# Klerik

Povolání klerik získá nové schopnosti a nové obory v této sekci.

## Volitelné schopnosti povolání

Toto povolání získá určité schopnosti při dosažení určitých úrovní, jak je psáno v \*Příručce Hráče.\* Tato sekce nabízí další schopnosti, které lze získat jako klerik. Na rozdíl od schopností z \*Příručky Hráče,\* tyto schopnosti nezískáš automaticky. Po domluvě s tvým PJ je na vás jestli použijete schopnosti z této sekce, poté co splníš úrovňové požadavky. Tyto schopnosti můžou být zvoleny samostatně; můžeš použít nějaké, všechny, nebo žádnou z nich.

### Další klerikská kouzla

\*Schopnost klerika 1. úrovně\*

Následující seznam kouzel rozšiřuje již existující kouzla uvedená v \*Přiručce Hráče\*. Seznam je seřazen podle úrovně kouzla, ne podle úrovně postavy. Pokud lze kouzlo seslat jako rituál, je tak označeno. Každé kouzlo je uvedeno v \*Přiručce Hráče\*, pokud neni označeno hvězdičkou (kouzlo v 3. kapitole). Xanatharův průvodce vším nabízí další kouzla.

|3. úroveň|4. úroveň|5. úroveň|6. úroveň|8. úroveň|9. úroveň|

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

|aura vitality|aura čistoty|vyvolej nebešťana|sluneční paprsek|sluneční erupce|slovo moci „uzdrav“

|duchovní rubáš\*|aura života|

### Spoutej božskou sílu

\*Schopnost klerika 2. úrovně\*

Můžeš použít svou božskou přízeň k doplnění svých kouzel. Ve své bonusové akci se dotkneš svého svatého symbolu, proneseš modlitbu a znovu získáš jednu vyčerpanou pozici kouzla, úroveň pozice nesmí být vyšší než polovina tvého bonusu zdatnosti (zaokrouhleno nahoru). Počet, kolikrát můžeš tuto schopnost použít, je založen na úrovni, které jsi v tomto povolání dosáhl: 2. úroveň, jednou; 6. úroveň, dvakrát; a 18. úroveň, třikrát. Všecha vyčerpaná použití, znovu získáš po důkladném odpočinku.

### Triková všestranost

\*Schopnost klerika 4. úrovně\*

Kdykoli v tomto povolání dosáhneš úrovně, která poskytuje schopnost zvýšení hodnot vlastností, můžeš jeden trik, který jsi se naučil ze schopnosti sesílání kouzel v tomto povolání, nahradit jiným trikem ze seznamu klerických kouzel.

### Požehnané útoky

\*Schopnost klerika 8. úrovně, která nahrazuje schopnost Božský úder nebo Mocné sesílání kouzel\*

V bitvě jsi požehnán božskou silou. Když tvor utrpí zranění některým z tvých triků nebo útokem zbraní, můžeš mu také způsobit 1k8 zářivé zranění. Jakmile toto zranění způsobíš, nemůžeš tuto schopnost znovu použít až do začátku dalšího tahu.

# Božské domény

Na 1. úrovni klerik získá schopnost Božské domény, která ti nabízí výběr oborů. Při této volbě máš k dispozici následující možnosti: Doména řádu, Doména míru, Doména soumraku.

## Doména řádu

<Card>

Konečně celá víra o vybarvování uvnitř linek. -Taša

</Card>

Doména řádu představuje disciplínu i oddanost zákonům, kterými se řídí společnost, instituce nebo filozofie. Klerici řádu rozjímají o logice a spravedlnosti, když slouží svým bohům, jejichž příklady jsou uvedeny v tabulce Řádová božstva.

Klerikové řádu se domnívají, že dobře vytvořené zákony stanoví legitimní hierarchie a ty, které si zákon vybral jako vůdce, je třeba poslouchat. Ti, kdo poslouchají, musí tak činit podle svých nejlepších schopností, a pokud ti, kteří vedou, zákon nechrání, musí být nahrazeni. Tímto způsobem zákon utkává síť povinností, které vytvářejí pořádek a bezpečnost v chaotickém multivesmíru.

