*\* Tvá tvrdošíjnost dokáže udolat i ty nejsilnější nepřátele. Když zasáhneš tvora útokem zbraní, utrpí dodatečné zranění 1k8, má-li méně než maximum životů. Toto dodatečné zranění můžeš způsobit jen jednou za tah.

##### Obranná taktika

Na 7. úrovni získáš jednu z následujících schopností dle své volby.

\*\*\*Obrana před vícenásobnými útoky.\*\*\* Když tě tvor zasáhne útokem, získáš bonus +4 k OČ proti všem následujícím útokům tohoto tvora po zbytek tahu.

\*\*\*Únik před hordou.\*\*\* Příležitostné útoky proti tobě mají nevýhodu.

\*\*\*Železné nervy.\*\*\* Máš výhodu k záchranným hodům proti vystrašení.

##### Vícenásobný útok

Na 11. úrovni získáš jednu z následujících schopností dle své volby.

\*\*\*Salva.\*\*\* Pomocí své akce můžeš zaútočit na dálku proti libovolnému počtu tvorů do 2 sáhů od bodu, který vidíš v dostřelu své zbraně. Jako obvykle musíš mít střelu pro každý cíl a na každý cíl si hodíš zvláštní hod na útok.

\*\*\*Vířivý útok.\*\*\* Pomocí své akce můžeš zaútočit na blízko proti libovolnému počtu tvorů do 1 sáhu od tebe, přičemž na každý cíl si hodíš zvláštní hod na útok.

##### Mimořádná lovcova obrana

Na 15. úrovni získáš jednu z následujících schopností dle své volby.

\*\*\*Neuvěřitelné uhýbání.\*\*\* Když tě zasáhne svým útokem útočník, kterého vidíš, můžeš použít svou reakci ke snížení zranění, které utrpíš tímto útokem, na polovinu.

\*\*\*Proti proudu.\*\*\* Když tě nepřátelský tvor mine útokem na blízko, můžeš ho pomocí své reakce přinutit, aby zopakoval stejný útok proti jinému tvorovi (a jinému, než je on sám) dle tvé volby.

\*\*\*Vyváznutí.\*\*\* Můžeš hbitě uskočit z určitých oblastí účinků, například před ohnivým dechem rudého draka nebo před kouzlem blesk. Když jsi vystaven účinku, který ti umožňuje, abys pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpíš žádné zranění, když v záchraně uspěješ, nebo utrpíš jen poloviční zranění, když neuspěješ.

#### Pán zvířat

Archetyp Pán zvířat ztělesňuje přátelství mezi civilizovanými rasami a zvířaty ve světě. Zvíře a hraničář spolupracují zajedno v boji proti obludným nepřátelům, kteří ohrožují civilizaci i divočinu. Napodobení archetypu Pána zvířat znamená zavázat se k tomuto ideálu a spolupracovat se zvířetem jako se společníkem a přítelem.

##### Hraničářův společník

Na 3. úrovni získáš zvířecího společníka, který tě bude doprovázet na tvých dobrodružstvích a bude trénovaný, aby s tebou bojoval. Zvol si zvíře, jehož třída velikosti je nejvýše Střední a jehož nebezpečnost je 1/4 či nižší (dodatek D uvádí statistiky například pro jestřába, mastifa a pantera). Svůj zdatnostní bonus přičti k jeho OČ, hodům na útok a hodům na zranění, stejně jako k záchranným hodům a dovednostem, se kterými je zvíře zdatné. Jeho maximum životů je rovno buď jeho normálnímu maximu, nebo čtyřnásobku tvé úrovně hraničáře, podle toho, co je vyšší.

Zvíře plní tvé rozkazy, jak nejlépe dokáže. Ve tvé iniciativě provádí svůj tah, ale neprovede akci, pokud mu to nepřikážeš. Ve svém tahu můžeš slovně přikázat zvířeti, kam se má pohnout (tvá akce není potřeba). Pomocí své akce mu můžeš slovně přikázat, aby provedl akci Odpoutání se, Pomoc, Uhýbání, Sprint nebo Útok. Jakmile máš schopnost Útok navíc, můžeš jednou zaútočit zbraní, když přikazuješ zvířeti, aby provedlo akci Útok. Během krátkého odpočinku může zvíře utratit Kostky životů, tak jako jakýkoliv jiný tvor.

Pokud jsi pryč nebo bezmocný, tvůj zvířecí společník jedná podle sebe, přičemž hlavně brání tebe a sebe. Pro použití své reakce nikdy nepotřebuje tvůj příkaz, například pro příležitostný útok.

Když cestuješ svým oblíbeným terénem jen se zvířetem, můžeš se pohybovat nenápadně normálním tempem.

Pokud zvíře umře, můžeš si obstarat další, když strávíš 8 hodin magickým vytvářením pouta s dalším zvířetem, které není vůči tobě nepřátelské. Zvíře může být stejného druhu jako předtím, nebo jiného.

##### Výjimečný výcvik

Počínaje 7. úrovní můžeš v jakémkoli svém tahu, když tvůj zvířecí společník neútočí, použít bonusovou akci k přikázání zvířeti, aby provedlo ve svém tahu akci Odpoutání se, Pomoc, Uhýbání nebo Sprint.

##### Zvířecí zběsilost

Od 11. úrovně může tvůj zvířecí společník zaútočit dvakrát, když mu přikážeš, aby použil akci Útok. Když zvířeti přikážeš, aby provedl akci Útok, může zaútočit dvakrát, nebo použít Vícenásobný útok, pokud má danou akci.

##### Společná kouzla

Počínaje 15. úrovní, když sešleš kouzlo, které cílí na tebe, můžeš ovlivnit účinkem kouzla také svého zvířecího společníka, pokud je do 6 sáhů od tebe.

## Klerik

Elf, s rukama a očima upřenýma ke slunci a modlitbou na svých rtech, začal zářit vnitřním světlem, které se rozlilo kolem, aby vyléčilo jeho bojem zmožené společníky.

S chvalozpěvem na rtech máchnul trpaslík svou sekerou v širokém záběru, aby prořízl řady orků, které se proti němu sešikovaly. S každým padlým protivníkem provolal chválu bohům.

Lidská žena přivolávající kletbu na armádu nemrtvých pozdvihla své ruce se svatým symbolem a vyšlo z něj světlo, aby zahnalo zombie tlačící se na její společníky.

Klerici jsou zprostředkovatelé mezi smrtelným světem a vzdálenými sférami bohů. Klerici, rozliční jako bohové, jimž slouží, se snaží ztělesnit dílo svých božstev. Klerik není žádný obyčejný kněz. Je naplněn božskou magií.

#### Léčitelé a válečníci

Božská magie, jak samotný název naznačuje, je mocí bohů proudící od nich do světa. Klerici jsou průchody pro tuto moc a prokazují ji zázračnými účinky. Bohové neudělují tuto moc každému, kdo o ni usiluje, ale jen těm, kdo byli vybráni pro splnění vyššího poslání.

Využití božské magie nezávisí na studiu ani výcviku. Klerik se může naučit formulkovité modlitby a prastaré rituály, ale schopnost sesílat klerická kouzla záleží na oddanosti a intuitivním vytušení božských přání.

Klerici sdružují užitečnou léčivou magii a podněcují své spojence kouzly, která zraňují a překáží nepřátelům. Mohou vzbuzovat bázeň a strach, klást morové či jedovaté kletby, a dokonce přivolávat z nebe plameny pohlcující nepřátele. U zločinců, kteří nejpravděpodobněji zakusí klerikův palcát do hlavy, se klerici spoléhají na svůj bojový výcvik, který jim umožňuje vrhnout se do boje na blízko spolu s mocí bohů na své straně.

#### Boží agenti

Ne každý akolyta nebo celebrant v chrámu či svatyni je klerik. Někteří kněží jsou povoláni k prostému životu chrámové služby. Vůli svých bohů provádí modlitbou a obětí, ne magií a silou svých paží. V některých zemích kněžství obnáší politický úřad, viděný jako odrazový můstek pro vyšší mocenské pozice, a vůbec nezahrnuje komunikaci s bohem. Skuteční klerici jsou ve většině hierarchií vzácní.

Když se dá klerik na život dobrodruha, je to obvykle proto, že si to žádá jeho bůh. Plnění božích cílů často vyžaduje čelit nebezpečí za zdmi civilizace, potírat zlo, nebo hledat svaté relikvie v prastarých kobkách. Od mnoha kleriků se zároveň očekává, že budou ochraňovat uctívače svých bohů, což může znamenat boj s řádícími orky, vyjednání míru mezi válčícími národy, nebo zabezpečení portálu, který by umožnil démonickému knížeti vstoupit do světa.

Většina dobrodružných kleriků si udržuje nějaké spojení se zavedenými chrámy a řády své víry. Chrám může požádat klerika o pomoc, nebo velekněz to může vyžadovat ze své pozice.

#### Tvorba klerika

Když si vytváříš klerika, nejdůležitější otázkou na zvážení je, kterému božstvu chce tvá postava sloužit a jaké principy chce ztělesňovat. Dodatek B obsahuje seznamy mnoha bohů mnohovesmíru. Zeptej se PJ, jaká božstva jsou ve vašem herním světě.

Jakmile sis zvolil božstvo, zamysli se nad vztahem tvého klerika k danému bohovi. Vstoupil jsi do služby dobrovolně? Nebo si tě vybral bůh a do služby tě dohnal, bez ohledu na tvá přání? Jak tě berou chrámoví kněží tvé víry: jako šampiona, nebo potížistu? Co jsou tvoje hlavní cíle? Uvažuje božstvo, že ti svěří zvláštní úkol? Nebo se snažíš dokázat, že jsi hoden velkého úkolu?

##### Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat klerika poměrně rychle. Za prvé, tvá nejvyšší hodnota vlastnosti by měla být Moudrost, následovaná Silou, nebo Odolností. Za druhé si zvol zázemí akolyty.

### Schopnosti povolání

Jako klerik získáš následující schopnosti povolání.

##### Životy

\*\*Kostky životů:\*\* 1k8 za každou úroveň klerika

\*\*Životy na 1. úrovni:\*\* 8 + oprava Odolnosti

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

##### Zdatnosti

\*\*Zbroje:\*\* Lehké zbroje, střední zbroje, štíty

\*\*Zbraně:\*\* Všechny jednoduché zbraně

\*\*Pomůcky:\*\* Žádné

\*\*Záchranné hody:\*\* Moudrost, Charisma

\*\*Dovednosti:\*\* Zvol si dvě z těchto: Historie, Lékařství, Náboženství, Přesvědčování, Vhled

##### Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

\* \*(a)\* palcát, nebo \*(b)\* válečné kladivo (jsi-li s ním zdatný)

\* \*(a)\* šupinová zbroj, nebo \*(b)\* kožená zbroj, nebo \*(c)\* drátěná zbroj (jsi-li s ní zdatný)

\* \*(a)\* lehká kuše a 20 šipek do kuše, nebo \*(b)\* nějaká jednoduchá zbraň

\* \*(a)\* kněžský balíček, nebo \*(b)\* průzkumnický balíček

\* Štít a svatý symbol

\*\*Tabulka klerika\*\*

| Úroveň | Zdatnostní bonus | Schopnosti | Známé triky | | — | Pozice | kouzel | dle | úrovně | kouzla | — | |

| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| | | | | \*\*1.\*\* | \*\*2.\*\* | \*\*3.\*\* | \*\*4.\*\* | \*\*5.\*\* | \*\*6.\*\* | \*\*7.\*\* | \*\*8.\*\* | \*\*9.\*\* |

| 1. | +2 | Sesílání kouzel, Božská doména | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |

| 2. | +2 | Božská přízeň (1/odpočinek), schopnost Božské domény | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |

| 3. | +2 | — | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |

| 4. | +2 | Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |

| 5. | +3 | Ničení nemrtvých (NB 1/2) | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |

| 6. | +3 | Božská přízeň (2/odpočinek), schopnost Božské domény | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |

| 7. | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |

| 8. | +3 | Ničení nemrtvých (NB 1), schopnost Božské domény, Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |

| 9. | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |

| 10. | +4 | Božský zásah | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |

| 11. | +4 | Ničení nemrtvých (NB 2) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |

| 12. | +4 | Zvýšení hodnot vlastností | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |

| 13. | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |

| 14. | +5 | Ničení nemrtvých (NB 3) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |

| 15. | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |

| 16. | +5 | Zvýšení hodnot vlastností | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |

| 17. | +6 | Ničení nemrtvých (NB 4), schopnost Božské domény | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| 18. | +6 | Božská přízeň (3/odpočinek) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| 19. | +6 | Zvýšení hodnot vlastností | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |

| 20. | +6 | Zlepšený Božský zásah | 5 | 4| 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

#### Sesílání kouzel

Díky tomu, že sloužíš jako průchod božské moci, můžeš sesílat klerická kouzla. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou v 10. kapitole a v 11. kapitole najdeš seznam klerických kouzel.

##### Triky

Na 1. úrovni znáš tři triky dle své volby ze seznamu klerických kouzel. Na vyšších úrovních se naučíš další klerické triky dle své volby, jak ukazuje sloupec Známé triky v Tabulce klerika.

##### Příprava a sesílání kouzel

Tabulka klerika udává, kolik máš pozic kouzel k seslání svých kouzel 1. či vyšší úrovně. K seslání jednoho z těchto klerických kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Svůj seznam klerických kouzel, která ti budou dostupná k seslání, si vybereš ze seznamu klerických kouzel dostupných pro všechny kleriky. Během vybírání si zvol počet klerických kouzel rovný tvé opravě Moudrosti + tvá úroveň klerika (minimálně jedno kouzlo). Kouzla musí být takové úrovně, pro které máš pozice kouzel.

Jsi-li například klerik na 3. úrovni, máš čtyři pozice kouzel 1. úrovně a dvě pozice kouzel 2. úrovně. S Moudrostí 16 může tvůj seznam připravených kouzel obsahovat šest kouzel 1. nebo 2. úrovně, v libovolné kombinaci. Pokud si připravíš kouzlo 1. úrovně \*zhoj zranění\*, můžeš ho seslat použitím pozice 1. či 2. úrovně. Seslání kouzla ho neodstraní z tvého seznamu připravených kouzel.

Seznam připravených kouzel si můžeš změnit, když si důkladně odpočineš. Příprava nového seznamu klerických kouzel vyžaduje čas strávený modlením a meditací: aspoň 1 minutu za úroveň kouzla za každé kouzlo na tvém seznamu.

##### Sesílací vlastnost

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá klerická kouzla je Moudrost. Moc tvých kouzel pochází ze tvé zbožnosti k tvému božstvu. Kdykoliv klerické kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Moudrost. Mimo to použiješ svou opravu Moudrosti, když stanovuješ SO záchranného hodu klerického kouzla, které 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

##### Sesílání rituálů

Klerické kouzlo můžeš seslat jako rituál, pokud ho máš připravené a má v závorce napsáno „rituál“.

##### Sesílací ohniskový předmět

Jako sesílací ohniskový předmět můžeš použít pro svá klerická kouzla svatý symbol (viz 5. kapitola).

#### Božská doména

Zvol si jednu doménu vztahující se ke tvému božstvu: Bouře, Příroda, Světlo, Šalba, Válka, Znalost, nebo Život. Všechny domény jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání, včetně příkladů s nimi spojených bohů. Svým výběrem na 1. úrovni získáš doménová kouzla a jiné schopnosti. Také jím získáš další možnosti použití Božské přízně, když tuto schopnost získáš na 2. úrovni, a další přínosy na 6., 8. a 17. úrovni.

##### Doménová kouzla

Každá doména má seznam kouzel — svých doménových kouzel — která získáš na určitých úrovních klerika poznamenaných v popisu domény. Jakmile získáš doménové kouzlo, máš ho vždy připravené a nepočítá se do počtu kouzel, který si můžeš každý den připravit.

Nevyskytuje-li se doménové kouzlo v seznamu klerických kouzel, tak pro tebe se toto kouzlo přesto považuje za klerické kouzlo.

#### Božská přízeň

Od 2. úrovně získáš schopnost vést božskou energii přímo od svého božstva a tuto energii využít k podpoře magických účinků. Začínáš se dvěma takovými účinky: Odvracením nemrtvých a účinkem daným tvou doménou. Některé domény ti poskytnou další účinky, když se zvýší tvá úroveň, jak je uvedeno v popisu domény.

Když použiješ svou Božskou přízeň, zvolíš, jaký účinek se vytvoří. Poté si musíš krátce nebo důkladně odpočinout, než můžeš použít svou Božskou přízeň znovu.

Některé účinky Božské přízně vyžadují záchranné hody. Když použiješ takový účinek z tohoto povolání, SO je roven tvému SO záchrany klerického kouzla.

Počínaje 6. úrovní můžeš použít svou Božskou přízeň mezi odpočinky dvakrát a od 18. úrovně třikrát. Když si krátce nebo důkladně odpočineš, obnovíš si svá utracená použití.

##### Božská přízeň: Odvracení nemrtvých

Jako akci předložíš svůj svatý symbol a odříkáš modlitbu pranýřující nemrtvé. Každý nemrtvý tvor do 6 sáhů od tebe, který tě vidí nebo slyší, si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Neuspěje-li tvor v záchranném hodu, je odvrácený na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění.

Odvrácený tvor musí strávit své tahy tím, že se pokouší od tebe maximálně vzdálit a dobrovolně se nepohne na místo do 6 sáhů od tebe. Také nemůže provádět reakce. Jako svou akci může použít pouze Sprint, nebo se pokusit uniknout z účinku, který mu brání se pohnout. Pokud se tvor nemá kam pohnout, může použít akci Uhýbání.

#### 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.

#### Ničení nemrtvých

Počínaje 5. úrovní, když nemrtvý neuspěje ve svém záchranném hodu proti tvé schopnosti Odvracení nemrtvých, je okamžitě zničen, pokud je jeho nebezpečnost (NB) na určitém prahu nebo nižším, jak ukazuje Tabulka Ničení nemrtvých.

\*\*Tabulka Ničení nemrtvých\*\*

| Úroveň klerika | Zničí nemrtvé s NB … |

| --- | --- |

| 5. | 1/2 nebo nižší |

| 8. | 1 nebo nižší |

| 11. | 2 nebo nižší |

| 14. | 3 nebo nižší |

| 17. | 4 nebo nižší |

#### Božský zásah

Od 10. úrovně můžeš vyzvat své božstvo, aby zasáhlo ve tvůj prospěch, když to nutně potřebuješ.

Poprosit o podporu božstva musíš pomocí své akce. Popiš pomoc, o kterou žádáš, a hoď si procentovou kostkou. Hodíš-li si méně nebo stejně, jako je tvá úroveň klerika, tvé božstvo zasáhne. PJ zvolí povahu zásahu; vhodný je účinek nějakého klerického kouzla nebo klerického doménového kouzla.

Pokud tvé božstvo zasáhne, můžeš použít tuto schopnost znovu až za 7 dní. V opačném případě ji můžeš znovu použít, až si důkladně odpočineš.

Na 20. úrovni tvoje volání po zásahu uspěje automaticky, žádný hod není potřeba.

### Božské domény

V panteonu má každé bůh vliv na jiný aspekt smrtelného života a civilizace, zvaný božská doména. Všechny domény, nad kterými má dané božstvo vliv, se nazývají božské portfolio. Například portfolio řeckého boha Apollóna obsahuje domény Světlo, Znalost a Život. Jako klerik si zvolíš jeden aspekt z portfolia svého božstva, který zdůrazníš, a získáš schopnosti spojené s danou doménou.

Tvá volba se může shodovat s určitou sektou oddanou tvému božstvu. Například Apollón může být v jednom kraji uctíván jako „Otec světlo“, zvýrazňující jeho vliv na doménu Světlo, a na jiném místě jako „Otec uzdravení“ zvýrazňující jeho vliv na doménu Život. Nebo tvá volba domény může být jednoduše otázkou tvé osobní preference — aspekt božstva, který se ti líbí nejvíc.

Popis každé domény uvádí příklady božstev, které mají vliv na danou doménu. Obsažení bohové jsou z herních světů Zapomenuté říše, Greyhawk, Dragonlance a Eberron, stejně jako z keltských, řeckých, severských a egyptských panteonů starověku.

#### Doména Bouře

Bohové, jejichž portfolio zahrnuje doménu Bouře (například Talos, Amberlie, Kord, Zeboim, Požírač, Zeus a Thor), vládnou bouřkám, mořím a nebi. Zahrnují bohy blesků a hromů, bohy zemětřesení, některé ohnivé bohy a jisté bohy násilí, fyzické síly a odvahy. V některých panteonech bůh této domény vládne ostatním božstvům a je známý svým rychlým souzením pomocí blesků. V panteonech národů, které se plaví po moři, jsou bohové této domény bohové moře a patroni námořníků. Bouřliví bohové vysílají své kleriky, aby vyvolávali strach v prostých obyvatelích, buď aby tito obyvatelé zachovávali poctivost, nebo aby je povzbudili ke smířlivým obětem před hněvem božstva.

