# Kapitola 2

# Čarotvůrce

Čarotvůrci, mistři vynalézavosti, užívají důmysl a magii k odemknutí mimořádného potenciálu v předmětech. Vidí magii jako komplexní systém, který čeká na to, až ho rozluští a poté spoutají do svých kouzel a vynálezů. Vše, co potřebuješ ke hraní jednoho z těchto vynálezců, najdeš v následujících odstavcích.

Čarotvůrce používá různé nástroje, kterými soustředí svou tajemnou moc. Při svém kouzlení může Čarotvůrce použít například alchymistické suroviny k vytvoření silného elixíru, písařské potřeby k napsání symbolu síly, nebo kutilovy nástroje k vytvoření dočasného amuletu. Magie Čarotvůrce je spjata s jeho nástroji a talentem a jen málokdo dokáže vytvořit takové předměty jako on.

### Čarotvůrci v mnoha světech

Napříč mnohovesmírem D&D Čarotvůrci připravují vynálezy a magické předměty pro časy míru i války. Mnoho životů bylo zachráněno nebo vylepšeno díky laskavým Čarotvůrcům, ale mnoho životů bylo také ztraceno vinou ničivých sil z jejich výtvorů. Ve Forgotten Realms je ostrov Lantan domovem mnoha Čarotvůrců a kutilští gnómové ze světa Dragonlance se velice často věnují tomuto povolání. Podivné technologie v Barrier Peaks ze světa Greyhawk inspirují tamní obyvatele, aby se vydali cestou Čarotvůrce. A v Mystaře rozličné národy zaměstnávají Čarotvůrce, aby udržovali jejich vzducholodě a jiná podivuhodná zařízení v chodu.

Ve městě Sigil Čarotvůrci sdílejí objevy z celého multivesmíru. Odtud gnómský Čarotvůrce Vi řídí své obchodní aktivity, které se rozprostírají po celém kosmíru, a pro které je často třeba najímat dobrodruhy, aby vyřešili problémy, které se ostatním zdají neřešitelné. Ve Viho domovském světě, Eberronu, je díky čarotvůrcům a jejich podivuhodné nápaditosti magie brána jako forma vědy a je využívána na všech úrovních tamní společnosti.

### Vytvoření Čarotvůrce

<Card>

Čarotvůrci vytvářejí prvotřídní problémy, aby se je poté snažili vyřešit – hlasitě a často s vedlejšími škodami. -Tasha

</Card>

Při vytváření Čarotvůrce si přečti následující odstavce, ve kterých se dozvíš vše potřebné o zdatnostech, základním vybavení a životech tohoto povolání. Poté se podívej do tabulky Čarotvůrce, kde je uvedeno, jaké schopnosti získáš na jednotlivých úrovních. Popisy schopností pak nejdeš v kapitole „Schopnosti Čarotvůrce“.

#### Čarotvůrce

|Úroveň|Zdatností bonus|Schopnosti povolání| Známé náplně |Náplněné předměty|Známé triky|Pozice| kouzel| dle |úrovně |kouzla ||

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

|||||||1.|2.|3.|4.|5.|

|1|+2|Magické kutilství, kouzlení|—|—|2|2|—|—|—|—

|2|+2|Náplněné předměty|4|2|2|2|—|—|—|—

|3|+2|Čarotvůrcovi specializace, správný nástroj pro práci|4|2|2|3|—|—|—|—

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

|5|+3|Schopnost specializace Čarotvůrce|4|2|2|4|2|—|—|—

|6|+3|Odbornost pomůcky|6|3|3|4|2|—|—|—

|7|+3|Záblesk geniality|6|3|3|4|3|—|—|—

|8|+3|Zvýšení hodnot vlastností|6|3|3|4|3|—|—|—

|9|+4|Schopnost specializace Čarotvůrce|6|3|3|4|3|2|—|—

|10|+4|Znalec kouzelných předmětů|8|4|4|4|3|2|—|—

|11|+4|Uložení kouzla do předmětu|8|4|4|4|3|3|—|—

|12|+4|Zvýšení hodnot vlastností|8|4|4|4|3|3|—|—

|13|+5|—|8|4|4|4|3|3|1|—

|14|+5|Učenec kouzelných předmětů|10|5|4|4|3|3|1|—

|15|+5|Schopnost specializace Čarotvůrce|10|5|4|4|3|3|2|—

|16|+5|Zvýšení hodnot vlastností|10|5|4|4|3|3|2|—

|17|+6|—|10|5|4|4|3|3|3|1

|18|+6|Mistr kouzelných předmětů|12|6|4|4|3|3|3|1

|19|+6|Zvýšení hodnot vlastností|12|6|4|4|3|3|3|2

|20|+6|Duše Čarotvůrce|12|6|4|4|3|3|3|2

\*\*Rychlá tvorba\*\*

Čarotvůrce můžeš rychle vytvořit následovně. Prvně svou nejvyšší hodnotu vlastnosti vlož do Inteligence, druhou nejvyšší do Odolnosti nebo Obratnosti. Dále si zvol cechovního řemeslníka jako své zázemí.