\*\*Řádová božstva\*\*

|Přiklad božstva|Panteon|

|--|--|

|Aureon|Eberron|

|Bane|Forgotten Realms

|Majere|Dragonlance

|Pholtus|Greyhawk

|Tyr|Forgotten Realms

|Wee Jas|Greyhawk

### Kouzla domény

\*Schopnost domény řádu 1. úrovně\*

Získáváš kouzla domény na klerických úrovních jak je uvedeno v tabulce kouzla domény řádu. Informace o tom, jak fungují kouzla domény, najdeš v \*Příručce hráče\* pod schopností Božské domény.

\*\*Kouzla domény řádu\*\*

|Úroveň klerika|Kouzla|

|--|--|

|1.|hrdinství, rozkaz

|3.|znehybni osobu, zóna pravdy

|5.|hromadné léčivé slovo, zpomalení

|7.|najdi tvora, nutkání

|9.|podrob osobu, spojení

### Bonusové zdatnosti

\*Schopnost domény řádu 1. úrovně\*

Získáš zdatnost s těžkou zbrojí. Také získáš zdatnost v zastrašování nebo v přesvědčování (tvá volba).

### Hlas autority

\*Schopnost domény řádu 1. úrovně\*

Můžeš použít moc zákona k povzbuzení spojence k útoku. Pokud sesíláš kouzlo z pozic 1. úrovně nebo vyšší a cílem kouzla je spojenec, může tento spojenec použít svou reakci bezprostředně po kouzlu a provést jeden útok zbraní proti tvoru dle tvého výběru, kterého vidíš.

Pokud kouzlo je cíleno na více spojencu tak si vyber, který spojenec provede útok.

### Božská přízeň: požadavek řádu

\*Schopnost domény řádu 2. úrovně\*

Můžeš využít svou božskou přízeň a zastrašit svou přítomností ostatní.

Ve své akci předložíš svůj svatý symbol a tvorové dle tvé volby, kteří tě slyší nebo vidí v dosahu 6 sáhů musejí uspět v záchranném hodu na Moudrost, jinak budou zmámeni do konce tvého přištího tahu nebo pokud zmámený tvor neutrpí zranění. Můžeš všechny zmámené tvory donutit, aby upustili vše, co drží, pokud selhali v záchranném hodu.

### Ztělesnění zákona

\*Schopnost domény řádu 6. úrovně\*

Stal jsi se pozoruhodně zběhlým v usměrňování magické energie, v donucováních ostatních.

Pokud sesíláš kouzlo očarovací školy z pozice 1. úrovně nebo vyšší, můžeš změnit dobu seslání kouzla na 1 bonusovou akci pro toto seslání za předpokladu, že doba seslání kouzla je normálně 1 akce.

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

### Božský útok

\*Schopnost domény řádu 8. úrovně\*

Touto schopností naplníš své útoky zbraní božskou energií. Jednou v každém svém tahu zasáhneš-li tvora útokem zbraní tak můžeš cíli učinit dodatečné 1k8 psychické zranění. Při dosažení 14. úrovně se toto dodatečné zranění zvyšuje na 2k8.

### Hněv řádu

\*Schopnost domény řádu 17. úrovně\*

Nepřátelé, které určíš ke zničení, budou chřadnout pod společným úsilím tebe a tvých spojenců. Pokud tvorovi způsobíš zranění pomocí Božského útoku ve svém tahu, můžeš jej proklít až do začátek tvého dalšího tahu. Pokud prokletého tvora zasáhne tvůj spojenec útokem, tak tento tvor utrpí 2k8 psychické zranění a poté prokletí skončí. Tímto způsobem můžeš proklít tvora pouze jednou za tah.

## Doména míru

<Card>

Zvážili tito mírumilovní klerici, že rozvracejí nejsvětější systém, ten kde špatné rozhodnutí koliduje s bolestivím poučením? -Taša

</Card>

Míru se daří v srdci zdravých komunit, mezi přátelskými národy a v duších dobrosrdečných. Bohové míru inspirují lidi všeho druhu k vyřešení konfliktu a postaví se proti těm silám, které se snaží zabránit rozkvětu míru. V tabulce božstvo míru, maš uvedeny některé bohy, kteří jsou spojováni s touto doménou.

Klerici domény míru předsedaji u podpisu smluv, a často jsou žádáni, aby rozhodovali ve sporech. Požehnání těchto kleriků zbližuje lidi a pomáhá jim nést břímě druhých, jejich magie pomáhá těm, jenž jsou vedeni do boje za mír.