\*\*Tabulka kouzel domény Bouře\*\*

|Úroveň klerika | Kouzla |

| --- | --- |

| 1. | \*hromová vlna\*, \*oblak mlhy\* |

| 3. | \*poryv větru\*, \*roztříštění\* |

| 5. | \*svolej blesky\*, \*zmrzlý déšť\* |

| 7. | \*ledová bouře\*, \*ovládni vodu\* |

| 9. | \*hmyzí zhouba\*, \*ničivá vlna\* |

##### Bonusové zdatnosti

Na 1. úrovni získáš zdatnost s vojenskými zbraněmi a s těžkými zbrojemi.

##### Hněv bouřky

Na 1. úrovni můžeš také hromově pokárat útočníky. Když tě tvor, kterého vidíš do 1 sáhu od sebe, zasáhne útokem, můžeš pomocí své reakce způsobit, že si tvor musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí bleskové, nebo hromové zranění (dle tvé volby) 2k8, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

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

##### Božská přízeň: Ničivý hněv

Počínaje 2. úrovní můžeš použít svou Božskou přízeň k uplatnění síly bouřky s nevázanou prudkostí.

Když si házíš na bleskové či hromové zranění, můžeš použít svou Božskou přízeň a způsobit maximální zranění, místo aby sis házel.

##### Úder bleskem

Od 6. úrovně, když způsobíš bleskové zranění Velkému či menšímu tvorovi, můžeš ho také odtlačit až o 2 sáhy od sebe.

##### Božský úder

Na 8. úrovni získáš schopnost prodchnout božskou energií své údery zbraní. Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora útokem zbraní, můžeš mu způsobit dodatečné hromové zranění 1k8. Když dosáhneš 14. úrovně, dodatečné zranění se zvýší na 2k8.

##### Bouřkorozený

Od 17. úrovně máš rychlost létání rovnou své aktuální rychlosti chůze, kdykoliv nejsi pod zemí ani ve vnitřních prostorách.

#### Doména Příroda

Bohové přírody jsou tak rozmanití jako sám přírodní svět, od nevyzpytatelných bohů hlubokých lesů (jako je například Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor a Pan) po přátelská božstva spojená s konkrétními prameny a háji (jako je například Eldat). Druidové ctí přírodu jako celek a mohou sloužit jednomu z těchto božstev, vykonávat záhadné obřady a odříkávat téměř zapomenuté modlitby v jejich vlastním tajném jazyce. Ale mnozí z těchto bohů mají i kleriky, šampiony, kteří se staví do aktivnější role v prosazování zájmů konkrétního boha přírody. Tito klerici mohou lovit zlé obludy, které plundrují zalesněné krajiny, žehnat sklizni věřících, nebo způsobovat chřadnutí plodin těch, kteří rozhněvali jejich bohy.

\*\*Tabulka kouzel domény Příroda\*\*

|Úroveň klerika | Kouzla |

| --- | --- |

| 1. | \*mluv se zvířaty\*, \*přátelství zvířat\* |

| 3. | \*kůrokůže\*, \*trny\* |

| 5. | \*růst rostlin\*, \*větrná zeď\* |

| 7. | \*podrob zvíře\*, \*uchvacující réva\* |

| 9. | \*hmyzí zhouba\*, \*chůze stromy\* |

##### Akolyta přírody

Na 1. úrovni se naučíš jeden druidský trik dle své volby. Získáš také zdatnost v jedné z následujících dovedností dle své volby: Ovládání zvířat, Přežití, nebo Příroda.

##### Bonusová zdatnost

Na 1. úrovni získáš také zdatnost s těžkými zbrojemi.

##### Božská přízeň: Zmam zvířata a rostliny

Od 2. úrovně můžeš použít svou Božskou přízeň ke zmámení zvířat a rostlin.

Jako akci předložíš svůj svatý symbol a vyslovíš jméno svého božstva. Každé zvíře či rostlinný tvor, který tě vidí do 6 sáhů od tebe, si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Když neuspěje, je zmámený na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění. Zatímco je tebou zmámený, je přátelský vůči tobě a ostatním tvorům, které určíš.

##### Utlumení živlů

Počínaje 6. úrovní, když ty či tvor do 6 sáhů od tebe utrpí bleskové, hromové, chladné, kyselinové nebo ohnivé zranění, můžeš si (mu) pomocí své reakce udělit odolání vůči danému typu zranění.

##### Božský úder

Na 8. úrovni získáš schopnost prodchnout božskou energií své údery zbraní. Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora útokem zbraní, můžeš mu způsobit dodatečné bleskové, chladné, nebo ohnivé zranění (dle tvé volby) 1k8. Když dosáhneš 14. úrovně, dodatečné zranění se zvýší na 2k8.

##### Pán přírody

Na 17. úrovni získáš schopnost rozkazovat zvířatům a rostlinným tvorům. Zatímco jsou tvorové zmámeni tvou schopností Zmam zvířata a rostliny, můžeš jako bonusovou akci ve svém tahu slovně rozkázat, co má každý z těchto tvorů dělat ve svém příštím tahu.

#### Doména Světlo

Bohové světla — například Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, Stříbrný plamen, Belenus, Apollón a Re — prosazují ideály znovuzrození a obnovy, pravdy, bdělosti a krásy a jejich symbolem je zpravidla slunce. Někteří z těchto bohů jsou vyobrazováni jako samotné slunce, nebo jako vozataj jedoucí po nebi se zapřaženým sluncem. Jiní jsou neúnavní strážci, jejichž oči probodávají každý stín a prohlédnou každý klam. Někteří jsou božstvy krásy a umění, kteří učí, že umění je prostředkem zdokonalování duše. Klerici boha světla jsou osvícené duše naplněné září a schopností bystrého pohledu jejich boha. Jsou pověřeni vypuzovat lži a temnotu.

\*\*Tabulka kouzel domény Světlo\*\*

| Úroveň klerika | Kouzla |

| --- | --- |

| 1. | \*hořící ruce\*, \*vílí oheň\* |

| 3. | \*planoucí koule\*, \*sežehující paprsek\* |

| 5. | \*denní světlo\*, \*ohnivá koule\* |

| 7. | \*strážce víry\*, \*ohnivá zeď\* |

| 9. | \*plamenný úder\*, \*sledování\* |

##### Bonusový trik

Když si na 1. úrovni zvolíš tuto doménu, získáš trik \*světlo\*, pokud ho ještě neznáš.

##### Ochranný záblesk

Na 1. úrovni můžeš také mezi sebe a útočícího nepřítele vložit božské světlo, které zableskne těsně předtím, než útočník zasáhne či mine. Když na tebe zaútočí tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, můžeš pomocí své reakce způsobit nevýhodu k hodu na útok. Útočník, kterého nelze oslepit, je imunní vůči této schopnosti.

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

##### Božská přízeň: Záře úsvitu

Od 2. úrovně můžeš použít svou Božskou přízeň k využití slunečního světla, zahnání tmy a způsobení zářivého zranění tvým nepřátelům.

Jako akci předložíš svůj svatý symbol a všechna magická tma do 6 sáhů od tebe se rozptýlí. Navíc každý nepřátelský tvor do 6 sáhů od tebe si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Když tvor v záchranném hodu neuspěje, utrpí zářivé zranění rovné 2k10 + tvá úroveň klerika, nebo poloviční zranění při úspěšné záchraně. Tvor, který má vůči tobě úplný kryt, není nijak ovlivněn.

##### Zlepšený záblesk

Počínaje 6. úrovní můžeš použít svou schopnost Ochranný záblesk také tehdy, když tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, zaútočí na někoho jiného než tebe.

##### Mocné sesílání kouzel

Od 8. úrovně přičteš svou opravu Moudrosti ke zranění, které způsobíš nějakým klerickým trikem.

##### Světelná korona

Počínaje 17. úrovní můžeš pomocí své akce aktivovat auru slunečního světla, která vydrží 1 minutu, nebo dokud ji nezrušíš pomocí další akce. Vydáváš jasné světlo v okruhu 12 sáhů a slabé světlo dalších 6 sáhů. Tví nepřátelé v jasném světle mají nevýhodu k záchranným hodům proti kouzlům, která způsobují ohnivé či zářivé zranění.

#### Doména Šalba

Bohové šalby — například Tymora, Bešaba, Olidamara, Cestovatel, Garl Zlatatřpyt a Loki — jsou štváči a provokatéři, kteří mezi bohy i smrtelníky představují neustálý protest proti zavedenému pořádku. Jsou patrony zlodějů, lotrů, karbaníků, rebelů a osvoboditelů. Jejich klerici jsou ve světě rozkladnou silou popichující domýšlivost, vysmívající se tyranům, kradoucí bohatým, osvobozující zajatce a opovrhující pokryteckými tradicemi. A před přímým střetem dávají přednost vytáčkám, šprýmům, klamání a zlodějině.

\*\*Tabulka kouzel domény Šalba\*\*

| Úroveň klerika | Kouzla |

| --- | --- |

| 1. | \*přestrojení\*, \*zmam osobu\* |

| 3. | \*projdi beze stop\*, \*zrcadlový obraz\* |

| 5. | \*mihotání\*, \*rozptyl magii\* |

| 7. | \*dimenzionální dveře\*, \*proměň tvora\* |

| 9. | \*podrob osobu\*, \*změň paměť\* |

##### Požehnání šejdíře

Počínaje 1. úrovní, když si zvolíš tuto doménu, můžeš se pomocí své akce dotknout jiného tvora než sebe, který s tím souhlasí, a udělit mu výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti). Toto požehnání trvá 1 hodinu, nebo dokud nepoužiješ tuto schopnost znovu.

##### Božská přízeň: Vyvolání dvojníka

Od 2. úrovně můžeš použít svou Božskou přízeň k vytvoření svého iluzorního dvojníka.

Jako akci vytvoříš dokonalou iluzi sebe, která vydrží 1 minutu, nebo dokud nepřerušíš své soustředění (jako u kouzla, na nějž se musíš soustředit). Iluze se objeví na volném místě, které vidíš do 6 sáhů od sebe. Jako bonusovou akci ve svém tahu můžeš pohnout s iluzí až o 6 sáhů na místo, které vidíš, ale musí zůstat do 24 sáhů od tebe.

Po dobu trvání můžeš sesílat kouzla, jako bys byl na místě iluze, ale musíš používat své vlastní smysly. Když navíc ty i iluze jste do 1 sáhu od tvora, který vidí iluzi, máš výhodu k hodům na útok proti tomuto tvorovi, což je dáno tím, jak ho iluze mate.

##### Božská přízeň: Plášť stínů

Počínaje 6. úrovní můžeš použít svou Božskou přízeň ke zmizení.

Jako akci se zneviditelníš do konce svého příštího tahu. Pokud zaútočíš nebo sešleš kouzlo, zviditelníš se.

##### Božský úder

Na 8. úrovni získáš schopnost prodchnout jedem své údery zbraní — jako dar od svého božstva. Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora útokem zbraní, můžeš mu způsobit dodatečné jedové zranění 1k8. Když dosáhneš 14. úrovně, dodatečné zranění se zvýší na 2k8.

##### Zlepšený dvojník

Na 17. úrovni můžeš vytvořit až čtyři své dvojníky místo jednoho, když použiješ Vyvolání dvojníka. Jako bonusovou akci ve svém tahu můžeš pohnout s libovolným počtem z nich až o 6 sáhů, ale musí zůstat do 24 sáhů od tebe.

#### Doména Válka

Válka má mnoho projevů. Může dělat hrdiny z prostých obyvatel. Může být zoufalá a strašná, plná krutých a zbabělých činů zastiňujících případy výtečnosti a statečnosti. V každém případě, bohové války dohlíží na válečníky a odměňují je za jejich velké činy. Klerici takových bohů vynikají v bitvě, inspirují ostatní, aby bojovali dobře, nebo jako modlitby nabízí skutky násilí. Mezi bohy války se řadí šampioni cti a rytířství (například Torm, Hieroneus a Kiri-Jolit) a také bohové ničení a drancování (například Erzynul, Zběsilost, Grúmš a Arés) a bohové dobývání a nadvlády (například Bane, Hextor a Maglubiyet). Ostatní bohové války (například Tempus, Níké a Nuada) mají neutrálnější postoj. Podporují válku ve všech jejích projevech a podporují válečníky za všech okolností.

\*\*Tabulka kouzel domény Válka\*\*

| Úroveň klerika | Kouzla |

| --- | --- |

| 1. | \*přízeň bohů\*, \*štít víry\* |

| 3. | \*duchovní zbraň\*, \*magická zbraň\* |

| 5. | \*křižákova pelerína\*, \*přízrační strážci\* |

| 7. | \*kamenná kůže\*, \*volnost\* |

| 9. | \*plamenný úder\*, \*znehybni nestvůru\* |

##### Bonusová zdatnost

Na 1. úrovni získáš zdatnost s vojenskými zbraněmi a těžkými zbrojemi.

##### Válečný kněz

Od 1. úrovně ti tvůj bůh dodává vlny vnuknutí, když bojuješ v bitvě. Když použiješ akci Útok, můžeš jednou zaútočit zbraní jako bonusovou akci.

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

##### Božská přízeň: Řízený úder

Počínaje 2. úrovní můžeš použít svou Božskou přízeň k úderu s nadpřirozenou přesností. Když si házíš na útok, můžeš použít svou Božskou přízeň k získání bonusu +10 k hodu. Můžeš se pro tuto volbu rozhodnout až poté, co uvidíš svůj hod, ale předtím, než PJ oznámí, jestli útok zasáhl či minul.

##### Božská přízeň: Požehnání boha války

Od 6. úrovně, když si tvor do 6 sáhů od tebe hází na útok, můžeš mu pomocí své reakce udělit bonus +10 k tomuto hodu použitím své Božské přízně. Můžeš se pro tuto volbu rozhodnout až poté, co uvidíš hod, ale předtím, než PJ oznámí, jestli útok zasáhl či minul.

##### Božský úder

Na 8. úrovni získáš schopnost prodchnout božskou energií své údery zbraní. Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora útokem zbraní, můžeš mu způsobit dodatečné zranění 1k8 stejného typu, jako zranění udělené cíli zbraní. Když dosáhneš 14. úrovně, dodatečné zranění se zvýší na 2k8.

##### Avatar bitvy

Na 17. úrovni získáš odolání proti bodným, drtivým a sečným zraněním z nemagických zbraní.

#### Doména Znalost

Bohové znalosti — například Oghma, Bokub, Gilean, Aureon a Thovt — si nadevše cení učení a porozumění. Někteří učí, že znalost je třeba shromažďovat a sdílet v knihovnách a na univerzitách, nebo podporují praktické řemeslnické znalosti a vynalézavost. Některá božstva hromadí znalosti a zadržují jejich tajemství pro sebe. A některá slibují svým stoupencům, že získají velikánskou moc, pokud rozluští tajemství mnohovesmíru. Stoupenci těchto bohů studují tajná učení, sbírají staré rukověti, vydávají se na tajná místa na zemi a učí se vše, co se dá. Někteří bohové znalosti podporují praktické řemeslnické znalosti a vynalézavost, jako například kovářští bohové Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Héfaistos a Goibniu.

\*\*Tabulka kouzel domény Znalost\*\*

| Úroveň klerika | Kouzla |

| --- | --- |

| 1. | \*rozkaz\*, \*určení\* |

| 3. | \*předvídání\*, \*sugesce\* |

| 5. | \*mluv s mrtvými\*, \*nezjistitelnost\* |

| 7. | \*mystické oko\*, \*zmatek\* |

| 9. | \*poslyš mýty\*, \*sledování\* |

##### Požehnání znalosti

Na 1. úrovni se naučíš dva jazyky dle své volby. Staneš se také zdatný ve dvou z následujících dovedností dle své volby: Historie, Mystika, Náboženství či Příroda.

Při hodu na ověření vlastnosti s použitím některé z těchto dovedností se tvůj zdatnostní bonus zdvojnásobí.

##### Božská přízeň: Studnice znalostí

Od 2. úrovně můžeš použít svou Božskou přízeň k načerpání z božské studnice znalostí. Jako akci si zvolíš dovednost nebo pomůcku. 10 minut budeš zdatný se zvolenou dovedností či pomůckou.

##### Božská přízeň: Čtení myšlenek

Počínaje 6. úrovní můžeš použít svou Božskou přízeň ke čtení myšlenek tvora. Poté můžeš využít svůj přístup k tvorově mysli a rozkázat mu něco.

Jako akci zvol jednoho tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Tvor si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Uspěje-li, nemůžeš na něj použít tuto schopnost znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

Pokud tvor v záchraně neuspěje, můžeš číst jeho povrchové myšlenky (ty, nad kterými nejvíc přemítá, odrážející jeho současné emoce a co si právě aktivně myslí), když je do 12 sáhů od tebe. Tento účinek trvá 1 minutu.

Během této doby můžeš použít svou akci k ukončení tohoto účinku a seslat na tvora kouzlo sugesce, aniž bys tím utratil pozici kouzel. Cíl automaticky neuspěje v záchraně proti tomuto kouzlu.

##### Mocné sesílání kouzel

Od 8. úrovně přičteš svou opravu Moudrosti ke zranění, které způsobíš nějakým klerickým trikem.

##### Vize minulosti

Počínaje 17. úrovní můžeš vyvolat vize minulosti, které se vztahují k předmětu, který držíš, nebo který je ve tvém bezprostředním okolí. Nejméně 1 minutu strávíš meditací a modlením a pak obdržíš snové, stínové záblesky nedávných událostí. Tímto způsobem můžeš meditovat počet minut rovných tvé hodnotě Moudrosti a během této doby se musíš soustředit, jako u kouzla, jež vyžaduje soustředění.

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

Čtení předmětu. Když při své meditaci držíš předmět, můžeš vidět vize jeho předchozího majitele. Po minutové meditaci se dozvíš, jak k předmětu přišel a jak o něj přišel, stejně jako poslední význačnou událost zahrnující předmět a daného vlastníka. Pokud v poslední době vlastnil předmět ještě někdo jiný (v rámci počtu dní rovných tvé hodnotě Moudrosti), můžeš meditovat další 1 minutu za každého vlastníka a o daném tvorovi se dozvědět stejné informace.

Čtení oblasti. Když medituješ, vidíš vize nedávných událostí ve tvém bezprostředním okolí (místnosti, ulici, chodbě, prostranství apod., nejvýše krychli o straně 10 sáhů), které se staly v počtu dní rovných tvé hodnotě Moudrosti. Význačné události obvykle zahrnují silné emoce, například bitvy a zrady, svatby a vraždy, narození a pohřby. Vize ale mohou zahrnovat i obyčejnější události, které jsou však významné pro tvou aktuální situaci.

#### Doména Život

Doména Život se zaměřuje na chvění pozitivní energie — jedné ze základních sil vesmíru — která udržuje všechen život. Bohové života podporují vitalitu a zdraví skrz léčení nemocných a zraněných, starají se o potřebné a zahánějí síly smrti a nemrtvosti. Téměř každé nezlé božstvo může uplatňovat vliv na tuto doménu. Zejména zemědělská božstva (například Šántí, Arawai a Démétér), sluneční bohové (například Lathander, Pelor a Re), bohové uzdravení či výdrže (například Ilmater, Mišakal, Apollón a Dian Cecht) a bohové domova a společenství (například Hestiá, Hathor a Boldrei).

\*\*Tabulka kouzel domény Život\*\*

| Úroveň klerika | Kouzla |

| --- | --- |

| 1. | \*požehnání\*, \*zhoj zranění\* |

| 3. | \*duchovní zbraň\*, \*nižší navrácení\* |

| 5. | \*maják naděje\*, \*obrození\* |

| 7. | \*strážce víry\*, \*znamení proti smrti\* |

| 9. | \*hromadné uzdravení\*, \*vzkříšení\* |

##### Bonusová zdatnost

Když si na 1. úrovni zvolíš tuto doménu, získáš zdatnost s těžkými zbrojemi.

##### Následovník života

Také počínaje 1. úrovní jsou tvá léčivá kouzla účinnější. Kdykoliv použiješ kouzlo 1. či vyšší úrovně k obnovení životů tvora, obnoví si tvor dodatečné životy rovné 2 + úroveň kouzla.

##### Božská přízeň: Zachování života

Od 2. úrovně můžeš použít svou Božskou přízeň k léčení těžce zraněných.

Jako akci předložíš svůj svatý symbol a vyvoláš léčivou energii, která dokáže obnovit počet životů rovný pětinásobku tvé úrovně klerika. Zvol jakékoliv tvory do 6 sáhů od tebe a rozděl mezi ně tyto životy. Tato schopnost dokáže obnovit tvorovi jeho životy na maximálně polovinu jeho maxima. Tuto schopnost nemůžeš použít na nemrtvého ani výtvor.

##### Požehnaný léčitel

Počínaje 6. úrovní, léčivá kouzla, která sešleš na ostatní, uzdraví i tebe. Když sešleš kouzlo 1. či vyšší úrovně, které obnoví životy jinému tvorovi, obnovíš si životy rovné 2 + úroveň kouzla.

##### Božský úder

Na 8. úrovni získáš schopnost prodchnout božskou energií své údery zbraní. Jednou v každém svém tahu, když zasáhneš tvora útokem zbraní, můžeš mu způsobit dodatečné zářivé zranění 1k8. Když dosáhneš 14. úrovně, dodatečné zranění se zvýší na 2k8.