\*\*Životy\*\*

\*\*Kostka života:\*\* 1k8 za úroveň čarotvůrce

\*\*Životy na první úrovni:\*\* 8 + tvá oprava Odolnosti

\*\*Životy na vyšších úrovní:\*\* 1k8 (nebo 5) + tvá oprava Odolnosti za úroveň Čarotvůrce po první úrovni.

\*\*Zdatnosti\*\*

\*\*Zbroj:\*\* Lehká zbroj, střední zbroj, štíty

\*\*Zbraně:\*\* Jednoduché zbraně

\*\*Pomůcky:\*\* Zlodějské náčiní, kutilské nástroje, jeden typ řemeslnických pomůcek dle tvé volby

\*\*Záchranné hody:\*\* Odolnost, Inteligence

\*\*Dovednosti:\*\* Vyber si dvě z Mystiky, Historie, Pátrání, Lékařství, Příroda, Vnímání, Čachrování

V různých koutech multivesmíru D&D již bylo odhaleno tajemství střelného prachu. Pokud tvůj PJ používá pravidla palných zbraní v Příručce Pána Jeskyně a tvůj čarotvůrce se setkal s takovouto zbraní tak je zdatný s ní zacházet.

\*\*Základní vybavení\*\*

Začínáš s následujícím vybavením, a zároveň s vybavením, které ti poskytuje tvé zázemí:

- Dvě jednoduché zbraně dle tvé volby

- Lehká kuše s 20 šipkami

- Dle tvé volby, buď okovaná kožená zbroj, nebo šupinová zbroj

- Zlodějské náčiní a jeskynní batoh

Pokud se vzdáš základního vybavení a stejně tak vybavení ze svého zázemí tak budeš začínat s 5k4 x 10 zlaťáků na nákup své výbavy.

\*\*Multipovolání a Čarotvůrce\*\*

Jestli tvoje skupina používá dobrovolné pravidlo o multipovoláních v Hráčské Příručce, toto jsou podmínky, které musíš splnit.

\*\*Minimální hodnota vlastnosti.\*\* Jako postava s multipovoláním musíš mít inteligenci minimálně 13, aby jsi si mohl vzít úroveň v čarotvůrcovi, nebo aby jsi si mohl vzít jiné povolání, když už jsi čarotvůrce.

\*\*Získané zdatnosti.\*\* Pokud čarotvůrce není tvoje základní povolání, tak pří výběru čarotvůrce získáš tyto zdatnosti: lehká zbroj, střední zbroj, štíty, zlodějské náčiní, kutilské nástroje.

\*\*Pozice kouzel.\*\* Přidej polovinu své úrovně (zaokrouhleno nahoru) v povolání čarotvůrce do příslušných úrovní z jiných povolání, abyste určili dostupné pozice pro kouzla.

## Schopnosti Povolání

Jakožto čarotvůrce získáš následující prvky, které jsou shrnuty v tabulce Čarotvůrce

### Magické kutilství

\*Čarotvůrcova schopnost 1. úrovně\*

Naučil, jsi se jak vložit jiskru magie do obyčejných předmětů. Aby si mohl tuto schopnost využít, musíš mít po ruce, buď zlodějské náčiní, nebo řemeslnické nástroje. Poté se za svou akci dotkneš Drobného nemagického předmětu a dle své volby ji dáš jednu z následujících očarování:

- Předmět svítí jasným světlem do okruhu 1 sáhu a slabé světlo na další 1 sáh.

- Pokud na předmět poklepe tvor, tak přehraje zprávu, která je slyšet na 2 sáhy daleko. Zprávu namluvíš v ten moment, kdy na předmět uvrhneš tuto vlastnost, zpráva nemůže být delší než 6 vteřin.

- Předmět neustále vydává zápach nebo neverbální zvuk (vítr, vlnobití, cvrlikání, a podobně). Tento zvuk či pach je možné zachytit do 2 sáhy od předmětu.

- Nepohyblivé zjevení se objeví na povrchu předmětu. Toto zjevení může být obrázek, až 25 slov textu, čáry a tvary, nebo jejich kombinace.

Vybrané očarování má neomezené trvání. Jako akci můžeš dotykem očarování na předmětu předčasně ukončit.