\*\*Božstva míru\*\*

|Příklad božstva| Panteon|

|--|--|

|Angharradh|Elfský|

|Berronar Truesilver|Trpaslický

|Boldrei|Eberron

|Cyrrollalee|Hobití

|Eldath|Forgotten Realms

|Gaerdal Ironhand|Gnómský

|Paladine|Dragonlance

|Rao|Greyhawk

### Kouzla domény

\*Schopnost domény míru 1. úrovně\*

Získáváš kouzla domény na klerických úrovních jak je uvedeno v tabulce kouzla domény míru. Informace o tom, jak fungují kouzla domény, najdeš v \*Příručce hráče\* pod schopností Božské domény.

\*\*Kouzla domény míru\*\*

|Úroveň klerika|Kouzla|

|--|--|

|1.|azyl, hrdinství

|3.|podpora, strážné pouto

|5.|maják naděje, poselství

|7.|aura čistoty, Otilukova nepoddajná koule

|9.|mocné navrácení, Raryho telepatické pouto

### Nástroje míru

\*Schopnost domény míru 1. úrovně\*

Získáš zdatnost ve vhledu, umění nebo přesvedčování (tvá volba).

### Posilující pouto

\*Schopnost domény míru 1. úrovně\*

Můžeš vytvořit posilující pouto mezi lidmi, kteří jsou ve vzájemném míru. Jako akci si vybereš počet ochotných tvorů do 6 sáhů od tebe (to může zahrnovat i tebe), které se rovnají tvému bonusu zdatnosti. Vytvoříš mezi nimi magické pouto na 10 minut nebo dokud nepoužiješ tuto schopnost znovu. Když je jakýkoliv spojený tvor do vzdálenosti 6 sáhů od jiné, může tvor hodit k4 a přidat číslo hodu k hodu na útok, ověření vlastností nebo záchrannému hodu. Každý tvor může takto přidat k4 pouze jednou za tah.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus. Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

### Božská přízeň: Balzám míru

\*Schopnost domény míru 2. úrovně\*

Díky božské přizní je tvá samotná přitomnost uklidňující balzám. Za svou akci se můžeš pohnout až maximum své rychlosti, aniž by jsi vyprovokoval přiležitostný útok a pokud se pohneš do 1 sáhu jakéhokoliv tvora, tak během této akce mu můžeš uzdravit životy rovnající se 2k6 + tvá oprava Moudrosti (minimálně 1 život). Tvor může být takto vyléčen pouze jednou v rámci této akce.

### Ochranné pouto

\*Schopnost domény míru 6. úrovně\*

Pouto, které utvořiš mezi lidmi jim pomáhá ochraňovat se navzájem. Tvor, který je ovlivněn schopností Posilující pouto by měl být zraněn, tak druhý spojený tvor může do vzdálenosti 6 sáhů od prvního použít svou reakci k teleportování se do neobsazeného prostoru do vzdálenosti 1 sáhu od prvnho tvora. Druhý tvor pak místo prvního utrpí veškeré zranění.

### Mocné sesílání

\*Schopnost domény míru 8. úrovně\*

K jakémukoliv zranění, které udělíš pomocí svých klerických triků, si přičti svou opravu Moudrosti.

### Rozpínající se pouto

\*Schopnost domény míru 17. úrovně\*

Výhody schopnosti Posilujícího pouta a Ochranného pouta nyní mají dosah až do 12 sáhů mezi tvory. Navíc v případě Ochranného pouta, tvor, který by měl utrpět zranění, místo někoho jiného, má odolnost vůči tomuto zranění.

## Doména soumraku

<Card>

Nevěřím, že to píšu, ale myslím, že bych se mohl postavit za víru, která se zaměřuje na zlepšení nálady a večerní oblečení. -Taša

</Card>

Večerní přechod ze světla do tmy často přináší klid a dokonce i radost, protože denní práce končí a hodiny odpočinku začínají. Temnota může přinést i hrůzy, ale bohové soumraku chrání před hrůzami noci.

Klerici, kteří slouží těmto božstvům - příklady jsou vidět v tabulce božstva soumraku - přinášejí klid těm, kteří hledají odpočinek a ochraňují je tím, že se vydávají do temnoty, aby zajistili, že temnota bude útěchou, nikoli hrůzou.