##### Prvotřídní léčení

Od 17. úrovně tam, kde by sis normálně házel jednou či více kostkami k obnovení životů pomocí kouzla, místo toho použiješ nejvyšší možný výsledek každé kostky. Například, místo abys obnovil tvorovi 2k6 životů, mu obnovíš 12 životů.

## Kouzelník

Elfka, oděná do stříbrného roucha, které bylo znakem jejího postavení, zavřela oči, aby zamezila svému rozptýlení bojištěm, a začala tiše zpívat. Propletením svých prstů dokončila kouzlo a vypustila drobný korálek ohně směrem k řadám nepřátelských vojáků, kde se vzplanutím vybuchnul a vojáky pohltil.

Muž načrtl křídou složitý magický kruh na holou kamennou podlahu, několikrát překontroloval svou práci a pak každou čáru a spanilou křivku posypal železným práškem. Když byl kruh hotový, monotónně zamumlal dlouhé zaklínadlo. Uvnitř kruhu se otevřela díra, ze které byl cítit závan síry ze sféry z jiného světa.

Gnóm, hrbící se nad podlahou v podzemní křižovatce, rozhodil hrst kůstek popsaných magickými symboly a zamumlal nad nimi několik mocných slov. Zavřel oči, aby viděl vize jasněji, pomalu přikývl a pak otevřel oči a ukázal chodbou vlevo.

Kouzelníci jsou prvotřídní mágové, které jako povolání vymezují a spojují kouzla, která sesílají. Kouzelníci čerpají z jemného tkaniva magie, které prolíná vesmír, a sesílají kouzla výbušného ohně, jiskřícího blesku, důvtipného klamání a ovládání mysli hrubou silou. Jejich magie vyvolává nestvůry z jiných sfér existence, zprostředkovává letmé pohledy do budoucnosti a zabité nepřátele přeměňuje v zombie. Jejich nejmocnější kouzla přeměňují jednu látku v jinou, přivolávají z nebe meteority, nebo otvírají portály do jiných světů.

#### Učenci mystiky

Moc magie — divoké a nevyzpytatelné, pestrých forem a funkcí — přitahuje studenty, kteří se snaží si osvojit její záhady. Někteří usilují o to, stát se bohy, utvářet samotnou realitu. I když seslání typického kouzla vyžaduje pouze pronesení několika podivných slov, letmých gest a občas špetku nebo hrst exotických surovin, tyto povrchní složky jen sotva prozrazují odbornost dosaženou po učňovských letech a nesčetných hodinách studia.

Kouzelníci žijí a umírají pro svá kouzla. Vše ostatní je druhořadé. Učí se nová kouzla, když experimentují a získávají větší zkušenost. Mohou se také učit od ostatních kouzelníků, z dávných rukovětí či nápisů a od prastarých tvorů (například vílích tvorů), kteří jsou protkáni magií.

#### Lákadlo znalostí

Životy kouzelníků jsou zřídkakdy obyčejné. Nejblíž z nich má k obyčejnému životu kouzelník pracující jako mudrc nebo učitel v knihovně či na univerzitě, jenž vyučuje ostatní tajemství mnohovesmíru. Jiní kouzelníci prodávají své služby jako proroci, slouží ve vojenských silách, nebo se dali na dráhu zločinu či nadvlády.

Ale lákadlo znalostí a moci vytahuje dokonce i většinu poklidných kouzelníků z bezpečí jejich knihoven a laboratoří do rozpadajících se zřícenin a ztracených měst. Většina kouzelníků věří, že jejich protějšky v dávných civilizacích znaly tajemství magie, která se v průběhu časů ztratila, a objevení těchto tajemství by mohlo otevřít cestu k větší moci, než jakou poskytuje magie v dnešní době.

#### Tvorba kouzelníka

Tvorba postavy kouzelníka vyžaduje příběh z jeho minulosti, z něhož vyčnívá aspoň jedna podivuhodná událost. Jak tvá postava přišla poprvé do styku s magií? Jak jsi objevil, že pro ni máš nadání? Máš přirozený talent, nebo jsi prostě jen tvrdě studoval a bez ustání cvičil? Setkal ses s magickým tvorem nebo prastarou rukovětí a naučil ses základům magie od něj či z ní?

Co tě vytrhlo z tvého studijního života? Prahl jsi po prvním ochutnání magických znalostí po dalších? Dostala se k tobě zvěst o tajném úložišti znalostí, které dosud nevyplenil žádný jiný kouzelník? Možná jen toužíš otestovat své nově nabyté magické dovednosti tváří v tvář nebezpečí.

##### Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat kouzelníka poměrně rychle. Za prvé, Inteligence by měla být tvá nejvyšší hodnota vlastnosti, následovaná Odolností, nebo Obratností. Za druhé si zvol zázemí mudrce. Za třetí si zvol do své knihy kouzel triky \*mágova ruka\*, \*světlo\* a \*mrazivý paprsek\*, spolu s následujícími kouzly 1. úrovně: \*hořící ruce\*, \*magická střela\*, \*mágova zbroj\*, \*spánek\*, \*štít\* a \*zmam osobu\*.

### Schopnosti povolání

Jako kouzelník získáš následující schopnosti povolání.

##### Životy

\*\*Kostky životů:\*\* 1k6 za každou úroveň kouzelníka

\*\*Životy na 1. úrovni:\*\* 6 + oprava Odolnosti

\*\*Životy na vyšších úrovních:\*\* 1k6 (nebo 4) + oprava Odolnosti za každou úroveň kouzelníka po 1. úrovni

##### Zdatnosti

\*\*Zbroje:\*\* Žádné

\*\*Zbraně:\*\* Dýka, hůl, prak, šipka, lehká kuše

\*\*Pomůcky:\*\* Žádné

\*\*Záchranné hody\*\*: Inteligence, Moudrost

\*\*Dovednosti:\*\* Zvol si dvě z těchto: Historie, Lékařství, Mystika, Náboženství, Pátrání, Vhled

##### Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

\* \*(a)\* hůl, nebo \*(b)\* dýka

\* \*(a)\* brašnička na suroviny, nebo \*(b)\* mystický ohniskový předmět

\* \*(a)\* badatelský balíček, nebo \*(b)\* průzkumnický balíček

\* Kniha kouzel

\*\*Tabulka kouzelníka\*\*

| Úroveň | Zdatnostní bonus | Schopnosti | Známé triky | | — | Pozice | kouzel | dle | úrovně | kouzla | — | |

| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| | | | | \*\*1.\*\* | \*\*2.\*\* | \*\*3.\*\* | \*\*4.\*\* | \*\*5.\*\* | \*\*6.\*\* | \*\*7.\*\* | \*\*8.\*\* | \*\*9.\*\* |

| 1. | +2 | Sesílání kouzel, Zotavení mystiky | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |

| 2. | +2 | Mystická tradice | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |

| 3. | +2 | — | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |

| 4. | +2 | Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |

| 5. | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |

| 6. | +3 | Schopnost Mystické tradice | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |

| 7. | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |

| 8. | +3 | Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |

| 9. | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |

| 10. | +4 | Schopnost Mystické tradice | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |

| 11. | +4 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |

| 12. | +4 | Zvýšení hodnot vlastností | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |

| 13. | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — |— |

| 14. | +5 | Schopnost Mystické tradice | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |

| 15. | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |

| 16. | +5 | Zvýšení hodnot vlastností | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |

| 17. | +6 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| 18. | +6 | Mistr kouzel | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| 19. | +6 | Zvýšení hodnot vlastností | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |

| 20. | +6 | Typické kouzlo | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

#### Sesílání kouzel

Jako student mystické magie máš knihu kouzel obsahující kouzla, která ukazují první záblesky tvé skutečné moci. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou v 10. kapitole a v 11. kapitole najdeš seznam kouzelnických kouzel.

##### Triky

Na 1. úrovni znáš tři triky dle své volby ze seznamu kouzelnických kouzel. Na vyšších úrovních se naučíš další kouzelnické triky dle své volby, jak ukazuje sloupec Známé triky v Tabulce kouzelníka.

##### Kniha kouzel

Na 1. úrovni máš knihu kouzel obsahující šest kouzelnických kouzel 1. úrovně dle tvé volby. Kniha kouzel neobsahuje triky.

<Card header="Tvoje kniha kouzel">

Kouzla, jež si přidáváš do své knihy kouzel při postupu na vyšší úrovně, odráží tvoje bádání, které provádíš na svou vlastní pěst, stejně jako intelektuální objevy, jež jsi učinil o povaze mnohovesmíru. Na svých dobrodružstvích možná najdeš další kouzla. Například, můžeš objevit kouzlo zaznamenané na svitku v truhle zlého kouzelníka nebo v zaprášené rukověti v prastaré knihovně.

\*\*\*Opisování kouzel do knihy.\*\*\* Když najdeš kouzelnické kouzlo 1. či vyšší úrovně, můžeš si ho opsat do své knihy kouzel, je-li takové úrovně, kterou si můžeš připravit, a pokud máš čas ho rozluštit a zkopírovat.

Opsat kouzlo do tvé knihy kouzel znamená reprodukovat základní formu kouzla a poté rozluštit unikátní systém zápisu použitý kouzelníkem, který kouzlo zapisoval. Musíš kouzlo cvičit, dokud neporozumíš nutným zvukům či gestům a pak ho přepsat do své knihy kouzel pomocí svého vlastního zápisu.

Za každou úroveň kouzla tento proces trvá 2 hodiny a stojí 50 zl. Cena představuje suroviny, které spotřebuješ při experimentování s kouzlem k jeho osvojení, stejně jako kvalitní inkousty, které potřebuješ k jeho zapsání. Jakmile utratíš tento čas a peníze, můžeš si kouzlo připravit stejně jako svá ostatní kouzla.

\*\*\*Výměna knihy.\*\*\* Ze své vlastní knihy kouzel můžeš opsat kouzlo do jiné knihy — například, chceš-li si udělat záložní kopii své knihy kouzel. Je to stejné jako opisování nového kouzla do tvé knihy kouzel, ale rychlejší a snadnější, protože svému vlastnímu zápisu rozumíš a už víš, jak kouzlo seslat. Za každou úroveň opisovaného kouzla musíš strávit jen 1 hodinu a 10 zlatých.

Přijdeš-li o svou knihu kouzel, můžeš použít stejný postup k přepisu kouzel, která sis připravil, do nové knihy kouzel. K vyplnění zbytku své knihy kouzel si musíš najít nová kouzla jako obvykle. Z tohoto důvodu si mnoho kouzelníků udržuje záložní knihy kouzel na bezpečném místě.

\*\*\*Vzhled knihy.\*\*\* Tvoje kniha kouzel je unikátní kompilací kouzel, se svými vlastními dekorativními ozdobami a okrajovými poznámkami. Může to být prostý, funkční kožený svazek, který jsi dostal jako dárek od svého mistra, může to být jemně vázaná rukověť s pozlacenými okraji, kterou jsi našel v prastaré hrobce, nebo to může být dokonce jen volná sbírka poznámek, které sis dal dohromady poté, co jsi přišel o svou předchozí knihu kouzel při nehodě.

</Card>

##### Příprava a sesílání kouzel

Tabulka kouzelníka udává, kolik máš pozic kouzel k seslání svých kouzel 1. či vyšší úrovně. K seslání jednoho z těchto kouzelnických kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Připrav si seznam kouzelnických kouzel, která ti budou dostupná k seslání. To uděláš tak, že ze své knihy kouzel zvolíš takový počet kouzelnických kouzel, který je roven tvé opravě Inteligence + tvá úroveň kouzelníka (minimálně jedno kouzlo). Kouzla musí být takové úrovně, pro které máš pozice kouzel.

Jsi-li například kouzelník na 3. úrovni, máš čtyři pozice kouzel 1. úrovně a dvě pozice kouzel 2. úrovně. S Inteligencí 16 může tvůj seznam připravených kouzel obsahovat šest kouzel 1. nebo 2. úrovně, v libovolné kombinaci. Pokud si připravíš kouzlo 1. úrovně \*magická střela\*, můžeš ji seslat použitím pozice 1. či 2. úrovně. Seslání kouzla ho neodstraní z tvého seznamu připravených kouzel.

Seznam připravených kouzel si můžeš změnit, když si důkladně odpočineš. Příprava nového seznamu kouzelnických kouzel vyžaduje čas strávený studováním tvé knihy kouzel a zapamatováním si zaklínadel a gest, která musíš udělat při sesíláni kouzla: aspoň 1 minutu za úroveň kouzla za každé kouzlo na tvém seznamu.

##### Sesílací vlastnost

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzelnická kouzla je Inteligence, protože se učíš svá kouzla pomocí horlivého studování a memorování. Kdykoliv kouzelnické kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Inteligenci. Mimo to použiješ svou opravu Inteligence, když stanovuješ SO záchranného hodu kouzelnického kouzla, jež jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem.

\*\*SO záchrany kouzla\*\* = 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Inteligence

\*\*Útočná oprava kouzla\*\* = tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Inteligence

##### Sesílání rituálů

Kouzelnické kouzlo můžeš seslat jako rituál, pokud má v závorce napsáno „rituál“ a pokud ho máš ve své knize kouzel. Nemusíš ho mít připravené.

##### Sesílací ohniskový předmět

Jako sesílací ohniskový předmět můžeš použít pro svá kouzelnická kouzla mystický ohniskový předmět (viz 5. kapitola).

##### Učení se kouzlům 1. a vyšší úrovně

Pokaždé, když získáš úroveň kouzelníka, můžeš si do své knihy kouzel přidat dvě kouzelnická kouzla dle své volby. Kouzla musí být takové úrovně, pro které máš pozice kouzel, jak ukazuje Tabulka kouzelníka. Na svých dobrodružstvích můžeš najít další kouzla, která si můžeš přidat do své knihy kouzel (viz rámeček „Tvoje kniha kouzel“).

#### Zotavení mystiky

Studováním své knihy kouzel ses naučil obnovit si určitou část mystické energie. Jednou za den, když si krátce odpočineš, můžeš zvolit utracené pozice kouzel, které si obnovíš. Součet úrovní těchto pozic kouzel musí být menší nebo roven polovině tvé úrovně kouzelníka (zaokrouhleno nahoru) a žádná z pozic nesmí být na 6. či vyšší úrovni.

Například, když jsi kouzelník na 4. úrovni, můžeš si obnovit pozice kouzel v hodnotě až dvou úrovní. Můžeš si obnovit buď jednu pozici kouzel 2. úrovně, nebo dvě pozice kouzel 1. úrovně.

#### Mystická tradice

Když dosáhneš 2. úrovně, zvolíš si mystickou tradici, která bude utvářet tvůj magický výcvik pomocí jedné z osmi škol: Iluze, Nekromancie, Očarování, Transmutace, Věštění, Vymítání, Vyvolávání, nebo Zaklínání. Všechny jsou popsány na konci popisu tohoto povolání.

Tvoje volba ti dává schopnosti na 2. úrovni a pak opět na 6., 10. a 14. 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.

#### Mistr kouzel

Na 18. úrovni jsi v určitých kouzlech dosáhl takového mistrovství, že je můžeš sesílat libovolně. Zvol jedno kouzelnické kouzlo 1. úrovně a jedno kouzelnické kouzlo 2. úrovně, která jsou ve tvé knize kouzel. Když je máš připravená, můžeš je seslat na jejich nejnižší úrovni, aniž bys za ně utratil pozici kouzla. Pokud chceš některé z nich seslat na vyšší úrovni, musíš za něj utratit pozici kouzla jako normálně.

Když strávíš studiem 8 hodin, můžeš vyměnit jedno nebo obě vybraná kouzla za jiná kouzla stejné úrovně.

#### Typická kouzla

Když dosáhneš 20. úrovně, získáš mistrovství ve dvou mocných kouzlech a můžeš je seslat jen s minimálním úsilím. Zvol ve své knize kouzel dvě kouzelnická kouzla 3. úrovně jako svá typická kouzla. Tato kouzla máš vždycky připravená, nepočítají se do počtu tvých připravených kouzel a každé z nich můžeš jednou seslat na 3. úrovni, aniž bys za to utratil pozici kouzla. Uděláš-li to, můžeš to zopakovat, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

Pokud chceš některé z těchto kouzel seslat na vyšší úrovni, musíš za něj utratit pozici kouzla jako normálně.

### Mystické tradice

Studium kouzelnictví je prastaré, sahá až do nejranějších objevů magie smrtelníky. Ve světech D&D je pevně zavedené, s nejrůznějšími tradicemi vyhrazenými ke komplexnímu studiu magie.

Nejběžnější mystické tradice v mnohovesmíru se točí kolem škol magie. Kouzelníci po celé věky katalogizovali tisíce kouzel a seskupovali je do kategorií zvaných školy, jak je popsáno v 10. kapitole. Na některých místech jsou školy magie doslova školy. Jinde jsou školy spíš akademické obory s konkurenčními fakultami soupeřícími o studenty a financování. Dokonce i osamělí kouzelníci, kteří trénují učně v izolaci svých vlastních věží, používají rozdělení magie na školy jako učební pomůcku, neboť kouzla různých škol vyžadují osvojení různých technik.

#### Škola iluze

Svá studia zaměřuješ na magii, která zaslepuje smysly, mate mysl a šálí i ty nejmoudřejší osoby. Tvá magie je záludná. Díky iluzím vyrobeným tvou bystrou myslí vypadají nemožné věci reálně. Mnoho iluzionistů — včetně mnoha gnómských kouzelníků — jsou vlídní šprýmaři, kteří používají svá kouzla k pobavení. Ostatní jsou zlověstnější mistři klamu, kteří používají své iluze k vystrašení a ošizení druhých pro svůj osobní užitek.

##### Učenec iluzí

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání iluzorního kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Zlepšená drobná iluze

Když si na 2. úrovni zvolíš tuto školu, naučíš se trik \*drobná iluze\*. Pokud ho už znáš, naučíš se jiný kouzelnický trik dle své volby. Tento trik se nepočítá do počtu známých triků.

Když sešleš \*drobnou iluzi\*, můžeš jedním sesláním kouzla vytvořit zvuk i obraz.

##### Tvárné iluze

Počínaje 6. úrovní, když sešleš iluzorní kouzlo, které má trvání 1 minutu či déle, můžeš použít svou akci ke změně povahy dané iluze (přičemž pro iluzi použiješ normální parametry kouzla), pokud iluzi vidíš.

##### Vlastní iluze

Od 10. úrovně můžeš vytvořit svého dvojníka jako okamžitou, téměř instinktivní reakci na nebezpečí. Když si tvor hodí na útok proti tobě, můžeš pomocí své reakce vsunout mezi útočníka a sebe svého iluzorního dvojníka. Útok automaticky mine a pak se iluze rozptýlí.

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

##### Iluzorní realita

Na 14. úrovni poznáš tajemství splétání stínové magie do svých iluzí a uděláš z nich polorealitu. Když sešleš iluzorní kouzlo 1. nebo vyšší úrovně, můžeš zvolit jeden neživý, nemagický předmět, který je součástí iluze, a udělat ho reálným. Můžeš to udělat ve svém tahu jako bonusovou akci během trvání kouzla. Předmět vydrží reálný 1 minutu. Například, můžeš vytvořit iluzi mostu přes propast a pak ho udělat reálným na dost dlouho, aby přes něj mohli přeběhnout členové vaší družiny.

Předmět nemůže způsobovat zranění ani nijak přímo ubližovat.

#### Škola nekromancie

Škola nekromancie zkoumá vesmírné síly života, smrti a nemrtvosti. Když soustředíš svá studia na tuto tradici, naučíš se, jak manipulovat s energií, která oživuje všechny živé věci. Jak postoupíš, naučíš se, jak vysávat z tvora životní esenci, zatímco tvá magie ničí jeho tělo, a transformovat tuto vitální energii do magické moci, se kterou můžeš manipulovat.

Většina obyvatel pohlíží na nekromanty jako na hrozivé, či dokonce hanebné, kvůli jejich blízkému sepětí se smrtí. Ne všichni nekromanti jsou zlí, ale síly, se kterými manipulují, se v mnoha společnostech považují za tabu.

##### Učenec nekromancie

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání nekromantického kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Ponuré žně

Na 2. úrovni získáš schopnost sklidit životní energii z tvorů, které zabiješ svými kouzly. Jednou za tah, když zabiješ jednoho či více tvorů kouzlem 1. či vyšší úrovně, obnovíš si životy rovné dvojnásobku úrovně kouzla, nebo trojnásobku úrovně kouzla, pokud kouzlo patří do Školy nekromancie. Za zabití nemrtvých či výtvorů tento užitek nezískáš.

##### Nemrtví vazalové

Na 6. úrovni si přidáš do své knihy kouzel kouzlo \*oživ mrtvého\*, pokud ho tam ještě nemáš. Když sesíláš \*oživ mrtvého\*, můžeš zacílit jednu mrtvolu nebo hromádku kostí navíc a vytvoříš další příslušnou zombii či kostlivce.

Kdykoliv vytvoříš nemrtvého použitím nekromantického kouzla, má dodatečné užitky:

\* Maximum životů tvora se zvýší o množství, které je rovné tvé úrovni kouzelníka.

\* Tvor si přičte tvůj zdatnostní bonus ke svým hodům na zranění zbraní.