Jsi schopný svým dotykem takto očarovat více předmětů, avšak každý předmět může mít pouze jedno očarování. Maximální počet předmětů, které jsi schopen takto očarovat je roven tvé opravě Inteligence (minimálně jeden předmět). Pokud se pokusíš překročit své maximum, tak nejstarší očarování okamžitě skončí a nahradí jej nové.

### Sesílání kouzel

\*Čarotvůrce schopnost 1. úroveň\*

Studoval jsi fungování magie a jak sesílat kouzla pomoci směrování magie skrze předměty. Pro pozorovatele nevypadáš, že by jsi kouzlil běžným způsobem, naopak jevíš se jako když vytváříš divy z obyčejných věcí a bizarní vynálezy.

\*\*Potřebné pomůcky\*\*

Prostřednictvím svých nástrojů vytváříš své kouzelné divy. Když sesíláš kouzla tímto způsobem, musíš mít v ruce nástroj, konkrétně náčiní pro zloděje nebo nějaký druh řemeslného nástroje, které slouží jako tvé sesílací ohnisko pro tuto schopnost (pokud kouzlo obsahuje složku "S" když ho kouzlíš). Musíš být zdatný s konkrétní pomůckou, aby jsi ji mohl použít tímto způsobem.

Popis těchto nástrojů najdeš v kapitole o vybavení v Příručce hráče. Poté, co získáš schopnost náplně předmětu na 2. úrovni, můžeš také použít jakýkoliv předmět nesoucí jednu z tvých náplní jako sesílací ohniskový předmět.

<Card>

\*\*Čarotvůrcova magie\*\*

Jako čarotvůrce používáš při sesílání kouzel pomůcky. Při popisu kouzlení přemýšlej o tom, jak používáš nástroj. Když například sesíláš zhoj zranění pomocí alchymistických surovin, můžeš jakoby narychlo vyrábět masti. Pokud ho sesíláš pomocí kutilského nástroje, můžeš jakoby mít miniaturního mechanického pavouka, který ovazuje rány.

Tyto detaily tě nijak neomezují, ale ani ti neposkytují žádnou výhodu nad rámec účinku kouzla. Nemusíš zdůvodňovat, jak použiješ danou pomůcku k seslání kouzla. Kreativní popisování tvého kouzlení je ale zábavný způsob, jak se odlišit od ostatních sesilatelů kouzel.

</Card>

\*\*Triky ( Kouzla 0. úrovně)\*\*

Znáš dva triky dle tvé volby z čarotvůrcova seznamu kouzel. Na vyšších úrovních se naučíš další triky, dle tvé volby, jak je ukázáno ve sloupečku známých triků v Čarotvůrcově tabulce. Pokaždé když získáš úroveň v tomto povolání můžeš si vyměnit jeden triky, který znáš za jiný ze seznamu čarotvůrcovských triků.

\*\*Příprava a sesílání kouzel\*\*

Čarotvůrcova tabulka ukazuje, kolik pozic kouzel máš pro svá kouzla. Abys byl schopen seslat kouzlo 1. úrovně nebo vyšší musíš spotřebovat danou pozici kouzla nebo vyšší. Všechny vynaložené pozice získáš zpět, když si důkladně odpočineš.

Když si připravuješ kouzla, tak si vybíráš ze seznamu čarotvůrcovských kouzel. Počet připravených kouzel je roven tvé opravě Inteligence + polovina úrovně čarotvůrce, zaokrouhleno dolu (minimum jedno kouzlo). Kouzla musejí být stejné úrovně, jaké máš pozice kouzel.

Například, když jsi čarotvůrce 5. úrovně máš čtyři kouzla 1. úrovně a dvě kouzla 2. úrovně. S inteligencí 14 tvůj seznam připravených kouzel může obsahovat čtyři kouzla 1. a 2. úrovně v jakékoliv 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.

Pokud si důkladně odpočineš, můžeš si změnit svá připravená kouzla. Příprava nového seznamu čarotvůrcvských kouzel vyžaduje čas strávený kutěním s tvými sesílacími ohniskovými předměty: aspoň 1 minutu za úroveň kouzla za každé kouzlo na tvém seznamu.

\*\*Sesílací schopnost\*\*

Inteligence je tvou sesílací schopností pro tvá čarotvůrcova kouzla; tvá znalost teorie magie ti umožňuje vládnout těmito kouzly s vynikající dovedností. Pokud čarotvůrcovo kouzlo odkazuje na tvou sesílací dovednost tak se jedná o Inteligenci. Dále pro výpočet SO záchranného hodu a útočné opravy kouzlem používáš svou opravu Inteligence

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

- \*\*Útočná oprava kouzla =\*\* zdatnostní bonus + oprava Inteligence

\*\*Rituální sesílání\*\*

Jsi schopen zakouzlit čarotvůrcovo kouzlo jako rituál, pokud takové kouzlo má značku rituál a máš takové kouzlo připraveno.