\*\*Božstva soumraku\*\*

|Příklad božstva| Panteon|

|--|--|

|Boldrei|Eberron

|Celestian|Greyhawk

|Dol Arrah|Eberron

|Helm|Forgotten Realms

|Ilmater|Forgotten Realms

|Mishakal|Dragonlance

|Selune|Forgotten Realms

|Yondalla|Hobití

### Kouzla domény

\*Schopnost domény soumraku 1. úrovně\*

Získáváš kouzla domény na klerických úrovních jak je uvedeno v tabulce kouzla domény soumraku. Informace o tom, jak fungují kouzla domény, najdeš v \*Příručce hráče\* pod schopností Božské domény.

\*\*Kouzla domény míru\*\*

|Úroveň klerika|Kouzla|

|--|--|

|1.|spánek, vílí oheň

|3.|měsíční paprsek, spatři neviditelné

|5.|aura vitality, Leomundova chatka

|7.|aura života, mocná neviditelnost

|9.|kruh moci, dvojník

### Bobusové zdatnosti

\*Schopnost domény soumraku 1. úrovně\*

Získaš zdatnost s těžkou zbrojí a vojneskými zbraněmi.

### Oči noci

\*Schopnost domény soumraku 1. úrovně\*

Vidíš skrz nejhlubší šero. Máš vidění ve tmě na dosah 60 sáhů. V tomto dosahu vidíš v slabém světle, jako by to bylo jasné světlo a ve tmě, jako by to bylo slabé světlo.

Jako akci můžeš kouzelně sdílet vidění ve tmě této schopnosti s ochotnými tvory, které vidíš do vzdálenosti 2 sáhů od tebe, až do počtu tvorů rovných tvé opravě Moudrosti (minimálně jeden tvor). Sdílené vidění ve tmě trvá 1 hodinu. Jakmile jednou sdílíš vidění ve tmě, nemůžeš to udělat znovu, dokud nedokončíš důkladný odpočinek, ale můžeš utratit jednu pozici kouzel jekékoliv úrovně, aby jsi tuto schopnost mohl použít znovu.

### Požehnání bdělosti

\*Schopnost domény soumraku 1. úrovně\*

Noc tě naučila bdělosti. Jako akci dáš jednomu tvoru, kterého se dotkneš (případně sebe sama) výhodu v dalším hodu iniciativy, který tvor udělá. Tato výhoda končí okamžitě po hodu nebo pokud tuto schopnost použiješ znovu.

### Božská přízeň: svatyně soumraku

\*Schopnost domény soumraku 2. úrovně\*

Pomocí božské přízně můžeš osvěžit své spojence uklidňujícím soumrakem.

Ve své akci předložíš svůj svatý symbol a vyzařuje z tebe koule soumraku. Koule je středem v tobě s poloměrem 6 sáhů a je naplněna slabým světlem. Koule se hejbe s tebou a trvá 1 minutu nebo dokud nejsi neschopný nebo nezemřeš. Kdykoliv tvor (tebe počítaje) skončí svůj tah v kouli, tak můžeš tvoru dát jednu z těchto výhod:

- Dodatečné životy 1k6 + úroveň tvého klerika.

- Ukončíš efekt, který jej dělá zmámeným nebo vystrašeným.

### Kroky noci

\*Schopnost domény soumraku 6. úrovně\*

Můžeš čerpat z mystické síly noci a vzletnout do vzduchu. Jako bonusovou akci, když jsi ve slabém světle nebo ve tmě, můžeš si magicky dát létání s rychlostí rovnou tvé rychlosti chůze po dobu 1 minuty. Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus. Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

### Božský útok

\*Schopnost domény soumraku 8. úrovně\*

Touto schopností naplníš své útoky zbraní božskou energií. Jednou v každém svém tahu zasáhneš-li tvora útokem zbraní tak můžeš cíli učinit dodatečné 1k8 zářivé zranění. Při dosažení 14. úrovně se toto dodatečné zranění zvyšuje na 2k8.

### Soumračné zahalení

\*Schopnost domény soumraku 17. úrovně\*

Soumrak, který vyvoláš, vytváří ochranné objetí: ty a tvý spojenci maji poloviční kryt, zatímco jsou v kouli, kterou jsi vytvořil pomocí schopnosti svatyně soumraku.

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbLTEyNDU0NTc4NTcsLTIwOTk3MjQ3NjZdfQ

==

-->