##### Návyk na nemrtvost

Počínaje 10. úrovní jsi odolný vůči nekrotickému zranění a tvé maximum životů se nedá snížit. Tolik času jsi strávil s nemrtvými a silami, jež je oživují, že jsi se stal navyklý na určité jejich nejhorší účinky.

##### Ovládání nemrtvých

Od 14. úrovně můžeš použít svou magii k získání nemrtvých pod svou kontrolu, dokonce i těch, jež byli vytvořeni jinými kouzelníky. Jako akci můžeš zvolit jednoho nemrtvého, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Tento tvor si musí hodit záchranný hod na Charisma proti tvému SO záchrany kouzelnického kouzla. Pokud uspěje, nemůžeš na něj použít tuto schopnost znovu. Pokud neuspěje, stane se vůči tobě přátelský a bude plnit tvé rozkazy, dokud nepoužiješ tuto schopnost znovu.

Inteligentní nemrtvé je těžší ovládat tímto způsobem. Má-li cíl Inteligenci 8 či vyšší, má k záchrannému hodu výhodu. Pokud v záchranném hodu neuspěje a má Inteligenci 12 či vyšší, může opakovat záchranný hod na konci každé hodiny, dokud neuspěje a neosvobodí se.

#### Škola očarování

Jako člen Školy očarování zdokonaluješ svou schopnost magicky uchvátit a obalamutit ostatní osoby a nestvůry. Někteří očarovatelé jsou mírotvůrci, kteří uhranují násilníky, aby stáhli své armády, utišili svou krutost a projevili milosrdenství. Jiní očarovatelé jsou tyrani, kteří uhranují vzpurné, aby jim sloužili. Většina očarovatelů je něco mezi.

##### Učenec očarování

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání očarovacího kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Hypnotický pohled

Počínaje 2. úrovní, když si zvolíš tuto školu, tvá medová slova a okouzlující pohled umí magicky podmanit jiného tvora. Jako akci zvol jednoho tvora, kterého vidíš do 1 sáhu od sebe. Pokud tě cíl vidí či slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost proti tvému SO záchrany kouzelnického kouzla, jinak je tebou zmámený do konce tvého příštího tahu. Rychlost zmámeného tvora klesne na 0 a tvor je neschopný a viditelně omámený.

V následujících tazích můžeš použít svou akci k udržování tohoto účinku a prodloužit jeho trvání vždy do konce svého příštího tahu. Účinek ale skončí, pohneš-li se dál než 1 sáh od tvora, pokud tě tvor přestane vidět a slyšet, nebo pokud tvor utrpí zranění.

Jakmile účinek skončí, nebo uspěje-li tvor ve svém záchranném hodu proti tomuto účinku, nemůžeš na něj tuto schopnost použít znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

##### Instinktivní zmámení

Počínaje 6. úrovní, když tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, si hází na útok proti tobě, můžeš použít svou reakci k odklonění útoku, pokud je v dosahu útoku jiný tvor. Útočník si musí hodit záchranný hod na Moudrost proti tvému SO záchrany kouzelnického kouzla. Pokud neuspěje, musí zacílit tvora, který je k němu nejblíž a nejedná se o tebe ani o něj. Pokud je k němu nejblíž několik tvorů, útočník si zvolí, kterého z nich zacílí. Pokud v záchraně uspěje, nemůžeš na něj tuto schopnost použít znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

Musíš se rozhodnout, že použiješ tuto schopnost, ještě než se dozvíš, jestli útok zasáhl či minul. Tvorové, které nelze zmámit, jsou imunní vůči tomuto účinku.

##### Rozdělení očarování

Od 10. úrovně, když sešleš očarovací kouzlo 1. či vyšší úrovně, které cílí pouze na jednoho tvora, můžeš s ním zacílit druhého tvora.

##### Úprava vzpomínek

Na 14. úrovni získáš schopnost, že si tvor nebude uvědomovat tvůj magický vliv. Když sešleš očarovací kouzlo k zmámení jednoho či více tvorů, můžeš upravit chápání jednoho tvora tak, že si nebude vědom zmámení.

Navíc jednou, než kouzlo skončí, se můžeš pomocí své akce pokusit, aby zvolený tvor zapomněl určitou dobu, kdy byl zmámený. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci proti tvému SO záchrany kouzelnického kouzla, jinak ztratí vzpomínky na počet hodin rovných 1 + tvá oprava Charismatu (nejméně 1). Můžeš nechat tvora, aby zapomněl méně času, ale největší možné množství času nesmí přesáhnout dobu trvání tvého očarovacího kouzla.

#### Škola transmutace

Jsi studentem kouzel, která přeměňují energii a hmotu. Svět pro tebe není neměnnou věcí, ale nesmírně proměnlivou a ty si libuješ v roli agenta změny. Ovládáš surovou hmotu tvorby a učíš se měnit fyzické i mentální vlastnosti. Tvá magie ti dává nástroje, se kterými se stáváš kovářem v kovárně reality.

Někteří proměnáři, jak si říkají kouzelníci této školy, jsou kutilové a vtipálci. Pro zábavu proměňují osoby v ropuchy a pro příležitostný zisk přeměňují měď na stříbro. Jiní proměnáři berou svá magická studia smrtelně vážně. Usilují o božskou moc, aby mohli vytvářet a ničit světy.

##### Učenec transmutace

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání transmutačního kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Drobná alchymie

Od 2. úrovně, když si zvolíš tuto školu, můžeš dočasně změnit fyzické vlastnosti jednoho nemagického předmětu, přičemž ho proměníš z jedné látky do druhé. Můžeš vykonat zvláštní alchymistický postup a jeden předmět kompletně ze dřeva, kamene (ale ne drahokamu), železa, mědi či stříbra přeměnit do jiného z těchto materiálů. Za každou minutu strávenou vykonáváním tohoto postupu můžeš přeměnit materiál o objemu až 1 stopa krychlová. Přeměna vydrží 1 hodinu, nebo dokud nepřerušíš své soustředění (jako u kouzla, na nějž se musíš soustředit) a poté se materiál vrátí do své původní látky.

##### Transmutační kámen

Počínaje 6. úrovní můžeš strávit 8 hodin tvorbou transmutačního kamene, který uchovává transmutační magii. Můžeš z něj mít užitek sám, nebo ho dát někomu jinému. Dokud má tvor kámen u sebe, získá užitek dle tvé volby. Když kámen vytváříš, zvol jeden užitek z následujících možností:

\* Vidění ve tmě na vzdálenost 12 sáhů, jak je popsáno v 8. kapitole

\* Zvýšení rychlosti o 2 sáhy, když je tvor nezatížený

\* Zdatnost v záchranných hodech na Odolnost

\* Odolání vůči bleskovému, hromovému, chladnému, kyselinovému, nebo ohnivému zranění (typ zranění volíš ve chvíli, kdy volíš tento užitek)

Pokaždé, když sešleš transmutační kouzlo 1. či vyšší úrovně, můžeš změnit účinek svého kamene, pokud ho máš u sebe.

Vytvoříš-li nový transmutační kámen, předchozí přestane fungovat.

##### Tvaroměnec

Na 10. úrovni si přidáš do své knihy kouzel kouzlo \*proměň tvora\*, pokud ho tam ještě nemáš. Můžeš ho seslat, aniž bys utratil pozici kouzel. Uděláš-li to, můžeš zacílit pouze sebe a přeměnit se do zvířete, jehož nebezpečnost je 1 či méně.

Jakmile sešleš \*proměň tvora\* tímto způsobem, můžeš to udělat znovu, až si krátce nebo důkladně odpočineš.

##### Mistr proměnář

Od 14. úrovně můžeš použít svou akci k spotřebování zásoby transmutační magie uložené v transmutačním kameni, ale kámen pukne. Když to uděláš, zvol jeden z následujících účinků. Tvůj transmutační kámen se zničí a nedá se znovu vytvořit, dokud si důkladně neodpočineš.

\*\*\*Obnova mládí.\*\*\* Transmutačním kamenem se dotkneš tvora, který s tím souhlasí, a tvorův vzhled omládne o 3k10 let, ale maximálně na 13 let věku. Tento účinek neprodlužuje délku života tvora.

\*\*\*Obnova života.\*\*\* Sešleš kouzlo vzkříšení na tvora, kterého se dotkneš transmutačním kamenem, aniž bys utratil pozici kouzel a ani nepotřebuješ mít kouzlo ve své knize kouzel.

\*\*\*Velká přeměna.\*\*\* Můžeš přeměnit jeden nemagický předmět — ne větší než krychle o straně 1 sáh — na jiný nemagický předmět obdobné velikosti a konstrukce a stejné či nižší hodnoty. Abys předmět přeměnil, musíš s ním 10 minut manipulovat.

\*\*\*Všelék.\*\*\* Odstraníš všechny kletby, nemoci a jedy působící na tvora, kterého se dotkneš transmutačním kamenem. Tvor si také obnoví všechny své životy.

#### Škola věštění

Rady věštce vyhledává šlechta i prostí obyvatelé. Všichni chtějí jasněji pochopit minulost, přítomnost a budoucnost. Jako věštec se snažíš odhrnout závoje prostoru, času a vědomí, abys viděl jasněji. Tvá práce spočívá v osvojení si kouzel rozlišení, vzdáleného pozorování, nadpřirozených znalostí a předvídání.

##### Učenec věštění

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání věšteckého kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Předzvěst

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, ve tvém vědomí se budou zjevovat záblesky budoucnosti. Když si důkladně odpočineš, hoď dvěma k20 a poznamenej si hozená čísla. Libovolný hod na útok, záchranný hod nebo ověření vlastnosti, který provedeš ty nebo tvor, kterého vidíš, můžeš nahradit jedním z těchto předpovězených hodů. Musíš se rozhodnout to udělat před hodem a tímto způsobem můžeš nahradit hod pouze jednou za tah.

Každý předpovězený hod se dá použít pouze jednou. Když si důkladně odpočineš, ztratíš nevyužité předpovězené hody.

##### Expertní věštění

Od 6. úrovně ti přijde sesílání věšteckých kouzel tak snadné, že vyžaduje jen část tvého sesilatelského úsilí. Když sešleš věštecké kouzlo 2. či vyšší úrovně použitím pozice kouzel, obnovíš si jednu utracenou pozici kouzel. Pozice, kterou si obnovíš, musí být nižší úrovně než kouzlo, které jsi seslal, a nesmí být vyšší než 5. úrovně.

##### Třetí oko

Počínaje 10. úrovní můžeš pomocí své akce zvýšit své schopnosti vnímání. Když to uděláš, zvol jeden z následujících užitků, který potrvá, dokud nebudeš neschopný, nebo si krátce či důkladně neodpočineš. Tuto schopnost můžeš použít znovu, až si krátce či důkladně odpočineš.

\*\*\*Éterický zrak.\*\*\* Dokážeš vidět do Éterické sféry na vzdálenost 12 sáhů.

\*\*\*Mocné porozumění.\*\*\* Umíš číst v jakémkoliv jazyce.

\*\*\*Spatři neviditelné.\*\*\* Dokážeš vidět neviditelné tvory a předměty do 2 sáhů od tebe, které máš ve výhledu.

\*\*\*Vidění ve tmě.\*\*\* Získáš vidění ve tmě na vzdálenost 12 sáhů, jak je popsáno v 8. kapitole.

##### Mocná předzvěst

Od 14. úrovně se vize ve tvých snech zintenzivní a vykreslí ve tvé mysli přesnější obraz toho, co přijde. Místo dvou k20 si hodíš třemi k20 pro svou schopnost Předzvěst.

#### Škola vymítání

Škola vymítání zdůrazňuje magii, která blokuje, vypuzuje a chrání. Zlé jazyky tvrdí, že tradice této školy je spíš o popírání a negaci než o pozitivním uplatňování. Ty však víš, že ukončování zraňujících účinků, ochrana slabých a vypuzování zlých vlivů je cokoliv, jen ne filozofická nicota.

Členové této školy, zvaní vymítači, jsou vyhledávaní, když je potřeba exorcismus na zlověstné duchy, když je třeba střežit důležitá místa proti magickému špehování, a když je třeba zavřít portály do jiných sfér existence.

##### Učenec vymítání

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání vymítacího kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Mystická ochrana

Od 2. úrovně můžeš uplést magii kolem sebe pro svou ochranu. Když sešleš vymítací kouzlo 1. či vyšší úrovně, můžeš současně použít vlákna magie kouzla k vytvoření své magické ochrany, která vydrží, dokud si důkladně neodpočineš. Ochrana má životy rovné dvojnásobku tvé úrovně kouzelníka + tvá oprava Inteligence. Kdykoliv utrpíš zranění, utrpí ho místo tebe ochrana. Sníží-li toto zranění životy ochrany na 0, utrpíš přebývající zranění.

Zatímco má ochrana 0 životů, nemůže pohlcovat zranění, ale její magie zůstává. Kdykoliv sešleš vymítací kouzlo 1. či vyšší úrovně, ochrana si obnoví počet životů rovný dvojnásobku úrovně kouzla.

Jakmile ochranu vytvoříš, nemůžeš ji vytvořit znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

##### Promítnutá ochrana

Počínaje 6. úrovní, když tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, utrpí zranění, můžeš pomocí své reakce způsobit, aby dané zranění pohltila tvá Mystická ochrana. Sníží-li toto zranění životy ochrany na 0, chráněný tvor utrpí přebývající zranění.

##### Zlepšené vymítání

Od 10. úrovně, když sešleš vymítací kouzlo, které vyžaduje hod na ověření vlastnosti jako součást sesílání tohoto kouzla (například protikouzlo či rozptyl magii), přičteš si k tomuto ověření vlastnosti svůj zdatnostní bonus.

##### Odolání kouzlům

Počínaje 14. úrovní máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům.

Navíc jsi odolný vůči zranění kouzel.

#### Škola vyvolávání

Jako vyvolávač máš rád kouzla, která vytváří předměty a tvory ze vzduchu. Můžeš vyvolat dmoucí se mraky smrtící mlhy, nebo odněkud přivolat tvory, aby za tebe bojovali. Jak roste tvé mistrovství, naučíš se transportní kouzla a můžeš se v mžiku teleportovat na obrovské vzdálenosti, dokonce i do jiných sfér existence.

##### Učenec vyvolávání

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání vyvolávacího kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Drobné vyvolávání

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, můžeš použít svou akci k vyvolání neživého předmětu ve své ruce, nebo na volném místě na zemi, které vidíš do 2 sáhů od sebe. Žádná strana předmětu nesmí být větší než 3 stopy a předmět musí vážit nejvýše 10 liber. Musí mít také tvar nemagického předmětu, který jsi už někdy viděl. Předmět je očividně magický, vydává slabé světlo v okruhu 1 sáh.

Předmět zmizí po 1 hodině, když použiješ tuto schopnost znovu, nebo když utrpí poškození. Vyvolaný předmět také zmizí, pokud způsobí nějaké zranění.

##### Příznivé přemístění

Počínaje 6. úrovní se můžeš pomocí své akce teleportovat do 6 sáhů na volné místo, které vidíš. Nebo můžeš zvolit místo v dosahu, které je obsazeno Malým nebo Středním tvorem. Pokud s tím tvor souhlasí, oba se teleportujete a prohodíte si místa.

Jakmile použiješ tuto schopnost, můžeš ji použít znovu, až si důkladně odpočineš, nebo až sešleš vyvolávací kouzlo 1. či vyšší úrovně.

##### Soustředěné vyvolávání

Od 10. úrovně se tvé soustředění nepřeruší jako následek utrpění zranění, když se soustředíš na vyvolávací kouzlo.

##### Odolná přivolání

Počínaje 14. úrovní, každý tvor, kterého přivoláš nebo vytvoříš vyvolávacím kouzlem, má 30 dočasných životů.

#### Škola zaklínání

Své studium zaměřuješ na magii, která vytváří mocné živelné efekty jako mrazivý chlad, spalující oheň, burácející hrom, praskající blesk a leptající kyselinu. Někteří zaklínači nachází uplatnění u armády, kde slouží jako artilerie k odstřelování nepřátelských armád z dálky. Někteří používají svou velkolepou moc k ochraně slabých, zatímco jiní hledají svůj vlastní prospěch jako bandité, dobrodruzi nebo snaživí krutovládci.

##### Tvarování kouzel

Od 2. úrovně můžeš uvnitř účinků svých zaklínacích kouzel vytvořit kapsy relativního bezpečí. Když sešleš zaklínací kouzlo, které působí na jiné tvory, můžeš vybrat tvory, jejichž počet je rovný úrovni kouzla + 1. Vybraní tvorové automaticky uspějí ve svých záchranných hodech proti kouzlu a pokud by normálně při úspěšné záchraně utrpěli poloviční zranění, neutrpí žádné.

##### Učenec zaklínání

Když si počínaje 2. úrovní zvolíš tuto školu, zlato a čas, které musíš utratit k opsání zaklínacího kouzla do své knihy kouzel, budou poloviční.

##### Mocný trik

Počínaje 6. úrovní tvé zraňující triky působí dokonce i na tvory, kteří se vyhýbají hlavnímu náporu jejich účinku. Když tvor uspěje v záchranném hodu proti tvému triku, utrpí poloviční zranění triku (pokud je), ale neutrpí žádný další účinek triku.

##### Posílené zaklínání

Počínaje 10. úrovní si můžeš přičíst svou opravu Inteligence k hodu na zranění jakéhokoliv zaklínacího kouzelnického kouzla, které sešleš. Bonus ke zranění platí pro jeden hod na zranění kouzla, ne na více hodů.

##### Vybuzení

Od 14. úrovně můžeš zvýšit sílu svých jednodušších kouzel. Když sešleš kouzelnické kouzlo 5. či nižší úrovně, které není trik a způsobuje zranění, můžeš daným kouzlem způsobit maximální zranění.

Když to uděláš poprvé, neutrpíš žádný nepříznivý účinek. Pokud použiješ tuto schopnost znovu, než si důkladně odpočineš, utrpíš nekrotické zranění 2k12 za každou úroveň kouzla ihned poté, co ho sešleš. Pokaždé, když použiješ tuto schopnost znovu, než si důkladně odpočineš, nekrotické zranění se zvýší o 1k12 za každou úroveň kouzla. Toto zranění ignoruje odolání a imunitu.

## Mnich

Pěsti půlelfky byly jako šmouhy, když odrážela příchozí spršku šípů. Přeskočila barikádu a vrhla se do neuspořádaných hord skurutů na druhé straně. Točila se mezi nimi, rozdávala rány a posílala je k zemi, dokud nakonec nezůstala stát jako jediná.

Člověk pokrytý tetováními se hluboce nadechnul a zaujal bojové postavení. Když k němu přiběhli první orkové, vydechnul ze svých úst ohnivý výšleh, který je pohltil.

Černě oděný hobit se tiše pohyboval nocí. Vkročil do stínu pod klenbou a vynořil se z jiného černého stínu na balkóně opodál, co by kamenem dohodil. Ze záhybu svého oblečení vylovil dýku a nakoukl skrz otevřené okno na tyranského prince, tak zranitelného v područí spánku.

Mnichy spojuje schopnost využívání magické energie, která jim koluje v žilách, bez ohledu na jejich disciplínu. Ať už se projevuje jako ukázka bojového umění pomocí úderů, nebo jako jemnější zaměření na obranu a rychlost, tato energie se prolíná vším, co mnich dělá.

#### Magie čchi

Mniši pečlivě studují magickou energii, kterou většina klášterních tradic označuje jako čchi. Tato energie je prvkem magie, která zaplavuje mnohovesmír — jde konkrétně o prvek, který proudí živými těly. Mniši využívají tuto moc v nich samých k tvorbě magických účinků a k překročení svých fyzických schopností. Některé jejich zvláštní útoky mohou bránit proudění čchi v jejich protivnících. Touto energií mniši dodávají svým úderům beze zbraně neuvěřitelnou rychlost a sílu. Jak získávají zkušenosti, jejich bojový výcvik a osvojení si čchi jim dává větší moc nad svými těly a těly svých nepřátel.

#### Výcvik a asketizmus

Světy D&D jsou posety malými zděnými kláštery, drobnými útočišti před ruchem běžného života, kde jako by se zastavil čas. Mniši, kteří v nich žijí, usilují o osobní dokonalost pomocí rozjímání a tvrdého výcviku. Mnozí z nich vstupují do kláštera jako děti, aby v nich žili po úmrtí svých rodičů, když pro ně není dost jídla, nebo na oplátku za laskavost, kterou mniši prokázali jejich rodinám.

Někteří mniši žijí zcela odloučeně od okolní populace, izolovaní od čehokoliv, co by mohlo narušit jejich spirituální růst. Jiní se izolaci zaslíbili a vystupují z ní, jen když slouží jako špioni či vrazi na rozkaz jejich vůdce, šlechtického patrona, nebo jiné smrtelné či božské mocnosti.

Většina mnichů se nestraní svých sousedů a často navštěvují blízká města a vesnice a prokazují službu za jídlo a jiné zboží. Jako všestranní válečníci mniši často končí jako ochránci svých sousedů před nestvůrami a tyrany.