#### Seznam čarotvůrcovských kouzel

Zde je seznam kouzel pro tvou potřebu, když se učíš kouzla. Kouzla jsou řazena dle úrovně kouzla ne podle úrovně postavy. Pokud je kouzlo rituál, je tak uvedeno za názvem kouzla.

Každé kouzlo je uvedeno v Příručce hráče, pokud nemá u názvu jednu hvězdičku (kouzlo v 3. kapitole) nebo dvě hvězdičky (kouzlo v Xanatharův průvodce vším).

|\*\*Triky (0. úroveň)\*\*|\*\*1. Úroveň\*\*|\*\*2. Úroveň\*\*|\*\*3. Úroveň\*\*|\*\*4. Úroveň\*\*|\*\*5. Úroveň\*\*|

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

Blesková návnada\*|Azyl|Levitace|Drobný služebník\*\*|Kamenná kůže|Bigbyho ruka

Dunivá čepel\*|Dlouho krok|Magická ústa (rituál)|Chůze po vodě (rituál)|Leomundova tajná truhla|Kamenná zeď

Jedovatá sprška|Falešný život|Magická zbraň|Leť|Mordenkainenova soukromá svatyně|Mocné navrácení

Kejkle|Katapult\*\*|Mystický zámek|Mihotání|Mordenkainenův věrný pes|Oživlé předměty

Kouzelný oblázek\*|Najdi magii (rituál)|Nebepis\*\* (rituál)|Obrození|Mystické oko|Posílení dovednosti\*\*

Kyselinová koule|Očisti jídlo a pití|Neviditelnost|Ochrana před energií|Otilukova nepoddajná koule|Přeměň kámen\*\*

Mágova ruka|Odolej živlům\*\*|Nižší navrácení|Pevnost intelektu\*|Tvaruj kámen|Tvorba

Mrazivý paprsek|Pomalý pád|Ochrana před jedem|Plamenné šípy\*\*|Volnost|

Odolání|Poplach (rituál)|Pavoučí šplh|Rozptyl magii|Zhotov

Ohnivá střela|Přestrojení|Pavučina|Rychlost|Živelná zkáza\*\*

Omrzliny\*\*|Sádlo|Podpora|Strážný znak|Vyvolej výtvor\*

Oprava|Skok|Pyrotechnika\*\*|Stvoř jídlo a vodu

Čepel zeleného meče\*|Smyčka\*\*|Rozmazání|Šlofík\*

Výbuch mečů|Spěšný ústup|Rozpal kov|Vodní dech (rituál)

Stvoř táborák\*\*|Tashina žíravina|Spatři neviditelné|Živelná zbraň

Světlo|Určení (rituál)|Trik s lanem

Šokující sevření|Vílí oheň|Věčný plamen

Tančící světla|Zhoj zranění|Vidění ve tmě

Trnový bič||Zlepši vlastnost

Ušetři umírajícího||Změň svůj tvar

Vedení||Zvětšení nebo zmenšení

Zahřmění\*\*||

Zpráva||

### Náplně předmětů

\*Čarotvůrcova schopnost 2. úrovně\*

Získal si schopnost naplnit obyčejné předměty magickou náplní a tím z nich udělat magické předměty.

\*\*Známé náplně\*\*

Když získáš tuto schopnost, můžeš se naučit až čtyři náplně, které jsou popsány na konci popisu tohoto povolání v „Čarotvůrcovi náplně“. Další náplně se naučíš na určitých úrovních povolání, jak je uvedeno ve sloupečku Známé náplně v tabulce Čarotvůrce.

Pokaždé při získání úrovně v tomto povolání, můžeš nahradit jednu náplň za novou.

\*\*Náplně\*\*

Pokaždé když si důkladně odpočineš, tak se můžeš dotknout nemagického předmětu a naplnit ho jednou ze svých náplní čarotvůrce, tímto se předmět stane magickým. Náplně funguje pouze na určité předměty, jak je uvedeno v popise u každé náplně. Pokud předmět potřebuje sladění, můžeš tak učinit ve stejný moment náplnění, v případě, že se rozhodneš, že se s předmětem sladíš později musíš tak učinit běžným způsobem sladění (pravidla sladění jsou uvedena v Průvodci Pána Jeskyně).

Tvá náplň zůstane v předmětu natrvalo, ale pokud zemřeš náplň zmizí po tolika dnech, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně po 1 dni). Náplň také zmizí, pokud nahradíš znalost dané náplně za jinou.

Na konci důkladného odpočinku můžeš použít náplnění předmětu na více nemagických předmětů; maximální počet předmětů je uveden v tabulce Čarotvůrce, ve sloupečku Náplně předmětů. Musíš se dotknout každého předmětu a každá z tvých náplní může být pouze v jednom předmětu, a zároveň žádný předmět nemůže obsahovat více než jednu náplň. V případě, že se pokusíš svůj maximální počet náplní překročit, tvá nejstarší náplň skončí a je nahrazena novou.

Pokud náplň skončí na předmětu, který obsahuje další věci, jako je \*Pytel beztíže\* jeho obsah se neškodně zhmotní okolo.

### Čarotvůrcovi specializace

\*Čarotvůrcova schopnost 3. úrovně\*

Vyber si svou specializaci: Alchymista, Kanonýr, Platnéř nebo Zbrojíř, každá z těchto specializací je na konci popisu povolání. Tato volba ti dá nové schopnosti na 5. úrovni, 9. úrovni a 15. úrovni.

### Správný nástroj pro práci

\*Čarotvůrcova schopnost 3. úrovně\*

Naučil jsi se jak vyrobit přesně tu pomůcku, kterou potřebuješ: se zlodějským náčiním nebo s kutilským nástrojem v ruce, můžeš magicky vytvořit jednu sadu řemeslnických pomůcek v neobsazeném prostoru, do 1 sáhu od sebe. Výroba ti zabere 1 hodinu nepřerušované práce, výrobu můžeš provést během krátkého či důkladného odpočinku. I když takto vyrobená pomůcka je produktem magie, sama osobě je nemagická, a pokud použiješ tuto schopnost znovu předchozí sada zmizí.

### Zvýšení hodnot vlastností

\*Čarotvůrcova schopnost 4. úrovně\*

Když dosáhneš 4. úrovně a poté 8., 12., 16. a 19., tak si můžeš zvýšit jednu hodnotu vlastnosti o 2 nebo dvě hodnoty vlastnosti o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

### Odbornost s pomůckamy

\*Čarotvůrcova schopnost 6. úrovně\*

Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověření vlastnosti, při kterém využiješ zdatnost s pomůckou.

### Záblesk geniality

\*Čarotvůrcova schopnost 7. úrovně\*

Získal jsi schopnost přijít s řešením pod tlakem. Pokud ty nebo jiný tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, házíte na ověření vlastnosti nebo záchranný hod můžeš použít svou reakci a přičíst k hodu svou opravu Inteligence.

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

### Znalec kouzelných předmětů

\*Čarotvůrcova schopnost 10. úrovně\*

Dosáhl jsi hlubokého porozumění, jak používat a vyrábět kouzelné předměty:

- Můžeš se sladit až se čtyřmi kouzelnými předměty najednou.

- Když vyrábíš kouzelný předmět s běžnou či neobvyklou vzácností, zabere ti to čtvrtinu běžného času a stojí tě to polovinu obvyklého množství zlaťáků.

### Vkládání kouzel do předmětu

\*Čarotvůrcova schopnost 11. úrovně\*

Nyní jsi schopný vložit kouzlo do předmětu. Po důkladném odpočinku se můžeš dotknout jednoho předmětu, nebo jedné jednoduché či vojenské zbraně, které můžeš použít jako sesílací ohniskoví předmět a tím do něj vložíš kouzlo. Vybrat si můžeš z 1. a 2. úrovně kouzel z čarotvůrcovi seznamu kouzel, které vyžadují 1 akci k zakouzlení (kouzlo nemusí být připraveno).

Tvor držící takovýto předmět může za svou akci vyvolat kouzlo, které je v něm uloženo, takové kouzlo bude mít tvou opravu sesílací vlastnosti. Pokud kouzlo vyžaduje soustředění, musí se daný tvor soustředit. Kouzlo je uloženo v předmětu, dokud není použito tolikrát, kolik je dvojnásobek tvé opravy Inteligence (minimálně dvakrát), nebo dokud znovu nepoužiješ tuto schopnost k vložení kouzla do předmětu.

### Učenec kouzelných předmětů

\*Čarotvůrcova schopnost 14. úrovně\*

Tvé porozumění kouzelných předmětů se více prohloubí:

- Můžeš se sladit až s pěti kouzelnými předměty najednou.

- Ignoruješ všechny požadavky na povolání, rasu, kouzla a úroveň, které se týkají sladění nebo používání kouzelného předmětu.

### Mistr kouzelných předmětů

\*Čarotvůrcova schopnost 18. úrovně\*

Nyní jsi schopný se sladit až s šesti kouzelnými předměty najednou.

### Duše Čarotvůrce

\*Čarotvůrcova schopnost 20. úrovně\*

Se svými kouzelnými předměty jsi si vytvořil mystické spojení, ze kterého můžeš čerpat zvláštní ochranu:

- Za každý kouzelný předmět, se kterým jsi právě sladěný, získáš bonus +1 ke všem záchranným hodům.