Stát se dobrodruhem znamená pro mnicha opustit uspořádaný, komunitní životní styl a stát se poutníkem. To můžeš být drsná změna a mniši ji nepodstupují neuváženě. Ti, kteří opustí klášter, berou svou práci zodpovědně a k dobrodružstvím přistupují jako k osobním zkouškám svého fyzického a duševního růstu. Mniši zpravidla nejeví moc zájem o materiální bohatství a žene je touha po splnění většího poslání než je zabíjení nestvůr a ukořistění pokladů.

#### Tvorba mnicha

Když si vytváříš svou postavu mnicha, promysli si svou spojitost s klášterem, kde ses naučil své dovednosti a strávil mladá léta. Byl jsi sirotek či dítě zanechané na prahu kláštera? Slíbili tě tví rodiče klášteru jako vděk za služby vykonané mnichy? Zvolil sis tento odloučený život, aby ses schoval kvůli zločinu, co jsi spáchal? Nebo sis zvolil klášterní život sám?

Zvaž, proč jsi odešel. Vybral tě představený kláštera pro zvlášť důležitou misi mimo klášter? Možná jsi byl vyhozen kvůli porušování pravidel komunity. Odcházel jsi v obavách, nebo jsi odešel rád? Je něco, co bys rád vykonal mimo klášter? Těšíš se na návrat domů?

Mniši mají téměř vždy zákonné přesvědčení, což je výsledek uspořádaného života klášterní komunity a disciplíny, která je potřeba pro používání čchi.

##### Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat mnicha poměrně rychle. Za prvé, Obratnost by měla být tvá nejvyšší hodnota vlastnosti, následovaná Moudrostí. Za druhé si zvol zázemí poustevníka.

### Schopnosti povolání

Jako mnich získáš následující schopnosti povolání.

##### Životy

\*\*Kostky životů:\*\* 1k8 za každou úroveň mnicha

\*\*Životy na 1. úrovni:\*\* 8 + oprava Odolnosti

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

##### Zdatnosti

\*\*Zbroje:\*\* Žádné

\*\*Zbraně:\*\* Jednoduché zbraně, krátký meč

\*\*Pomůcky:\*\* Zvol si buď jeden typ řemeslnického nářadí, nebo jeden hudební nástroj

\*\*Záchranné hody:\*\* Síla, Obratnost

\*\*Dovednosti:\*\* Zvol si dvě z těchto: Akrobacie, Atletika, Historie, Náboženství, Nenápadnost, Vhled

##### Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

\* \*(a)\* krátký meč, nebo \*(b)\* jakákoliv jednoduchá zbraň

\* \*(a)\* jeskyňářský balíček, nebo \*(b)\* průzkumnický balíček

\* 10 šipek

\*\*Tabulka mnicha\*\*

| Úroveň | Zdatnostní bonus | Bojová umění | Body čchi | Pohyb beze zbroje | Schopnosti |

| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| 1. | +2 | 1k4 | — | — | Obrana beze zbroje, Bojová umění |

| 2. | +2 | 1k4 | 2 | +2 sáhy | Čchi, Pohyb beze zbroje |

| 3. | +2 | 1k4 | 3 | +2 sáhy | Klášterní tradice, Odrážení střel |

| 4. | +2 | 1k4 | 4 | +2 sáhy | Zvýšení hodnot vlastností, Pomalý pád |

| 5. | +3 | 1k6 | 5 | +2 sáhy | Útok navíc, Ochromující úder |

| 6. | +3 | 1k6 | 6 | +3 sáhy | Údery posílené čchi, Schopnost Klášterní tradice |

| 7. | +3 | 1k6 | 7 | +3 sáhy | Vyváznutí, Klidná mysl |

| 8. | +3 | 1k6 | 8 | +3 sáhy | Zvýšení hodnot vlastností |

| 9. | +4 | 1k6 | 9 | +3 sáhy | Zlepšení Pohybu beze zbroje |

| 10. | +4 | 1k6 | 10 | +4 sáhy | Čistota těla |

| 11. | +4 | 1k8 | 11 | +4 sáhy | Schopnost Klášterní tradice |

| 12. | +4 | 1k8 | 12 | +4 sáhy | Zvýšení hodnot vlastností |

| 13. | +5 | 1k8 | 13 | +4 sáhy | Jazyk slunce a měsíce |

| 14. | +5 | 1k8 | 14 | +5 sáhů | Diamantová duše |

| 15. | +5 | 1k8 | 15 | +5 sáhů | Nestárnoucí tělo |

| 16. | +5 | 1k8 | 16 | +5 sáhů | Zvýšení hodnot vlastností |

| 17. | +6 | 1k10 | 17 | +5 sáhů | Schopnost Klášterní tradice |

| 18. | +6 | 1k10 | 18 | +6 sáhů | Prázdné tělo |

| 19. | +6 | 1k10 | 19 | +6 sáhů | Zvýšení hodnot vlastností |

| 20. | +6 | 1k10 | 20 | +6 sáhů | Vlastní dokonalost |

#### Obrana beze zbroje

Počínaje 1. úrovní, když na sobě nemáš žádnou zbroj ani nedržíš štít, tvoje OČ je rovno 10 + tvá oprava Obratnosti + tvá oprava Moudrosti.

#### Bojová umění

Na 1. úrovni jsi díky svému výcviku v bojových uměních získal mistrovství v bojových stylech, jež používají údery beze zbraně a mnišské zbraně, což je krátký meč a jakékoliv jednoduché zbraně na blízko, které nemají obouruční ani těžkou vlastnost.

Když jsi beze zbraně, nebo máš v rukou pouze mnišské zbraně, a nemáš na sobě zbroj ani nedržíš štít, získáš následující užitky:

\* Pro hody na útok a na zranění svých úderů beze zbraně a mnišských zbraní můžeš použít Obratnost místo Síly.

\* Místo normálního zranění svého úderu beze zbraně či mnišské zbraně si můžeš hodit k4. Tato kostka se mění s postupem na vyšší úrovně mnicha, jak ukazuje sloupec Bojová umění v Tabulce mnicha.

\* Když ve svém tahu použiješ akci Útok s úderem beze zbraně či mnišskou zbraní, můžeš zaútočit jednou úderem beze zbraně jako bonusovou akci. Například, provedeš-li akci Útok a zaútočíš holí, můžeš zaútočit úderem beze zbraně jako bonusovou akci, pokud jsi už neprovedl bonusovou akci v tomto tahu.

Určité kláštery používají zvláštní formy mnišských zbraní. Například můžeš používat kyj, který vypadá jako dvě dřevěné tyčky spojené krátkým řetězem (zvaný nunčaky), nebo kůsu s kratší, rovnější čepelí (zvanou kama). Ať pro mnišskou zbraň použiješ jakýkoliv název, použij herní statistiky uvedené v 5. kapitole.

#### Čchi

Od 2. úrovně ti tvůj výcvik umožňuje používat mystickou energii čchi. Tvůj přístup k této energii představuje počet bodů čchi. Kolik jich máš, je dáno tvou úrovní mnicha, jak je uvedeno ve sloupci Body čchi v Tabulce mnicha.

Tyto body můžeš utrácet na různé schopnosti čchi. Pro začátek znáš tři takové schopnosti: Krok větru, Trpělivá obrana a Smršť úderů. Více schopností čchi se naučíš, když získáš úrovně v tomto povolání.

Když utratíš bod čchi, bude ti nedostupný, dokud si krátce či důkladně neodpočineš. Na konci odpočinku si obnovíš všechny své utracené body čchi, pokud aspoň 30 minut odpočinku strávíš meditací.

Některé tvé schopnosti čchi vyžadují, aby si tvůj cíl hodil záchranný hod, aby odolal účinkům schopnosti. SO záchranného hodu se počítá následovně:

\*\*SO záchrany čchi\*\* = 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Moudrosti

##### Krok větru

Můžeš utratit 1 bod čchi a provést akci Odpoutání se nebo Sprint jako bonusovou akci ve svém tahu a v daném tahu se také zvýší na dvojnásobek vzdálenost, kterou dokážeš skočit.

##### Smršť úderů

Ihned poté, co provedeš akci Útok ve svém tahu, můžeš utratit 1 bod čchi a zaútočit dvakrát úderem beze zbraně jako bonusovou akci.

##### Trpělivá obrana

Můžeš utratit 1 bod čchi a provést akci Uhýbání jako bonusovou akci ve svém tahu.

#### Pohyb beze zbroje

Počínaje 2. úrovní se tvá rychlost zvýší o 2 sáhy, když na sobě nemáš zbroj, ani nedržíš štít. Tento bonus se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní mnicha, jak ukazuje Tabulka mnicha.

Na 9. úrovni získáš schopnost pohybovat se ve svém tahu po svislých površích a po kapalinách, aniž bys během pohybu spadl.

#### Klášterní tradice

Když dosáhneš 3. úrovně, zasvětíš se klášterní tradici: Cestě čtyř živlů, Cestě otevřené ruky, nebo Cestě stínů. Všechny jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvá tradice ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 6., 11. a 17. úrovni.

#### Odrážení střel

Od 3. úrovně můžeš pomocí své reakce odrazit nebo chytit střelu či zbraň, když tě zasáhne útok na dálku zbraní. Když to uděláš, zranění, které utrpíš útokem, se sníží o 1k10 + tvá oprava Obratnosti + tvá úroveň mnicha.

Snížíš-li zranění na 0, můžeš střelu či zbraň chytit, pokud je dostatečně malá, abys ji mohl držet v jedné ruce a pokud máš aspoň jednu ruku volnou. Chytíš-li střelu či zbraň tímto způsobem, můžeš utratit 1 bod čchi a zaútočit na dálku s dostřelem 6/12 sáhů pomocí zbraně či střely, kterou jsi právě chytil, jako součást této reakce. Takto zaútočíš se zdatností, bez ohledu na své zbraňové zdatnosti, a střela či zbraň se bere pro účely útoku jako mnišská zbraň.

#### 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.

#### Pomalý pád

Od 4. úrovně můžeš použít svou reakci, když spadneš z výšky, abys snížil zranění z pádu z výšky, které utrpíš, o množství rovné pětinásobku své úrovně mnicha.

#### Útok navíc

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

#### Ochromující úder

Od 5. úrovně můžeš zasáhnout do proudění čchi v protivníkově těle. Když zasáhneš jiného tvora útokem na blízko zbraní, můžeš utratit 1 bod čchi a pokusit se o ochromující úder. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost, jinak je ochromený do konce tvého příštího tahu.

#### Údery posílené čchi

Počínaje 6. úrovní se tvé údery beze zbraně považují za magické pro účely překonání odolání a imunity na nemagické útoky a zranění.

#### Vyváznutí

Počínaje 7. úrovní ti tvá instinktivní hbitost umožňuje uskočit z určitých oblastí účinků, například před bleskovým dechem modrého draka nebo kouzlem ohnivá koule. Když jsi vystaven účinku, který ti umožňuje, abys pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpíš žádné zranění, když v záchranném hodu uspěješ, nebo utrpíš jen poloviční zranění, když neuspěješ.

#### Klidná mysl

Od 7. úrovně můžeš pomocí své akce ukončit jeden na tebe působící účinek, který ti způsobuje vystrašení nebo zmámení.

#### Čistota těla

Od 10. úrovně jsi díky svému osvojení čchi, které tebou proudí, imunní vůči nemocem a jedům.

#### Jazyk slunce a měsíce

Počínaje 13. úrovní se naučíš dotýkat čchi ostatních myslí, takže porozumíš všem mluveným jazykům. Navíc každý tvor, který rozumí nějakému jazyku, může rozumět tomu, co říkáš.

#### Diamantová duše

Od 14. úrovně ti tvé osvojení čchi dává zdatnost ke všem záchranným hodům.

Navíc kdykoliv si hodíš záchranný hod a neuspěješ, můžeš utratit 1 bod čchi a hodit si znovu a vzít si druhý výsledek.

#### Nestárnoucí tělo

Od 15. úrovně tě tvé čchi udržuje tak, že netrpíš žádným příznakem stárnutí a nelze tě zestařit magicky. Přesto však stále můžeš zemřít na stáří. Navíc už nemusíš jíst ani pít.

#### Prázdné tělo

Počínaje 18. úrovní můžeš použít svou akci k utracení 4 bodů čchi a zneviditelnit se na 1 minutu. Během této doby jsi také odolný vůči všem zraněním, kromě silového zranění.

Navíc můžeš utratit 8 bodů čchi k seslání kouzla \*astrální projekce\*, aniž bys potřeboval surovinové složky. Když to uděláš, nemůžeš vzít s sebou žádné jiné tvory.

#### Vlastní dokonalost

Na 20. úrovni, když si házíš na iniciativu a nemáš žádné zbývající body čchi, obnovíš si 4 body čchi.

### Klášterní tradice

V klášterech roztroušených napříč mnohovesmírem jsou běžné tři tradice. Většina klášterů praktikuje výhradně jen jednu tradici, ale několik málo ctí všechny tři tradice a každého mnicha vyučují podle jeho nadání a zájmu. Všechny tři tradice se opírají o stejné základní techniky a odlišují se postupně, jak se student stává odborníkem. Proto je třeba, aby si mnich zvolil tradici hned po dosažení 3. úrovně.

#### Cesta čtyř živlů

Následuješ klášterní tradici, která tě učí využívat živly. Když soustředíš své čchi, dokážeš se přizpůsobit silám stvoření, ohnout čtyři živly dle své vůle a použít je jako prodloužení svého těla. Někteří příslušníci této tradice se rozhodli pro jediný živel, ale ostatní splétají živly dohromady.

Mnozí mniši této tradice si tetují na těla znaky svých schopností čchi. Obvykle se vyobrazují jako svinutí draci, ale také jako fénixové, ryby, rostliny, hory a lámající se vlny.

##### Učedník živlů

Když si zvolíš tuto tradici na 3. úrovni, naučíš se magické disciplíny, které využívají síly čtyř živlů. Disciplína vyžaduje, abys utratil body čchi pokaždé, když ji použiješ.

Znáš disciplínu Živelné sladění a jednu další živelnou disciplínu dle své volby z těch, co jsou popsány v části „Živelné disciplíny“ níže. Na 6., 11. a 17. úrovni se naučíš další živelnou disciplínu dle své volby.

Kdykoliv se naučíš novou živelnou disciplínu, můžeš také nahradit jednu živelnou disciplínu, kterou už znáš, jinou disciplínou.

\*\*\*Sesílání živelných kouzel.\*\*\* Některé živelné disciplíny ti umožňují sesílat kouzla. Obecná pravidla pro sesílání kouzel najdeš v 10. kapitole. Pro seslání některého z těchto kouzel použiješ jeho dobu vyvolávání a ostatní pravidla, ale nemusíš poskytnout surovinové složky.

Jakmile v tomto povolání dosáhneš 5. úrovně, můžeš utratit dodatečné body čchi ke zvýšení úrovně kouzla živelné disciplíny, které chceš seslat, pokud dané kouzlo má zlepšený účinek na vyšší úrovni, jako například \*hořící ruce\*. Úroveň kouzla se zvýší o 1 za každý dodatečný bod čchi, který utratíš. Například, jsi-li mnich 5. úrovně a použiješ Rozmáchlý škvárový úder k seslání \*hořících rukou\*, můžeš utratit 3 body čchi k seslání tohoto kouzla na 2. úrovni (základní cena disciplíny je 2 body čchi plus 1).

Maximální počet bodů čchi, který můžeš utratit k seslání kouzla tímto způsobem (včetně jeho základní ceny bodů čchi a dodatečných bodů čchi, jež utratíš na zvýšení jeho úrovně) je dán tvou úrovní mnicha, jak je uvedeno Tabulce kouzel a bodů čchi.

\*\*Tabulka kouzel a bodů čchi\*\*

| Úroveň mnicha | Maximum bodů čchi pro kouzlo |

| --- | --- |

| 5. – 8. | 3 |

| 9. – 12. | 4 |

| 13. – 16. | 5 |

| 17. – 20. | 6 |

##### Živelné disciplíny

Živelné disciplíny jsou uvedeny v abecedním pořadí. Vyžaduje-li disciplína úroveň, musíš být na dané úrovni v tomto povolání, aby ses disciplínu naučil.

\*\*\*Dech zimy (vyžaduje 17. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 6 bodů čchi k seslání \*kužele mrazu\*.

\*\*\*Mlžný postoj (vyžaduje 11. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 4 body čchi k seslání \*mlžné podoby\* na sebe.

\*\*\*Osedlání větru (vyžaduje 11. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 4 body čchi k seslání \*leť\* na sebe.

\*\*\*Pěst čtyř hromů.\*\*\* Můžeš utratit 2 body čchi k seslání \*hromové vlny\*.

\*\*\*Pěst nezlomného vzduchu.\*\*\* Můžeš vytvořit výšleh stlačeného vzduchu, který udeří jako mocná pěst. Jako akci můžeš utratit 2 body čchi a zvolit tvora do 6 sáhů od sebe. Tento tvor si musí hodit záchranný hod na Sílu. Když neuspěje, utrpí drtivé zranění 3k10 plus dodatečné drtivé zranění 1k10 za každý dodatečný bod čchi, který utratíš, a můžeš tvora odtlačit až o 4 sáhy od sebe a srazit ho k zemi. Když tvor v záchraně uspěje, utrpí poloviční zranění a neodtlačíš ho ani ho nesrazíš k zemi.

\*\*\*Plameny fénixe (vyžaduje 11. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 4 body čchi k seslání \*ohnivé koule\*.

\*\*\*Příval duchů vichřice.\*\*\* Můžeš utratit 2 body čchi k seslání \*poryvu větru\*.

\*\*\*Rozmáchlý škvárový úder.\*\*\* Můžeš utratit 2 body čchi k seslání \*hořících rukou\*.

\*\*\*Řeka hladových plamenů (vyžaduje 17. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 5 bodů čchi k seslání \*ohnivé zdi\*.

\*\*\*Sevření severáku (vyžaduje 6. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 3 body čchi k seslání \*znehybni osobu\*.

\*\*\*Tvar tekoucí řeky.\*\*\* Jako akci můžeš utratit 1 bod čchi a zvolit oblast ledu či vody o straně nejvýše 6 sáhů do 24 sáhů od tebe. V oblasti můžeš proměnit vodu na led a naopak a změnit tvar ledu v oblasti, jakýmkoliv způsobem chceš. Můžeš zvýšit či snížit výšku ledu, vytvořit či vyplnit příkop, vztyčit či zahladit zeď, nebo vyrobit sloup. Rozsah jakékoli z těchto změn nesmí překročit polovinu největšího rozměru oblasti. Například, pokud ovlivníš čtverec o straně 6 sáhů, můžeš vytvořit až 3 sáhy vysoký sloup, zvýšit či snížit výšku čtverce až o 3 sáhy, vykopat až 3 sáhy hluboký příkop a tak dále. Nemůžeš vytvarovat led tak, aby uvěznil či zranil tvora v oblasti.

\*\*\*Ustavičná horská ochrana (vyžaduje 17. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 5 bodů čchi k seslání \*kamenné kůže\* na sebe.

\*\*\*Vlna valící se země (vyžaduje 17. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 6 bodů čchi k seslání \*kamenné zdi\*.

\*\*\*Vodní bič.\*\*\* Můžeš utratit 2 body čchi jako akci k vytvoření vodního biče, který strká a tahá tvora tak, aby ho vyvedl z rovnováhy. Tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, si musí hodit záchranný hod na Obratnost. Když neuspěje, utrpí drtivé zranění 3k10 plus dodatečné drtivé zranění 1k10 za každý dodatečný bod čchi, který utratíš, a můžeš tvora přitáhnout až o 5 sáhů blíž k sobě, nebo ho srazit k zemi. Když tvor v záchraně uspěje, utrpí poloviční zranění a nepřitáhneš ho ani ho nesrazíš k zemi.

\*\*\*Vrcholový gong (vyžaduje 6. úroveň).\*\*\* Můžeš utratit 3 body čchi k seslání \*roztříštění\*.

\*\*\*Zuby ohnivého hada.\*\*\* Když použiješ akci Útok ve svém tahu, můžeš utratit 1 bod čchi k vytvoření ohnivých úponků, které vystřelí ze tvých pěstí a chodidel. Tvůj dosah úderů beze zbraně se v této akci a po zbytek tahu zvýší o 2 sáhy. Zásah takovým útokem způsobí ohnivé zranění místo drtivého zranění a utratíš-li 1 bod čchi, když útok zasáhne, způsobí i dodatečné ohnivé zranění 1k10.

\*\*\*Živelné sladění.\*\*\* Pomocí své akce můžeš na chvíli ovládnout blízké živelné síly a způsobit jeden z následujících účinků dle své volby:

\* Vytvoření neškodného, okamžitého smyslového účinku souvisejícího s ohněm, vodou, vzduchem či zemí, jako je například sprška jisker, závan větru, sprej řídké mlhy nebo slabé zarachotění kamene.

\* Okamžité rozsvícení či zhasnutí svíčky, pochodně či malého táborového ohně.

\* Schlazení či ohřátí až jedné libry neživého materiálu až na 1 hodinu.

\* Zhmotnění země, ohně, vody nebo mlhy, jež se vejde do krychle o straně 1 stopa, na 1 minutu do surové podoby, kterou určíš.

#### Cesta otevřené ruky

Mniši Cesty otevřené ruky jsou největší mistři bojových umění, se zbraní i beze zbraně. Učí se techniky, jak odtlačit a podrazit své nepřátele, jak manipulovat s čchi pro léčení svých zranění na těle a jak praktikovat pokročilou meditaci, která je umí ochránit před zraněním.

##### Technika otevřené ruky

Počínaje 3. úrovní, když si zvolíš tuto tradici, můžeš manipulovat s čchi svého nepřítele, když využíváš své čchi. Kdykoliv zasáhneš tvora jedním z útoků poskytnutých Smrští úderů, můžeš cíli způsobit jeden z následujících účinků:

\* Musí uspět v záchranném hodu na Obratnost, jinak je sražen k zemi.

\* Musí si hodit záchranný hod na Sílu. Pokud neuspěje, můžeš ho odtlačit až 3 sáhy od sebe.

\* Nemůže provádět reakce do konce tvého příštího tahu.

##### Celistvost těla

Na 6. úrovni získáš schopnost se léčit. Jako akci si můžeš obnovit životy rovné trojnásobku své úrovně mnicha. Musíš si důkladně odpočinout, než budeš moci použít tuto schopnost znovu.

##### Klid

Počínaje 11. úrovní můžeš vstoupit do zvláštní meditace, která tě obklopí aurou míru. Na konci důkladného odpočinku získáš účinek kouzla \*azyl\*, který vydrží do začátku tvého příštího důkladného odpočinku (kouzlo může skončit předčasně jako obvykle). SO záchranného hodu kouzla je roven 8 + tvá oprava Moudrosti + tvůj zdatnostní bonus.

##### Smrtící dlaň

Na 17. úrovni získáš schopnost rozkmitat v něčím těle smrtící vibrace. Když zasáhneš tvora úderem beze zbraně, můžeš utratit 3 body čchi k nastartování těchto nepostřehnutelných vibrací, které vydrží tolik dní, kolik je tvá úroveň mnicha. Vibrace jsou neškodné, dokud nepoužiješ svou akci k jejich ukončení. Abys to udělal, ty i cíl musíte být ve stejné sféře existence. Když použiješ tuto akci, tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost. Pokud neuspěje, klesnou mu životy na 0. Pokud uspěje, utrpí nekrotické zranění 10k10.

Touto schopností můžeš v danou chvíli působit jen na jednoho tvora. Vibrace můžeš ukončit také neškodně bez použití akce.

#### Cesta stínů

Mniši Cesty stínů následují tradici, která si cení nenápadnosti a úskoku. Těmto mnichům někteří říkají nindžové nebo stínoví tanečníci a slouží jako špioni a vrazi. Členové kláštera nindžů jsou někdy rodinní příslušníci, kteří utvořili klan se závazkem mlčenlivosti o jejich umění a posláních. Jiné kláštery jsou spíš zlodějské cechy, které pronajímají své služby šlechticům, bohatým obchodníkům i ostatním, kteří umí patřičně zaplatit. Bez ohledu na jejich metody, představení těchto klášterů očekávají od svých studentů bezpodmínečnou poslušnost.

##### Stínová umění

Počínaje 3. úrovní, když si zvolíš tuto tradici, můžeš použít čchi k duplikování účinků jistých kouzel. Jako akci můžeš utratit 2 body čchi k seslání \*projdi beze stop\*, \*ticha\*, \*tmy\* nebo \*vidění ve tmě\*, aniž bys poskytl surovinové složky. Navíc získáš trik \*drobná iluze\*, pokud ho ještě neznáš.

##### Stínový krok

Na 6. úrovni získáš schopnost přecházet z jednoho stínu do druhého. Když jsi v šeru nebo tmě, jako bonusovou akci se můžeš teleportovat až 12 sáhů na volné místo, které vidíš a které je také v šeru či tmě. Pak máš výhodu k prvnímu útoku na blízko, který provedeš před koncem tahu.

#### Plášť stínů

Na 11. úrovni se naučíš, jak splynout se stíny. Když jsi v oblasti šera či tmy můžeš se pomocí své akce zneviditelnit. Zůstaneš neviditelný, dokud nezaútočíš, nesešleš kouzlo, nebo se nedostaneš do oblasti jasného světla.

##### Oportunista

Od 17. úrovně můžeš využít tvorovy chvilkové nepozornosti, když ho zasáhne něčí útok. Kdykoliv je tvor do 1 sáhu od tebe zasažen útokem někoho jiného, než jsi ty, můžeš pomocí své reakce zaútočit na blízko proti tomuto tvorovi.

<Card header="Mnišské řády">

Světy D&D obsahují velké množství klášterů a mnišských tradic. V zemích s nádechem asijské kultury, jako je například Šou Lung na východě Zapomenutých říší, jsou tyto kláštery spojeny s filozofickými tradicemi a výcvikem bojových umění. Šou Lungské kláštery Škola železné ruky, Škola pěti hvězd, Škola severní pěsti a Škola jižní hvězdy vyučují různé přístupy k fyzickým, mentálním a duševním disciplínám mnicha. Některé z těchto klášterů se rozšířily do západních zemí Faerûnu, zejména do míst s velkými komunitami šounských přistěhovalců, jako je třeba Thesk a Západní brána.

Jiné klášterní tradice jsou spojeny s božstvy, která učí cenit si fyzické dokonalosti a mentální disciplíně. Řád Temný měsíc v Zapomenutých říších je složen z mnichů zasvěcených Šar (bohyně ztráty), kteří udržují tajné spolky ve vzdálených kopcích, temných uličkách a podzemních skrýších. Kláštery Ilmatera (boha vytrvalosti) jsou pojmenovány po květinách a jejich řády nesou jména velkých hrdinů víry; Následovníci svatého Sollarse Dvojmučedníka obývají Klášter žluté růže poblíž Damary. Kláštery Eberronu kombinují studium bojových umění s akademickým životem. Většina mnichů je zasvěcena božstvům Svrchovaného dvora. Ve světě Dragonlance je většina mnichů zasvěcena Majeremu, bohu meditace a přemýšlení. V Greyhawku je mnoho klášterů zasvěceno Xan Yae, bohyni soumraku a nadřazenosti mysli nad hmotou, nebo Zuokenovi, bohu mentálního a fyzického mistrovství.

Zlí mniši Šarlatového bratrstva ve světě Greyhawk neodvozují svou fantastickou horlivost ze zasvěcení bohu, ale z obětavosti k principům svého národa a rasy — víře, že suelští lidé jsou předurčeni vládnout světu.

</Card>

## Paladin

Žena, oděná v plátové zbroji, jež se leskla ve slunečním světle navzdory prachu a špíně z dlouhé cesty, odložila svůj meč a štít a položila své ruce na smrtelně zraněného muže. Z jejích rukou zasvítila božská záře, mužova poranění se zacelila a jeho oči se s úžasem otevřely.

Trpaslík se krčil za skalním výchozem. Díky svému černému plášti byl v noci téměř neviditelný. Pozoroval válečnou tlupu orků oslavující své poslední vítězství. Potichu se přikradl do jejich středu, zašeptal přísahu a dva orkové byli mrtví dřív, než si vůbec uvědomili jeho přítomnost.

Stříbrné vlasy elfa zářily v paprsku světla, který jako by osvěcoval pouze jeho. Elf se s jásotem zaradoval. Jeho kopí se blýskalo jako jeho oči a on znovu a znovu bodal zkrouceného obra, dokud jeho světlo konečně nepřemohlo šerednou tmu.

Paladiny spojují jejich přísahy vzdoru proti silám zla, bez ohledu na jejich původ a poslání. Ať už paladin slibuje před oltářem boha a svědectvím kněze, na posvátné mýtině před duchy přírody a vílími bytostmi, nebo v okamžiku zoufalství a žalu jen před mrtvým svědkem, jeho přísaha je mocným poutem. Je to zdroj moci, který proměňuje vroucího válečníka v požehnaného šampiona.

#### Spravedlivá věc

Paladin přísahá zastávat právo a spravedlnost, podporovat dobré věci světa proti pronikající temnotě a pronásledovat síly zla, ať se skrývají kdekoliv. Různí paladinové se zaměřují na různé aspekty spravedlnosti, ale všichni jsou zavázáni přísahami, které jim dávají sílu dělat jejich posvátnou práci. I když mnoho paladinů je oddáno bohům dobra, paladinova moc pochází stejně dobře ze samotného závazku ke spravedlnosti jako z jeho boha.

Paladinové se trénují roky, aby se naučili bojové dovednosti a osvojili si nejrůznější zbraně a zbroje. I tak je jejich bojová zručnost vedlejší vůči jejich magické moci: mají schopnost uzdravovat nemocné a zraněné, ničit zlé a nemrtvé, a ochraňovat nevinné a ty, kteří se k nim připojí v boji za spravedlnost.

#### Neobyčejný život

Život paladina je apriori dobrodružný. Pokud ho nedonutí odejít na odpočinek nějaké trvalé zranění, každý paladin žije v prvních liniích vesmírného konfliktu proti zlu. Bojovníci jsou v řadách domobran a armád světa jen zřídka, ale ještě méně osob se může nazývat paladinem. Když tito válečníci ucítí ono nutkání, odejdou ze svého zaměstnání a naverbují se do armád bojujících se zlem. Někdy je jejich přísahy zavedou do služeb koruny jako vůdce elitních skupin rytířů, ale i potom jsou věrní v první řadě spravedlivé věci, ne koruně a zemi.

Paladinové jako dobrodruzi berou svou práci vážně. Průzkum starodávné zříceniny nebo zaprášené hrobky může být posláním s větším smyslem než získání pokladů. V jeskyních a prastarých hvozdech číhá zlo, a dokonce i menší vítězství nad ním může naklonit vesmírnou rovnováhou od zapomnění.

#### Tvorba paladina

Nejdůležitějším aspektem postavy paladina je povaha jeho svatého poslání. I když schopnosti povolání spjaté s přísahou se vyskytují až po dosažení 3. úrovně, plánuj svou volbu dopředu a přečti si popisy přísah na konci popisu tohoto povolání. Jsi oddaný služebník dobra, věrný bohům spravedlnosti a cti, svatý rytíř v zářivé zbroji na výpravě proti zlu? Jsi slavný šampion světla, ochraňující všechno krásné, který stojí proti stínu, rytíř, jehož přísaha pochází z tradic, které jsou starší než mnozí bohové? Nebo jsi zahořklý samotář, který se zapřísahal pomstít těm, kteří provedli velké zlo, bohy vyslaný anděl smrti, nebo tě žene tvůj vlastní chtíč po pomstě? Dodatek B uvádí mnoho božstev uctívaných paladiny napříč mnohovesmírem, například Torma, Tyra, Hieronea, Kiri-Jolita, Dol Arraha, Stříbrný plamen, Bahamuta, Athénu, Rea a Heimdalla.

Jak jsi pocítil své nutkání sloužit jako paladin? Slyšel jsi šepot neviditelného boha nebo anděla, zatímco ses modlil? Vycítil v tobě potenciál jiný paladin a rozhodl se tě trénovat jako svého panoše? Nebo tě za tvým posláním vyhnala nějaká hrozná událost — například zničení domova? Možná jsi dorazil do posvátného háje nebo skryté eflí enklávy a pocítil jsi v sobě nutkání chránit všechna ta útočiště dobroty a krásy. Nebo jsi už od nepaměti věděl, že tvým posláním je život paladina, skoro jako bys byl za tímto účelem poslán na svět s daným otiskem ve své duši.

Paladinové, jako strážci před silami špatnosti, mají jen zřídka zlé přesvědčení. Většina z nich kráčí cestami dobročinnosti a zákona. Uvaž, jak tvé přesvědčení ovlivní způsob, jakým naplňuješ své svaté poslání, a svůj způsob chování před bohy a smrtelníky. Tvoje přísaha a přesvědčení mohou být v souladu, nebo tvá přísaha může představovat normy chování, kterých jsi ještě nedosáhl.

##### Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat paladina poměrně rychle. Za prvé, Síla by měla být tvá nejvyšší hodnota vlastnosti, následovaná Charismatem. Za druhé si zvol zázemí šlechtice.

### Schopnosti povolání

Jako paladin získáš následující schopnosti povolání.

##### Životy

\*\*Kostky životů:\*\* 1k10 za každou úroveň paladina

\*\*Životy na 1. úrovni:\*\* 10 + oprava Odolnosti

\*\*Životy na vyšších úrovních:\*\* 1k10 (nebo 6) + oprava Odolnosti za každou úroveň paladina po 1. úrovni

##### Zdatnosti

\*\*Zbroje:\*\* Všechny zbroje, štíty

\*\*Zbraně:\*\* Jednoduché zbraně, vojenské zbraně

\*\*Pomůcky:\*\* Žádné

\*\*Záchranné hody:\*\* Moudrost, Charisma

\*\*Dovednosti:\*\* Zvol si dvě z těchto: Atletika, Lékařství, Náboženství, Přesvědčování, Vhled, Zastrašování

##### Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

\* \*(a)\* vojenská zbraň a štít, nebo \*(b)\* dvě vojenské zbraně

\* \*(a)\* pět oštěpů, nebo \*(b)\* jakákoliv jednoduchá zbraň na blízko

\* \*(a)\* kněžský balíček, nebo \*(b)\* průzkumnický balíček

\* Drátěná zbroj a svatý symbol

\*\*Tabulka paladina\*\*

| Úroveň | Zdatnostní bonus | Schopnosti | Pozice | kouzel | dle | úrovně | kouzla |

| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| | | | \*\*1.\*\* | \*\*2.\*\* | \*\*3.\*\* | \*\*4.\*\* | \*\*5.\*\* |

| 1. | +2 | Vnímání božství, Přikládání rukou | — | — | — | — | — |

| 2. | +2 | Bojový styl, Sesílání kouzel, Boží úder | 2 | — | — | — | — |

| 3. | +2 | Božské zdraví, Posvátná přísaha | 3 | — | — | — | — |

| 4. | +2 | Zvýšení hodnot vlastností | 3 | — | — | — | — |

| 5. | +3 | Útok navíc | 4 | 2 | — | — | — |

| 6. | +3 | Aura ochrany | 4 | 2 | — | — | — |

| 7. | +3 | Schopnost Posvátné přísahy | 4 | 3 | — | — | — |

| 8. | +3 | Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 3 | — | — | — |

| 9. | +4 | — | 4 | 3 | 2 | — | — |

| 10. | +4 | Aura odvahy | 4 | 3 | 2 | — | — |

| 11. | +4 | Zlepšený boží úder | 4 | 3 | 3 | — | — |

| 12. | +4 | Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 3 | 3 | — | — |

| 13. | +5 | — | 4 | 3 | 3 | 1 | — |

| 14. | +5 | Očišťující dotyk | 4 | 3 | 3 | 1 | — |

| 15. | +5 | Schopnost Posvátné přísahy | 4 | 3 | 3 | 2 | — |

| 16. | +5 | Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 3 | 3 | 2 | — |

| 17. | +6 | — | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |

| 18. | +6 | Zlepšení aur | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |

| 19. | +6 | Zvýšení hodnot vlastností | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

| 20. | +6 | Schopnost Posvátné přísahy | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

#### Vnímání božství

Přítomnost silného zla zaznamenávají tvé smysly jako nechutný smrad a mocné dobré prsteny jsou pro tvé uši nebeskou hudbou. Jako akci můžeš napnout svou ostražitost, abys odhalil takové síly. Do konce svého příštího tahu si uvědomíš polohu každého běsa, nebešťana a nemrtvého do 12 sáhů od tebe, který není za úplným krytem. Poznáš typ bytosti (běs, nebešťan, nebo nemrtvý), jejíž přítomnost vnímáš, ale ne její identitu (například upír hrabě Strád von Zarovič). Ve stejném okruhu odhalíš také přítomnost jakéhokoliv místa či předmětu, který byl posvěcen nebo znesvěcen, například kouzlem posvátná půda.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Charismatu + 1. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechna svá utracená použití.

#### Přikládání rukou

Tvůj požehnaný dotyk umí léčit zranění. Máš zásobu léčivé síly, která se opětovně doplní, když si důkladně odpočineš. S touto zásobou můžeš obnovit celkově až tolik životů, jako je pětinásobek tvé úrovně paladina.

Jako akci se můžeš dotknout tvora a nabrat sílu ze zásoby, pomocí níž mu obnovíš libovolný počet životů, ale maximálně tolik, kolik ti jich zbývá v zásobě.

Nebo můžeš utratit ze své léčivé zásoby 5 životů a uzdravit cíli jednu nemoc nebo neutralizovat jeden jed, který na něj působí. Jediným použitím Přikládání rukou můžeš uzdravit několik nemocí a neutralizovat několik jedů, ale životy musíš utratit za každý zvlášť.

Tato schopnost nijak nepůsobí na nemrtvé a výtvory.

#### Bojový styl

Na 2. úrovni si jako svou specializaci osvojíš konkrétní bojový styl. Zvol jednu z následujících možností. Jednu možnost Bojového stylu si můžeš zvolit jen jednou, i kdyby sis později mohl volit znovu.

##### Boj s obouruční zbraní

Když si hodíš 1 nebo 2 na kostce zranění při útoku zbraní na blízko, kterou držíš oběma rukama, můžeš si hodit kostkou znovu, ale nový hod musíš použít, i kdyby padlo 1 či 2. Abys získal tento přínos, zbraň musí mít obouruční nebo jeden a půlruční vlastnost.

##### Obrana

Když máš na sobě zbroj, získáš bonus +1 k OČ.

##### Ochrana

Když tvor, kterého vidíš, zaútočí na jiný cíl, než jsi ty, do 1 sáhu od tebe, můžeš pomocí své reakce způsobit nevýhodu k hodu na útok. Musíš u toho držet štít.

##### Šerm

Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce, a žádnou jinou zbraň, získáš bonus +2 k hodům na zranění s touto zbraní.

#### Sesílání kouzel

Na 2. úrovni se naučíš pomocí meditace a modlení čerpat z božské magie a sesílat tak kouzla jako klerik. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou v 10. kapitole a v 11. kapitole najdeš seznam paladinských kouzel.

##### Příprava a sesílání kouzel

Tabulka paladina udává, kolik máš pozic kouzel k seslání svých kouzel. K seslání jednoho ze svých paladinských kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Svůj seznam paladinských kouzel, která ti budou dostupná k seslání, si vybereš ze seznamu paladinských kouzel dostupných pro všechny paladiny. Během vybírání si zvol počet paladinských kouzel rovný tvé opravě Charismatu + polovina tvé úrovně paladina, zaokrouhleno dolů (minimálně jedno kouzlo). Kouzla musí být takové úrovně, pro které máš pozice kouzel.

Jsi-li například paladin na 5. úrovni, máš čtyři pozice kouzel 1. úrovně a dvě pozice kouzel 2. úrovně. S Charismatem 14 může tvůj seznam připravených kouzel obsahovat čtyři kouzla 1. nebo 2. úrovně, v libovolné kombinaci. Pokud si připravíš kouzlo 1. úrovně \*zhoj zranění\*, můžeš ho seslat použitím pozice 1. či 2. úrovně. Seslání kouzla ho neodstraní z tvého seznamu připravených kouzel.

Seznam připravených kouzel si můžeš změnit, když si důkladně odpočineš. Příprava nového seznamu paladinských kouzel vyžaduje čas strávený modlením a meditací: aspoň 1 minutu za úroveň kouzla za každé kouzlo na tvém seznamu.

##### Sesílací vlastnost

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá paladinská kouzla je Charisma. Moc tvých kouzel pochází ze síly tvého přesvědčení. Kdykoliv paladinské kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij své Charisma. Mimo to použiješ svou opravu Charismatu, když stanovuješ SO záchranného hodu paladinského kouzla, které jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem.

\*\*SO záchrany kouzla\*\* = 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Charismatu

\*\*Útočná oprava kouzla\*\* = tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Charismatu

##### Sesílací ohniskový předmět

Jako sesílací ohniskový předmět můžeš použít pro svá paladinská kouzla svatý symbol (viz 5. kapitola).

#### Boží úder

Počínaje 2. úrovní, když zasáhneš tvora útokem na blízko zbraní, můžeš utratit jednu pozici kouzel a způsobit cíli kromě zranění zbraně i dodatečné zářivé zranění. Dodatečné zranění je 2k8 pro pozici kouzla 1. úrovně, plus 1k8 za každou další úroveň pozice nad 1., ale maximálně 5k8. Pokud je cílem běs nebo nemrtvý, zranění se zvýší ještě o 1k8.

#### Božské zdraví

Od 3. úrovně tě tebou proudící božská magie činí imunním vůči nemocem.

#### Posvátná přísaha

Když postoupíš na 3. úroveň, složíš přísahu, která tě navždy zaváže jako paladina. Až doteď jsi byl v přípravném stádiu, oddaný paladinské cestě, ale ještě ne zapřísáhlý. Nyní si zvolíš buď Přísahu oddanosti, Přísahu pomsty, nebo Přísahu starověku. Všechny jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání.

Tvá volba ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 7., 15. a 20. úrovni. Mezi tyto schopnosti patří přísežná kouzla a schopnost Božská přízeň.