- Pokud ti klesnou životy na 0, ale nejsi na místě mrtvý, můžeš pomocí své reakce ukončit jednu ze svých čarotvůrcovských náplní a díky tomu ti klesnou životy na 1 místo na 0.

# Čarotvůrcovi specializace

Čarotvůrci se zabývají mnoha disciplínami. Zde jsou možnosti specializace, ze kterých si můžeš vybírat na 3. úrovni.

## Alchymista

<Card>

Jak magie čarodějnic tak alchymistů spoléhá na silnou multivesmírnou pravdu: smrtelníci nemohou odolat ničemu s bublinkami. -Tasha

</Card>

Alchymista je odborník na kombinování činidel, kterými dokáže vyvolat mystické účinky. Alchymisté používají své výrobky k tomu, aby dávali a brali život. Alchymie je nejstarší čarotvůrcovou tradicí a její všestrannost je odedávna ceněna v obdobích války i míru.

### Zdatnost s pomůckou

\*Alchymistova schopnost 3. úrovně\*

Získáš zdatnost s alchymistickými surovinami. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš zdatnost s jiným typem řemeslnického nářadí dle své volby.

### Alchymistova kouzla

\*Alchymistova schopnost 3. úrovně\*

Určitá kouzla máš vždy připravena, když dosáhneš kokrétní úrovně v tomto povolání, jak je uvedeno v tabulce alchymistických kouzel. Tato kouzla se pro tebe považují za čarotvůrcova kouzla, ale nepočítají se do počtu čarotvůrcovských kouzel, která si připravuješ.

\*\*Alchymistova kouzla\*\*

|Úroveň Čarotvůrce|Kouzlo|

|--|--|

|3.|\*léčivé slovo, paprsek otrávení\*|

|5.|\*Melfův kyselinový šíp, planoucí koule\*|

|9.|\*hromadné léčivé slovo, mlžná podoba\*|

|13.|\*hniloba, znamení proti smrti\*|

|17.|\*oblak smrti, vzkříšení\*|

### Pokusný elixír

\*Alchymistova schopnost 3. úrovně\*

Kdykoli si důkladně odpočineš, můžeš v prázdném flakónku, kterého se dotkneš, magicky vyrobit \*pokusný elixír\*. Hoď si dle Tabulky pokusných elixírů a zjistíš jeho účinek, který se projeví, když ho někdo vypije. Jako akci může tvor elixír vypít, nebo ho podat neschopnému tvorovi.

Další \*pokusné elixíry\* můžeš vyrobit utracením pozic kouzel, přičemž za každý z nich utratíš pozici kouzel 1. či vyšší úrovně. Když tak učiníš, vyrobíš pomocí své akce v prázdném flakónku, kterého se dotkneš, elixír, jehož účinek zvolíš z Tabulky pokusných elixírů.

Pro výrobu \*pokusného elixír\*, musíš mít u sebe alchymistické suroviny a každý elixír, který touto schopností vyrobíš, vydrží, dokud ho někdo nevypije, nebo dokud si důkladně neodpočineš.

Když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání, můžeš na konci důkladného odpočinku vyrobit více elixírů: dva od 6. úrovně a tři od 15. úrovně. Na každý účinek elixíru si hoď zvlášť. Každý elixír vyžaduje svůj vlastní flakónek.

\*\*Tabulka pokusných elixírů\*\*

| k6 | Účinek |

|--|--|

| 1 | \*\*Léčení.\*\* Kdo vypije tento lektvar, obnoví si počet životů rovný 2k4 + tvá oprava Inteligence. |

|2|\*\*Hbitost.\*\* Kdo vypije tento lektvar, tomu se na hodinu zvýší rychlost chůze o 3 metry.

|3|\*\*Nezlomnost.\*\* Kdo vypije tento lektvar, získá na 10 minut bonus +1 k OČ.

|4|\*\*Neohroženost.\*\* Kdo vypije tento lektvar, může si hodit k4 a číslo, které padne, si v příští minutě přičte ke každému hodu na útok a záchrannému hodu.

|5|\*\*Létání.\*\* Kdo vypije tento lektvar, získá na 10 minut rychlost létání 3 metry.

|6|\*\*Proměna.\*\* Kdo vypije tento lektvar, tomu se tělo promění stejně jako kouzlem změň \*svůj tvar\*. Zároveň si určí, v co se daným kouzlem proměnil, účinky trvají 10 minut.