#### Přísežná kouzla

Každá přísaha má seznam přidružených kouzel. K těmto kouzlům získáš přístup na úrovních uvedených v popisu přísahy. Jakmile získáš přístup k přísežnému kouzlu, máš ho vždy připravené. Přísežná kouzla se nepočítají do počtu kouzel, která si můžeš každý den připravit.

Získáš-li přísežné kouzlo, které se nevyskytuje v seznamu paladinských kouzel, tak toto kouzlo se přesto pro tebe považuje za paladinské kouzlo.

#### Božská přízeň

Tvá přísaha ti umožňuje vést božskou energii k podpoře magických účinků. Každá možnost Božské přízně poskytnutá tvou přísahou vysvětluje, jak ji použít.

Když použiješ svou Božskou přízeň, zvolíš, jaký účinek se vytvoří. Poté si musíš krátce nebo důkladně odpočinout, než můžeš použít svou Božskou přízeň znovu.

Některé účinky Božské přízně vyžadují záchranné hody. Když použiješ takový účinek z tohoto povolání, SO je roven tvému SO záchrany paladinského kouzla.

#### 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.

#### Aura ochrany

Od 6. úrovně, kdykoliv si ty nebo tvor, který je do 2 sáhů od tebe a je vůči tobě přátelský, musí hodit záchranný hod, získá k záchrannému hodu bonus rovný tvé opravě Charismatu (ale minimálně získá +1). Abys mohl udělit tento bonus, musíš být při vědomí.

Od 18. úrovně se poloměr této aury zvýší na 6 sáhů.

#### Aura odvahy

Počínaje 10. úrovní nelze tebe a tvory, kteří jsou do 2 sáhů od tebe a jsou vůči tobě přátelští, vystrašit, když jsi při vědomí.

Od 18. úrovně se poloměr této aury zvýší na 6 sáhů.

#### Zlepšený boží úder

Od 11. úrovně jsi tak prodchnutý spravedlivou mocí, že všechny tvé údery zbraní na blízko mají v sobě nějakou božskou sílu. Kdykoliv zasáhneš tvora zbraní na blízko, utrpí dodatečné zářivé zranění 1k8. Použiješ-li při útoku také svůj Boží úder, přičteš toto zranění k dodatečnému zranění svého Božího úderu.

#### Očišťující dotyk

Počínaje 14. úrovní můžeš použít svou akci k ukončení jednoho kouzla, které působí na tebe, nebo na jednoho tvora, kterého se dotkneš a který s tím souhlasí.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Charismatu (nejméně však jednou). Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechna svá utracená použití.

### Posvátné přísahy

Stát se paladinem obnáší slib, který paladina zavazuje konat spravedlnost a jít aktivní cestou boje proti špatnosti. Definitivní přísaha, složená po dosažení 3. úrovně, je vyvrcholením veškerého paladinova výcviku. Některé postavy s tímto povolání se nepovažují za pravé paladiny, dokud nepostoupí na 3. úroveň a nesloží tuto přísahu. Pro jiné je vlastní složení přísahy formalitou, oficiálním potvrzením toho, co vždy platilo v jejich srdcích.

#### Přísaha oddanosti

Přísaha oddanosti svazuje paladina s nejvznešenějšími ideály práva, ctnosti a pořádku. Tito paladinové se někdy nazývají kavalíři, bílí rytíři či svatí válečníci. Splňují ideál rytíře v zářivé zbroji, který jedná čestně a spravedlivě pro vyšší dobro. Dodržují nejvyšší normy chování a někteří, v dobrém i ve zlém, očekávají od světa dodržování stejných norem. Mnozí z těch, kteří složili tuto přísahu, jsou oddáni bohům zákona a dobra a zásady svých bohů používají jako měřítko své oddanosti. Anděly — dokonalé služebníky dobra — považují za své ideály a do svých přileb a erbů včleňují znázornění andělských křídel.

##### Zásady oddanosti

I když přesné znění a vymezení Přísahy oddanosti se může lišit, paladinové této přísahy sdílí následující zásady.

\*\*\*Čest.\*\*\* Jednej s ostatními slušně a nechť jsou pro ně příkladem tvé úctyhodné skutky. Konej co nejvíc dobra, aniž bys jakkoliv škodil.

\*\*\*Odvaha.\*\*\* Nikdy se neboj jednat, ale opatrnost je na místě.

\*\*\*Poctivost.\*\*\* Nelži a nepodváděj. Nechť tvé slovo platí.

\*\*\*Povinnost.\*\*\* Buď zodpovědný za své skutky a jejich důsledky. Chraň ty, kteří ti byli svěřeni do péče, a poslouchej ty, kteří nad tebou mají oprávněnou moc.

\*\*\*Soucit.\*\*\* Pomáhej ostatním, ochraňuj slabé a trestej ty, kdo jim vyhrožují. Svým nepřátelům prokazuj milost, ale moudře.

##### Přísežná kouzla

Na níže uvedených úrovních získáš přísežná kouzla.

\*\*Kouzla Přísahy oddanosti\*\*

| Úroveň paladina | Kouzla |

| --- | --- |

| 3. | \*azyl\*, \*ochrana před zlem a dobrem\* |

| 5. | \*nižší navrácení\*, \*zóna pravdy\* |

| 9. | \*maják naděje\*, \*rozptyl magii\* |

| 13. | \*strážce víry\*, \*volnost\* |

| 17. | \*plamenný úder\*, \*spojení\* |

##### Božská přízeň

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto přísahu, získáš následující dvě možnosti Božské přízně.

\*\*\*Odvracení znesvěcených.\*\*\*\* Jako akci použitím své Božské přízně předložíš svůj svatý symbol a odříkáš modlitbu pranýřující běsy a nemrtvé. Každý běs či nemrtvý, který tě vidí nebo slyší a je do 6 sáhů od tebe, si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Neuspěje-li tvor v záchranném hodu, je odvrácený na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění.

Odvrácený tvor musí strávit své tahy pokoušením se od tebe co nejvíce vzdálit a dobrovolně se nepřiblíží na místo do 6 sáhů od tebe. Nemůže reagovat a jako svou akci může použít jen akci Sprint, nebo se bude snažit uniknout z účinku, který mu brání v pohybu. Pokud se tvor nemá kam pohnout, může použít akci Uhýbání.

\*\*\*Posvátná zbraň.\*\*\* Jako akci můžeš použitím své Božské přízně naplnit jednu zbraň, kterou držíš, pozitivní energií. Na 1 minutu si přičteš svou opravu Charismatu (nejméně však +1) k hodům na útok pomocí této zbraně. Zbraň osvítí jasným světlem okruh o poloměru 4 sáhy a další 4 sáhy dosvítí slabým světlem. Pokud tato zbraň není magická, stane se magickou po dobu trvání.

Tento účinek můžeš ukončit ve svém tahu jako součást nějaké jiné akce. Pokud přestaneš tuto zbraň držet nebo mít u sebe, či pokud upadneš do bezvědomí, tento účinek skončí.

##### Aura oddanosti

Od 7. úrovně tebe a tvory, kteří jsou do 2 sáhů od tebe a kteří jsou vůči tobě přátelští, nelze zmámit, když jsi při vědomí.

Od 18. úrovně se poloměr této aury zvýší na 6 sáhů.

##### Čistota duše

Počínaje 15. úrovní jsi vždy pod účinky kouzla \*ochrana před zlem a dobrem\*.

##### Svatozář

Na 20. úrovni můžeš jako akci vydávat auru slunečního světla. Na 1 minutu z tebe vyzařuje jasné světlo v okruhu 6 sáhů a dalších 6 sáhů dosvítí slabým světlem.

Kdykoliv nepřátelský tvor začne svůj tah v tomto jasném světle, utrpí zářivé zranění 10.

Navíc po dobu trvání máš výhodu k záchranným hodům proti kouzlům seslaným ďasy či nemrtvými.

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

#### Přísaha pomsty

Přísaha pomsty je slavnostní závazek potrestat ty, kteří spáchali ohavný hřích. Když zlá armáda vyvraždí bezmocné vesničany, když se celá zem obrátí proti vůli bohů, když se zlodějské cechy stanou příliš násilné a mocné, když na venkově řádí drak — v takových dobách povstávají paladinové a skládají přísahu pomsty, aby napravili to, co se příliš zvrtlo. Pro tyto paladiny — občas nazývané mstitelé či temní rytíři — není ani tak důležitá jejich vlastní čistota, jako zjednání spravedlnosti.

##### Zásady pomsty

Zásady Přísahy pomsty se u jednotlivých paladinů liší, ale všechny zásady se točí kolem potrestání darebáků veškerými nutnými prostředky. Paladinové, kteří dodržují tyto zásady, jsou ochotni obětovat dokonce i svou vlastní poctivost, aby vykonali spravedlnost nad těmi, kteří páchají zlo. Takže tito paladinové mají často neutrální nebo zákonně neutrální přesvědčení. Hlavní zásady jsou brutálně jednoduché.

\*\*\*Bojuj proti většímu zlu.\*\*\* Když čelím volbě, jestli bojovat s mými zapřísáhlými nepřáteli, nebo proti menšímu zlu, volím větší zlo.

\*\*\*Neměj slitování s hříšníky.\*\*\* Nad běžnými protivníky se mohu slitovat, ale nad svými zapřísáhlými nepřáteli ne.

\*\*\*Odškodnění.\*\*\* Pokud moji nepřátelé ničí svět, je to proto, že jsem je nedokázal zastavit. Musím pomáhat těm, kteří byli poškozeni kvůli mému provinění.

\*\*\*Účel světí prostředky.\*\*\* Moje pochybnosti mi nezabrání ve vyhubení mých nepřátel.

##### Přísežná kouzla

Na níže uvedených úrovních získáš přísežná kouzla.

\*\*Kouzla Přísahy pomsty\*\*

| Úroveň paladina | Kouzla |

| --- | --- |

| 3. | \*lovcova marka\*, \*uřknutízhouba\* |

| 5. | \*mlžný krok\*, \*znehybni osobu\* |

| 9. | \*ochrana před energi\*, \*rychlost\* |

| 13. | \*dimenzionální dveře\*, \*vypuzení\* |

| 17. | \*sledování\*, \*znehybni nestvůru\* |

##### Božská přízeň

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto přísahu, získáš následující dvě možnosti Božské přízně.

\*\*\*Slib nenávisti.\*\*\* Jako bonusovou akci můžeš použitím své Božské přízně pronést slib nenávisti proti tvorovi, kterého vidíš do 2 sáhů od sebe. Získáš výhodu k hodům na útok proti tomuto tvorovi na 1 minutu, či dokud neklesnou jeho životy na 0, nebo neupadne do bezvědomí.

\*\*\*Zapřísáhlý nepřítel.\*\*\* Jako akci použitím své Božské přízně předložíš svůj svatý symbol a odříkáš modlitbu obžaloby. Zvol jednoho tvora, kterého vidíš do 12 sáhů od sebe. Tento tvor si musí hodit záchranný hod na Moudrost, pokud není imunní vůči vystrašení. Běsi a nemrtví mají nevýhodu k tomuto záchrannému hodu.

Když tvor neuspěje, stane se vystrašený na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění. Zatímco je vystrašený, jeho rychlost je 0 a nemůže mít užitek z žádného bonusu ke své rychlosti.

Když tvor uspěje, jeho rychlost se sníží na polovinu na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění.

##### Neúprosný mstitel

Od 7. úrovně ti tvé nadpřirozené soustředění pomáhá uzavřít nepřítelův ústup. Když zasáhneš tvora příležitostným útokem, můžeš se okamžitě po útoku pohnout až o polovinu své rychlosti jako součást stejné reakce. Tento pohyb nevyvolává příležitostné útoky.

##### Duše pomsty

Počínaje 15. úrovní, autorita, se kterou pronášíš Slib nenávisti, ti dává větší moc na tvým nepřítelem. Když tvor pod účinkem tvého Slibu nenávisti zaútočí, můžeš na něj pomocí své reakce zaútočit na blízko zbraní, pokud je v dosahu.

##### Mstící anděl

Na 20. úrovni na sebe můžeš vzít podobu andělského mstitele. Pomocí své akce podstoupíš proměnu. Na 1 hodinu získáš následující užitky:

\* Na zádech ti vyrostou křídla, která ti dají rychlost létání 6 sáhů.

\* Vyzařuješ auru hrozby v okruhu o poloměru 6 sáhů. Jakmile nějaký nepřátelský tvor poprvé vstoupí do této aury, nebo v ní začne svůj tah během souboje, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak se stane vystrašený na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění. Hody na útok proti vystrašenému tvorovi mají výhodu.

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

#### Přísaha starověku

Přísaha starověku je stará jako rasa elfů a rituály druidů. Paladinové, kteří složili tuto přísahu, někdy zvaní vílí rytíři, zelení rytíři či rohatí rytíři, se rozhodli sdílet svůj osud se stranou světla ve vesmírném konfliktu proti temnotě, protože milují krásné a životodárné věci světa. Ne nutně proto, že by věřili v zásady cti, odvahy a práva. Své zbroje a oblečení zdobí obrázky rostoucích věcí — listů, parohů či květin — aby dali najevo svůj závazek chránit život a světlo světa.

##### Zásady starověku

Zásady Přísahy starověku přetrvaly nespočet století. Tato přísaha vyzdvihuje zásady dobra nad zájmy zákona a chaosu. Její čtyři zásady jsou jednoduché.

\*\*\*Rozsviť světlo.\*\*\* Pomocí aktů milosrdenství, laskavosti a odpuštění rozsviť ve světě světlo naděje, co zažene beznaděj.

\*\*\*Chraň světlo.\*\*\* Kde je ve světě dobro, krása, láska a smích, stůj proti špatnosti, která by je mohla pohltit. Kde kvete život, stůj proti silám, které by usilovali o jeho zpustnutí.

\*\*\*Zachovej své vlastní světlo.\*\*\* Nacházej zalíbení ve zpěvu, smíchu, kráse a umění. Pokud dovolíš, aby umřelo světlo ve tvém vlastním srdci, nemůžeš ho zachovat ve světě.

\*\*\*Buď světlem.\*\*\* Buď nádherným majákem pro všechny, kdo žijí v zoufalství. Nechť světlo tvé radosti a odvahy vyzařuje z tvých skutků.

##### Přísežná kouzla

Na níže uvedených úrovních získáš přísežná kouzla.

\*\*Kouzla Přísahy starověku\*\*

| Úroveň paladina | Kouzla |

| --- | --- |

| 3. | \*mluv se zvířaty\*, \*polapující úder\* |

| 5. | \*měsíční paprsek\*, \*mlžný krok\* |

| 9. | \*ochrana před energií\*, \*růst rostlin\* |

| 13. | \*kamenná kůže\*, \*ledová bouře\* |

| 17. | \*chůze stromy\*, \*spojení s přírodou\* |

##### Božská přízeň

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto přísahu, získáš následující dvě možnosti Božské přízně.

\*\*\*Hněv přírody.\*\*\* Svou Božskou přízeň můžeš použít k vyvolání pravěkých sil, aby polapili nepřítele. Jako akci můžeš nechat vypučet ze země přízračné šlahouny, aby se natáhly po tvorovi, kterého vidíš do 2 sáhů od sebe. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Sílu nebo Obratnost (dle své volby), jinak je zadržený. Zatímco je tvor zadržený šlahouny, zopakuje záchranný hod na konci každého svého tahu. V případě úspěchu se osvobodí a šlahouny zmizí.

\*\*\*Odvracení bezbožných.\*\*\* Svou Božskou přízeň můžeš použít k pronesení prastarých slov, jejichž poslech způsobuje bolest běsům a vílám. Jako akci předložíš svůj svatý symbol a každý běs či víla do 6 sáhů od tebe, jenž tě slyší, si musí hodit záchranný hod na Moudrost. Když tvor v záchraně neuspěje, je odvrácen na 1 minutu, nebo dokud neutrpí zranění.

Odvrácený tvor musí strávit své tahy tím, že se pokouší od tebe maximálně vzdálit a dobrovolně se nepohne na místo do 6 sáhů od tebe. Také nemůže provádět reakce. Jako svou akci může použít pouze Sprint, nebo se pokusit uniknout z účinku, který mu brání se pohnout. Pokud se tvor nemá kam pohnout, může použít akci Uhýbání.

Je-li tvorova podoba zastřena iluzí, tvarozměnou nebo jiným účinkem, během odvrácení se odhalí.

##### Strážná aura

Od 7. úrovně na tobě spočívá prastará magie tak moc, že vytváří tajemnou strážnou auru. Ty a tvorové, kteří jsou do 2 sáhů od tebe a jsou vůči tobě přátelští, jste odolní vůči zraněním z kouzel.

Od 18. úrovně se poloměr této aury zvýší na 6 sáhů.

##### Nehynoucí strážce

Počínaje 15. úrovní, když ti klesnou životy na 0, ale nejsi namístě mrtvý, můžeš si zvolit, že ti místo toho klesnou na 1. Jakmile použiješ tuto schopnost, nemůžeš ji použít znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

Mimo to netrpíš žádným příznakem stárnutí a nelze tě zestařit magicky.

##### Starodávný šampion

Na 20. úrovni na sebe můžeš vzít podobu prastaré síly přírody a získat přírodní vzhled dle své volby. Například ti může zezelenat kůže nebo získat kůrovou texturu, tvé vlasy se mohou stát listové či mechové, nebo ti mohou vyrůst parohy či lví hříva.

Přeměnu podstoupíš použitím své akce. Na 1 minutu získáš následující užitky:

\* Na začátku každého svého tahu si obnovíš 10 životů.

\* Kdykoliv sesíláš paladinské kouzlo, které má vyvolání 1 akce, můžeš ho místo toho seslat použitím bonusové akce.

\* Nepřátelští tvorové do 2 sáhů od tebe mají nevýhodu k záchranným hodům proti tvým paladinským kouzlům a možnostem Božské přízně.

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

<Card header="Porušení tvé přísahy">

Paladin se snaží dostát nejvyšším normám chování, ale i ten nejctnostnější paladin se dopouští omylů. Někdy se správná cesta jeví jako příliš náročná, někdy si situace žádá zvolit menší ze dvou zel a někdy se v zápalu emocí stane, že se paladin prohřeší proti své přísaze.

Paladin, který porušil slib, obvykle usiluje o rozhřešení od klerika stejné víry, nebo od jiného paladina ze stejného řádu. Na znamení pokání může paladin probdět celou noc v modlitbách, nebo vykonat nějaký rychlý či podobný skutek sebezáporu. Po zpovědi a odpuštění je paladin znovu očištěný.

Pokud paladin poruší svou přísahu záměrně a nejeví žádnou známku kajícnosti, může to mít vážné následky. Zatvrzelý paladin může být dle úvahy PJ donucen k opuštění tohoto povolání a přijetí jiného, případně může využít možnost paladina Křivopřísežníka, která se vyskytuje v \*Průvodci Pána jeskyně\*.

</Card>

## Tulák

Hobitka dala znamení svým společníkům, ať počkají a plížila se vpřed chodbou jeskyně. Přiložila ucho ke dveřím, pak vytáhla sadu náčiní a šperhákem v mžiku odemkla zámek. Potom zmizela ve stínu, když se její přátelský bojovník pohnul kupředu, aby vyrazil dveře.

Muž číhal ve stínu uličky, zatímco jeho spolupachatelka připravovala svou část přepadení ze zálohy. Když jejich cíl — nechvalně známý otrokář — procházel uličkou, spolupachatelka vykřikla, otrokář šel vypátrat, co se děje a vrahovo ostří mu prořízlo hrdlo dřív, než vydal hlásku.

Gnómka potlačila hihňání, zakývala prsty a magicky povznesla kroužek s klíči z opasku stráže. V momentě byly klíče v její ruce, dveře cely otevřené a ona a její společníci volní na cestě za svobodou.

Tuláci spoléhají na svou dovednost, nenápadnost a slabá místa svých protivníků, díky nimž získají převahu v kterékoliv situaci. Mají nos na nalezení řešení jakéhokoliv problému. Projevují vynalézavost a všestrannost, které jsou základním kamenem jakékoliv úspěšné družiny dobrodruhů.

#### Dovednost a přesnost

Tuláci věnují osvojování různých dovedností stejné úsilí jako zdokonalování svých bojových schopností, což jim dává širokou kvalifikaci, které nedosahuje jen tak někdo. Mnoho tuláků se zaměřuje na nenápadnost a klamání, zatímco jiní si tříbí dovednosti, které jim pomáhají v jeskyním prostředí, jako například šplhání, hledání a zneškodňování pastí či otevírání zámků.

Když dojde na boj, tuláci dávají přednost mazanosti před hrubou silou. Tulák raději provede jeden precizní úder, zasazený přesně tam, kde to cíli nejvíc ublíží, než aby protivníka udolal přívalem útoků. Tuláci mají téměř nadpřirozený smysl vyhýbat se nebezpečí a někteří z nich se učí magické triky pro doplnění svých ostatních schopností.