### Alchymistický učenec

\*Alchymistova schopnost 5. úrovně\*

Zvládneš prvotřídně pracovat s magickými chemikáliemi a díky tomu jimi dokážeš lépe léčit i zraňovat. Když sešleš kouzlo s použitím alchymistických surovin jako sesílacím ohniskovým předmětem, získáš bonus k jednomu hodu daného kouzla. Buď to musí být hod, který obnovuje životy, nebo to musí být hod na zranění, který způsobuje jedové, kyselinové, nekrotické či ohnivé zranění, a bonus je roven tvé opravě Inteligence (minimálně +1).

### Regenerační činidla

\*Alchymistova schopnost 9. úrovně\*

Můžeš do určitých výrobků začlenit regenerační činidla:

- Když tvor vypije tebou vyrobený \*pokusný elixír\*, získá dočasné životy rovné 2k6 + tvá oprava Inteligence (minimálně1 dočasný život).

- Můžeš seslat \*nižší navrácení\*, aniž bys za to musel utratit pozici kouzel nebo mít kouzlo připravené, pokud při tom použiješ alchymistické suroviny jako sesílací ohniskový předmět. Můžeš tak učinit tolikrát, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

### Mistr chemie

\*Alchymistova schopnost 15. úrovně\*

Nyní jsi byl vystaven tolika chemikáliím, že už pro tebe představují jen malé riziko a můžeš je použít k rychlému ukončení jistých zdravotních neduhů:

- Získáš odolání vůči jedovému a kyselinovému zranění a jsi imunní vůči stavu otrávení.

- Můžeš seslat \*mocné navrácení\* a \*uzdrav\*, aniž bys za to musel utratit pozici kouzel nebo mít kouzlo připravené, pokud při tom použiješ alchymistické suroviny jako sesílací ohniskový předmět. Jakmile pomocí této schopnosti sešleš jedno z těchto kouzel, nemůžeš ho takto seslat znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

## Platnéř

<Card>

Klasická logika čarotvůrců: "Co když náš vynález se stane výbušně chybným a my jsme byli uvnitř?" -Tasha

</Carc>

Čarotvůrce, který se specializuje na Platnéře upravuje zbroje, aby fungovaly jako druhá kůže. Zbroj je vylepšena aby zlepšila čarotvůrcovu magii, vypustila mocné útoky , a vytvořila impozantní obranu. Jak čarotvůrce provádí pokusy na své zbroji ale zlepšuje její magické vlastnosti , tak se sní spojí, přímo se stane jeho součástí.

### Platnéřovi prostředky

\*Platnéřova schopnost 3. úrovně\*

Získáš zdatnost s těžkou zbrojí, a s kovářskou pomůckou. Pokud už máš zdatnost s touto pomůckou, můžeš si vybrat zdatnost s jinou pomůckou dle tvé volby.

### Platnéřova kouzla

\*Platnéřova schopnost 3. úrovně\*

Určitá kouzla máš vždy připravena, když dosáhneš konkrétní úrovně v tomto povolání, jak je uvedeno v tabulce platnéřoských kouzel. Tato kouzla se pro tebe považují za čarotvůrcova kouzla, ale nepočítají se do počtu čarotvůrcovských kouzel, která si připravuješ.

\*\*Platnéřova kouzla\*\*

|Úroveň Čarotvůrce|Kouzlo|

|--|--|

|3.|\*magická střela, hromová vlna\*|

|5.|\*zrcadlový obraz, roztříštění\*

|9.|\*hypnotický vzor, blesk\*

|13.|\*ohnivý štít, mocná neviditelnost\*

|17.|\*projdi zdí, zeď síly\*

### Tajemná zbroj

\*Platnéřova schopnost 3. úrovně\*

Tvé kovozpracovatelské zaměření vedlo k tomu, že jsi svou zbroj upravil jako vodič pro svou magii. Jako akci můžeš zbroj, kterou nosíš, proměnit v Tajemnou zbroj, pokud máš v ruce kovářskou pomůcku.

Dokud nosíš tuto zbroj, získáš následující výhody:

- Pokud zbroj obyčejně potřebuje požadavek určité Síly, tak tajemná zbroj pro tebe toto omezení postrádá.

-Můžeš tajemnou zbroj využívat jako sesílací ohnisko pro svá kouzla čarotvůrce.

- Zbroj je k tobě přichycena a nemůže být sundána proti tvé vůli. Dále se zbroj rozšíří, aby zakryla celé tvé tělo, avšak jsi schopný stáhnout nebo vysunout přilbu ve své bonusové akci. Zbroj nahrazuje všechny chybějící končetiny a funguje stejně jako končetina, kterou nahrazuje.

Zbroj je tajemnou zbroji do té doby, než si oblékneš jinou zbroj nebo zemřeš.