#### Pochybný život

Každé město či velkoměsto má svůj podíl tuláků. Většina z nich žije podle nejhorších stereotypů tohoto povolání. Vydělávají si na živobytí jako lupiči, vrazi, kapsáři a podvodníci. Tito lotři se často organizují do zlodějských cechů nebo zločineckých rodin. Spousta tuláků pracuje nezávisle, ale i oni občas naverbují učně, aby jim pomohli s jejich podvody a loupežemi. Několik tuláků se živí poctivě jako zámečníci, vyšetřovatelé nebo hubitelé, což může být nebezpečná práce ve světě lítých krys (a krysodlaků) strašících ve stokách.

Tuláci jako dobrodruzi spadají na obě strany zákona. Někteří jsou otrlí kriminálníci, kteří se rozhodli hledat své štěstí v hromadách pokladů, zatímco jiní se dali na život dobrodruha, aby unikli před zákonem. Někteří se naučili a zdokonalili dovednosti s jasným účelem proniknout do prastarých zřícenin a skrytých hrobek a najít v nich poklad.

#### Tvorba tuláka

Když vytváříš svou postavu tuláka, zvaž jeho vztah k zákonům. Máš kriminální minulost nebo přítomnost? Jsi na útěku před zákonem, nebo před rozhněvaným šéfem zlodějského cechu? Nebo jsi opustil svůj cech, abys vyhledával větší rizika a větší odměny?

Co bylo tím spouštěčem, který tě svedl z tvého předchozího života? Zvrtl se nějaký velký podvod nebo loupež, což tě přimělo přehodnotit svou kariéru? Možná jsi měl štěstí a úspěšná loupež ti dala peníze, které jsi potřeboval, aby ses zbavil bídy. Vyhnaly tě z domu nakonec toulavé boty? Možná jsi najednou objevil sám sebe odříznutého od rodiny nebo svého učitele a musel jsi najít nové podpůrné prostředky. Nebo sis možná udělal nového kamaráda — dalšího člena vaší družiny dobrodruhů — který ti ukázal nové možnosti, jak se uživit a zaměstnat tvůj zvláštní talent.

##### Rychlá tvorba

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat tuláka poměrně rychle. Za prvé, Obratnost by měla být tvá nejvyšší hodnota vlastnosti. Pokud chceš vynikat v Pátrání, udělej Inteligenci svou druhou nejvyšší vlastností. Nebo jí udělej Charisma, pokud chceš klást důraz na klamání a sociální interakci. Za druhé si zvol zázemí zločince.

### Schopnosti povolání

Jako tulák získáš následující schopnosti povolání.

##### Životy

\*\*Kostky životů:\*\* 1k8 za každou úroveň tuláka

\*\*Životy na 1. úrovni:\*\* 8 + oprava Odolnosti

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

##### Zdatnosti

\*\*Zbroje:\*\* Lehké zbroje

\*\*Zbraně:\*\* Jednoduché zbraně, ruční kuše, dlouhý meč, rapír, krátký meč

\*\*Pomůcky:\*\* Zlodějské náčiní

\*\*Záchranné hody:\*\* Obratnost, Inteligence

\*\*Dovednosti:\*\* Zvol si čtyři z těchto: Akrobacie, Atletika, Čachry, Klamání, Nenápadnost, Pátrání, Přesvědčování, Vhled, Umění, Vnímání, Zastrašování

##### Vybavení

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

\* \*(a)\* rapír, nebo \*(b)\* krátký meč

\* \*(a)\* krátký luk a toulec s 20 šípy, nebo \*(b)\* krátký meč

\* \*(a)\* lupičský balíček, nebo \*(b)\* jeskyňářský balíček, nebo \*(c)\* průzkumnický balíček

\* Kožená zbroj, dvě dýky a zlodějské náčiní

\*\*Tabulka tuláka\*\*

| Úroveň | Zdat. bonus | Zákeřný útok | Schopnosti |

| --- | --- | --- | --- |

| 1. | +2 | 1k6 | Kvalifikace, Zákeřný útok, Zlodějská hantýrka |

| 2. | +2 | 1k6 | Mazaná akce |

| 3. | +2 | 2k6 | Tulácký archetyp |

| 4. | +2 | 2k6 | Zvýšení hodnot vlastností |

| 5. | +3 | 3k6 | Neuvěřitelné uhýbání |

| 6. | +3 | 3k6 | Kvalifikace |

| 7. | +3 | 4k6 | Vyváznutí |

| 8. | +3 | 4k6 | Zvýšení hodnot vlastností |

| 9. | +4 | 5k6 | Schopnost Tuláckého archetypu |

| 10. | +4 | 5k6 | Zvýšení hodnot vlastností |

| 11. | +4 | 6k6 | Spolehlivý talent |

| 12. | +4 | 6k6 | Zvýšení hodnot vlastností |

| 13. | +5 | 7k6 | Schopnost Tuláckého archetypu |

| 14. | +5 | 7k6 | Mimosmyslové vnímání |

| 15. | +5 | 8k6 | Kluzká mysl |

| 16. | +5 | 8k6 | Zvýšení hodnot vlastností |

| 17. | +6 | 9k6 | Schopnost Tuláckého archetypu |

| 18. | +6 | 9k6 | Nepolapitelnost |

| 19. | +6 | 10k6 | Zvýšení hodnot vlastností |

| 20. | +6 | 10k6 | Eso v rukávu |

#### Kvalifikace

Na 1. úrovni si zvol buď dvě ze svých zdatností v dovednostech, nebo jednu ze svých zdatností v dovednostech a svou zdatnost se zlodějským náčiním. Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověření vlastnosti, při kterém využiješ jednu z těchto zvolených zdatností.

Na 6. úrovni si můžeš zvolit další dvě ze svých zdatností (v dovednostech, nebo se zlodějským náčiním) a získat k nim tento prospěch.

#### Zákeřný útok

Od 1. úrovně víš, jak udeřit zákeřně a využít protivníkovy nepozornosti. Jednou za tah můžeš způsobit dodatečné zranění 1k6 jednomu tvorovi, kterého zasáhneš svým útokem, pokud máš výhodu k hodu na útok. Útok musí být proveden vytříbenou zbraní nebo zbraní na dálku.

Výhodu k hodu na útok nepotřebuješ, pokud je do 1 sáhu od cíle jiný jeho nepřítel, který není neschopný, ale nesmíš mít nevýhodu k hodu na útok.

Velikost dodatečného zranění se zvyšuje, jak získáváš úrovně v tomto povolání, jak ukazuje sloupec Zákeřný útok v Tabulce tuláka.

#### Zlodějská hantýrka

Během svého tuláckého výcviku ses naučil zlodějskou hantýrku, tajnou směsici dialektu, žargonu a kódu, která ti umožňuje ukrýt zprávy do zdánlivě normálního rozhovoru. Takovým skrytým zprávám rozumí jen tvor, který zná zlodějskou hantýrku. Předat takovou skrytou zprávu trvá čtyřikrát déle, než ji říct otevřeně.

Navíc rozumíš množině tajných signálů a symbolů používaných k předání krátkých, jednoduchých zpráv, například jestli je oblast nebezpečná, nebo je to teritorium zlodějského cechu, jestli je poblíž dobrý lup, či jestli jsou obyvatelé v dané oblasti naivkové, nebo jestli poskytnou bezpečné útočiště zlodějům na útěku.

#### Mazaná akce

Počínaje 2. úrovní, tvé rychlé uvažování a hbitost ti umožňují rychle se pohybovat a jednat. Každý svůj tah v boji můžeš provést bonusovou akci. Tato akce se dá použít jen pro Odpoutání se, Schování nebo Sprint.

#### Tulácký archetyp

Na 3. úrovni si zvol archetyp, který budeš napodobovat při praktikování svých tuláckých schopností: Mystického šejdíře, Vraha, nebo Zloděje. Všechny jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvůj archetyp ti dává schopnosti na 3. úrovni a pak opět na 9., 13. a 17. úrovni.

#### Zvýšení hodnot vlastností

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 10., 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.

#### Neuvěřitelné uhýbání

Počínaje 5. úrovní, když tě zasáhne svým útokem útočník, kterého vidíš, můžeš použít svou reakci ke snížení zranění, které utrpíš tímto útokem, na polovinu.

#### Vyváznutí

Počínaje 7. úrovní můžeš hbitě uskočit z určitých oblastí účinků, například před ohnivým dechem rudého draka nebo kouzlem ledová bouře. Když jsi vystaven účinku, který ti umožňuje, abys pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpíš žádné zranění, když v záchranném hodu uspěješ, nebo utrpíš jen poloviční zranění, když neuspěješ.

#### Spolehlivý talent

Do 11. úrovně jsi vybrušoval své zvolené dovednosti, až se přiblížily dokonalosti. Kdykoliv si házíš na ověření vlastnosti, ve kterém si můžeš přičíst svůj zdatnostní bonus, a na k20 ti padne 9 nebo méně, ber to, jako by ti padlo 10.

#### Mimosmyslové vnímání

Počínaje 12. úrovní si jsi vědom, kde se nachází každý neviditelný nebo schovaný tvor do 2 sáhů od tebe, pokud slyšíš.

#### Kluzká mysl

Od 15. úrovně jsi dosáhl větší mentální síly. Získáš zdatnost v záchranných hodech na Moudrost.

#### Nepolapitelnost

Počínaje 18. úrovní jsi tak nepolapitelný, že útočníci jen vzácně nad tebou získají převahu. Když nejsi neschopný, žádný hod na útok proti tobě nemá výhodu.

#### Eso v rukávu

Na 20. úrovni máš neuvěřitelný talent uspět tehdy, kdy to potřebuješ. Mine-li tvůj útok cíl v dosahu, můžeš změnit minutí na zásah. Nebo pokud neuspěješ v hodu na ověření vlastnosti, můžeš považovat hod k20 za 20.

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

### Tulácké archetypy

Tuláci mají mnoho společných schopností, včetně důrazu na zdokonalování svých dovedností, na přesnost a smrtící přístup v boji a na stále rychlejší reflexy. Ale různí tuláci směřují tyto talenty různým směrem, v důsledku tuláckých archetypů. Tvoje volba archetypu je odrazem tvého zaměření — ne nutně známkou tebou zvolené profese, ale popisem technik, kterým dáváš přednost.

#### Mystický šejdíř

Někteří tuláci vylepšují svou vypilovanou nenápadnost a hbitost magií. Učí se kouzla očarování a iluze. Tito tuláci zahrnují kapsáře a lupiče, ale také vtipálky, štváče a výrazné množství dobrodruhů.

##### Sesílání kouzel

Když postoupíš na 3. úroveň, získáš schopnost sesílat kouzla. Obecná pravidla pro sesílání kouzel jsou v 10. kapitole a v 11. kapitole najdeš seznam kouzelnických kouzel.

\*\*\*Triky.\*\*\* Znáš tři triky: mágovu ruku a dva další triky dle své volby ze seznamu kouzelnických kouzel. Další kouzelnický trik dle své volby se naučíš na 10. úrovni.

\*\*\*Pozice kouzel.\*\*\* Tabulka sesílání kouzel Mystického šejdíře uvádí, kolik máš pozic kouzel k seslání svých kouzel na 1. či vyšší úrovni. K seslání jednoho z těchto kouzel musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Když si důkladně odpočineš, obnovíš si všechny utracené pozice kouzel.

Například, znáš-li kouzlo 1. úrovně \*zmam osobu\* a máš dostupnou jednu pozici 1. úrovně a jednu pozici 2. úrovně, můžeš seslat \*zmam osobu\* použitím libovolné z těchto pozic.

\*\*\*Známá kouzla 1. a vyšší úrovně.\*\*\* Znáš tři kouzelnická kouzla 1. úrovně dle své volby, z nichž dvě si musíš zvolit z iluzorních a očarovacích kouzel v seznamu kouzelnických kouzel.

Sloupec Známá kouzla v Tabulce sesílání kouzel Mystického šejdíře udává, kdy se naučíš více kouzelnických kouzel 1. či vyšší úrovně. Každé z těchto kouzel, která si zvolíš, musí být iluzorní či očarovací kouzlo a musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzel, jak ukazuje tabulka. Například, když dosáhneš 7. úrovně v tomto povolání, můžeš se naučit jedno nové kouzlo 1. či 2. úrovně.

Kouzla, která se naučíš na 8., 14. a 20. úrovni mohou pocházet z jakékoli školy magie.

Mimo to, když získáš úroveň v tomto povolání, můžeš si zvolit jedno z kouzelnických kouzel, která znáš, a nahradit ho libovolným jiným kouzlem ze seznamu kouzelnických kouzel. Nové kouzlo musí mít úroveň, pro kterou máš pozici kouzel, a musí to být iluzorní nebo očarovací kouzlo, pokud si nenahrazuješ kouzlo, které jsi získal na 3., 8., 14. nebo 20.úrovni jakékoliv školy magie.

\*\*\*Sesílací vlastnost.\*\*\* Tvoje sesílací vlastnost pro tvá kouzelnická kouzla je Inteligence, protože se učíš svá kouzla pomocí studia a memorování. Kdykoliv kouzelnické kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Inteligenci. Mimo to použiješ svou opravu Inteligence, když stanovuješ SO záchranného hodu kouzelnického kouzla, jež jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem.

\*\*SO záchrany kouzla\*\* = 8 + tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Inteligence

\*\*Útočná oprava kouzla\*\* = tvůj zdatnostní bonus + tvá oprava Inteligence

\*\*Tabulka sesílání kouzel Mystického šejdíře\*\*

| Úroveň tuláka | Známé triky | Známá kouzla | Pozice | kouzel | dle úrovně | kouzla |

| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| | | | \*\*1.\*\* | \*\*2.\*\* | \*\*3.\*\* | \*\*4.\*\* |

| 3. | 3 | 3 | 2 | — | — | — |

| 4. | 3 | 4 | 3 | — | — | — |

| 5. | 3 | 4 | 3 | — | — | — |

| 6. | 3 | 4 | 3 | — | — | — |

| 7. | 3 | 5 | 4 | 2 | — | — |

| 8. | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |

| 9. | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |

| 10. | 4 | 7 | 4 | 3 | — | — |

| 11. | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |

| 12. | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |

| 13. | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |

| 14. | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |

| 15. | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |

| 16. | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |

| 17. | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |

| 18. | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |

| 19. | 4 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |

| 20. | 4 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

##### Čachrování mágovou rukou

Počínaje 3. úrovní, když sešleš \*mágovu ruku\*, můžeš přízračnou ruku zneviditelnit a navíc s ní vykonávat následující činnosti:

\* Můžeš vložit jeden předmět, který ruka druží, do nádoby, kterou drží či nese někdo jiný.

\* Můžeš vyndat předmět z nádoby, kterou drží či nese někdo jiný.

\* Zlodějské náčiní můžeš používat z dálky k otevření zámků a zneškodnění pastí.

Jednu z těchto činností můžeš udělat, aniž by si tě tvor všiml, uspěješ-li v hodu na ověření Obratnosti (Čachrů) v konfliktu proti tvorově ověření Moudrosti (Vnímání).

Mimo to můžeš použít bonusovou akci danou Mazanou akcí k ovládání ruky.

##### Magické přepadení ze zálohy

Počínaje 9. úrovní, když jsi schovaný před tvorem a sešleš na něj kouzlo, má tento tah nevýhodu k jakémukoli záchrannému hodu, který si hodí proti tomuto kouzlu.

##### Univerzální šejdíř

Na 13. úrovni získáš schopnost vyrušovat cíle svou \*mágovou rukou\*. Jako bonusovou akci ve svém tahu můžeš určit tvora do 1 sáhu od přízračné ruky vytvořené kouzlem. Když to uděláš, získáš výhodu k hodům na útok proti tvorovi do konce svého tahu.

##### Kouzelný zloděj

Na 17. úrovni získáš schopnost magicky krást znalosti, jak seslat kouzlo jiného sesilatele.

Ihned poté, co tvor sešle kouzlo, které cílí na tebe nebo tě zahrnuje v oblasti svého účinku, můžeš pomocí své reakce donutit tvora, aby si hodil záchranný hod na svou sesílací vlastnost. SO je roven tvému SO záchrany kouzla. Když tvor v záchraně neuspěje, účinek kouzla proti tobě se zruší a ty ukradneš znalost kouzla, je-li aspoň na 1. úrovni a současně na úrovni, kterou dokážeš seslat (nemusí to být kouzelnické kouzlo). Zapamatuješ si ho na následujících 8 hodin a můžeš ho sesílat pomocí svých pozic kouzel. Naopak daný tvor nemůže seslat toto kouzlo, dokud neuplyne oněch 8 hodin.

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

#### Vrah

Svůj trénink zaměřuješ na ponuré umění smrti. Ti, kteří ulpí k tomto archetypu, jsou rozliční: nájemní vrazi, špioni, lovci odměn, a dokonce i speciálně pomazaní kněží, cvičení k vyhubení nepřátel svého božstva. Nenápadnost, jed a převlek ti pomáhají ničit své nepřátele se smrtící účinností.

##### Bonusové zdatnosti

Když si na 3. úrovni zvolíš tento archetyp, získáš zdatnost se soupravou pro přestrojování a travičskou soupravou.

##### Zabití

Počínaje 3. úrovní jsi nejvíc smrtící, když se svým nepřátelům dostaneš na kobylku. Máš výhodu k hodům na útok proti každému tvorovi, který ještě neprovedl v boji svůj tah. Navíc každý zásah, který zasadíš překvapenému tvorovi, je kritický zásah.

##### Infiltrační kvalifikace

Počínaje 9. úrovní si umíš spolehlivě vytvořit falešnou identitu. Zabere ti to sedm dní a stojí tě to 25 zl, aby sis pro novou identitu zajistil minulost, profesi a vztahy. Ale nemůžeš si vytvořit identitu, která patří existující osobě. Například si můžeš obstarat vhodné oblečení, doporučující dopisy a oficiálně vypadající osvědčení, aby ses představil jako člen obchodnické rodiny ze vzdáleného města a mohl tak vniknout do společnosti jiných bohatých obchodníků.

Od chvíle, kdy přijmeš novou identitu v přestrojení, ostatní věří, že jsi osobou, za kterou se vydáváš, dokud nebudou mít pádný důvod, aby ti nevěřili.

##### Podvodník

Na 13. úrovni získáš schopnost neuvěřitelně přesně napodobovat hlas, písmo a chování jiné osoby. Musíš strávit nejméně tři hodiny studiem těchto tří složek dané osoby: posloucháním jejího hlasu, procvičováním jejího rukopisu a pozorováním jejího chování.

Tvoje lest je pro běžného pozorovatele nerozlišitelná. Pokud má ostražitý tvor podezření, že je něco špatně, máš výhodu ke každému ověření Charismatu (Klamání), které provedeš k vyhnutí se odhalení.

##### Smrtící úder

Od 17. úrovně se staneš mistrem náhlé smrti. Když zaútočíš a zasáhneš tvora, který je překvapený, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost (SO 8 + tvá oprava Obratnosti + tvůj zdatnostní bonus). Když neuspěje, zranění způsobené tvým útokem se mu zdvojnásobí.

#### Zloděj

Své dovednosti piluješ v zlodějské umění. Lupiči, loupežníci, kapsáři a jiní kriminálníci obvykle následují tento archetyp, ale následují ho také tuláci, kteří na sebe pohlíží spíše jako na profesionální hledače pokladů, průzkumníky dálek i jeskyní nebo badatele. Mimo zlepšení své nenápadnosti se naučíš dovednosti, které se hodí pro průzkum v prastarých zříceninách, čtení neznámých jazyků a používání kouzelných předmětů, které bys normálně nemohl upotřebit.

##### Lupičství

Kdy si na 3. úrovni zvolíš svůj archetyp, získáš schopnost šplhat rychleji než normálně; šplhání nadále nesnižuje tvou rychlost na polovinu.

Navíc při skoku do dálky s rozběhem se vzdálenost, kterou dokážeš skočit, zvýší o počet stop rovný tvé opravě Obratnosti.

##### Rychlé ruce

Počínaje 3. úrovní můžeš použít bonusovou akci, kterou ti poskytuje Mazaná akce, k ověření Obratnosti (Čachrů), použití zlodějského náčiní k zneškodnění pasti či otevření zámku, nebo akci Použití předmětu.

##### Prvotřídní tichý pohyb

Počínaje 9. úrovní máš výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti), pokud se ve stejném tahu nepohneš o více než polovinu své rychlosti.

##### Používání kouzelných předmětů

Od 13. úrovně ses naučil dost o fungování magie, takže můžeš improvizovaně používat kouzelné předměty, i když nejsou určeny pro tebe. Ignoruj všechny požadavky na povolání, rasu a úroveň v používání kouzelných předmětů.

##### Zlodějovy reflexy

Když dosáhneš 17. úrovně, staneš se znalcem v líčení útoků ze zálohy a rychlém úniku z nebezpečí. Během prvního kola boje můžeš provést dva tahy. První tah provedeš dle své normální iniciativy a druhý tah dle své iniciativy mínus 10. Tuto schopnost nemůžeš použít, když jsi překvapený.

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbLTE3MTE5OTc3MDAsLTExMjI5OTg0MjMsLT

E3MjU3NDk2NTksMTE3OTQyMzM0NywtOTcyNTk0MTA3LDIxMTc5

NjM5NDIsLTc4Nzk4ODc1OCw2OTIzMjY5NzYsLTEzNTExMjg0OT

YsLTE3ODI3MDU3NTQsLTcxMDUzNTM1Ml19

-->