### Model Zbroje

\*Platnéřova schopnost 3. úrovně\*

Jsi schopný upravit svou Tajemnou zbroj. Pokud tak učiníš, vyber si jeden z následujících modelů: Ochránce nebo Špion. Dle vybraného modelu získáš určité výhody, dokud ho nosíš.

Každý model zahrnuje speciální zbraň. Když s touto zbraní zaútočíš, tak ke svému hodu na útoku a hodu na zranění můžeš přičíst svou opravu Inteligence, místo Síly nebo Obratnosti.

Model zbroje můžeš změnit pokaždé když dokončíš krátký nebo důkladný odpočinek, pokud máš po ruce kovářskou pomůcku.

\*\*Ochránce.\*\* Navrhneš svou zbroj tak aby byla v první linii konfliktu. Zbroj má následující prvky:

\*\*Hromové Rukavice.\*\* Každá z rukavic tohoto modelu se počítá jako jednoduchá zbraň na blízko, dokud v ní nic nedržíš, při zásahu cíl utrpí 1k8 hromového zranění. Tvor zasažený rukavicí má nevýhodu na útočné hody proti jiným cílům než tobě do začátku tvého dalšího kola, poněvadž zbroj vyřazuje magické rozptylující vlny, pokud se tvor pokusí zasáhnout někoho jiného než tebe.

\*\*Obranné pole\*\* Jako bonusovou akci můžeš získat dočasné životy rovné úrovni, kterou máš v tomto povolání, tyto dočasné životy nahrazují jakékoliv dočasné životy, které už máš. Pokud odložíš svou zbroj, tak dočasné životy ztratíš. Tuto bonusovou akci můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus, Všechna vynaložená použití získáš zpět na konci důkladného odpočinku.

\*\*Infiltrátor\*\* Navrhneš svou zbroj pro nenápadné akce. Zbroj má následující prvky:

\*\*Bleskomet\*\* Drahokam se objeví na jedné z tvých rukavic nebo na hrudním plátu (tvá volba). Drahokam se počítá jako jednoduchá zbraň na dálku, má normální dostřel 18 sáhů a dlouhý dostřel 60 sáhů, při zásahu cíl utrpí 1k6 bleskové zranění. Jednou v každém kole, když s ním zasáhneš tvora, tak utrpí dodatečné 1k6 bleskové zranění.

\*\*Posílené kroky\*\* Tvá rychlost chůze se zvýší o 1 sáh.

\*\*Tlumící pole\*\* Při hodu na Obratnost (nenápadnost) máš výhodu. Pokud by tě tvá zbroj normálně postihovala na takové hody nevýhodou, tak se navzájem vyruší.

### Útok navíc

\*Platnéřova schopnost 5. úrovně\*

Můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

### Úpravy zbroje

\*Platnéřova schopnost 9. úrovně\*

Naučíš se jak použít své čarotvůrcovské náplně, aby jsi si speciálně upravil svou Tajemnou zbroj. Části zbroje se od nyní počítají jako samostatné předměty za účelem použití tvé schopnosti náplnění předmětů: hrudní plát, boty, přilba, a speciální zbraň zbroje. Každý z těchto předmětů může nést jednu z tvých náplní, a pokud použiješ schopnost Model zbroje a změníš model své zbroje tak se náplně přenesou. A navíc maximální počet náplněných předmětů se zvýší o 2, ale tyto předměty navíc musejí být součástí tvé Tajemné zbroje.

### Perfektní zbroj

\*Platnéřova schopnost 15. úrovně\*

Tvá tajemná zbroj získá další výhody, jak je uvedeno níže.

\*\*Ochránce.\*\* Pokud tvor velikostí Obrovský nebo menší ukončí svůj tah do 6 sáhů od tebe a vidíš jej, tak můžeš použít svou reakci a magicky ho přinutit k záchrannému hodu na Sílu proti tvé SO záchrany kouzla, pokud selže tak tvora přitáhneš až 6 sáhů k sobě na volné místo. Pokud svůj cíl přitáhneš do 1 sáhu od sebe, tak na něj můžeš, jako součást této reakce, zaútočit zbraní na blízko.

Tuto reakci můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava zdatnosti, všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

\*\*Infiltrátor.\*\* Jakýkoliv tvor, který utrpí bleskové zranění tvým Bleskometem svítí magickým světlem do začátku tvého dalšího tahu, takovýto tvor vrhá slabé světlo na 1 sáh okolo sebe, a má nevýhodu na útočné hody proti tobě, poněvadž ho při pokusu o útok na tebe světlo probije. Dále při dalším hodu na útok máš proti němu výhodu a pokud zasáhneš tak utrpí dodatečných 1k6 bleskové zranění.

## Kanonýr

<Card>

Někteří čarotvůrci pokládají těžké otázky: "Nemolo by tu být mnohem více vedlejších škod?" -Tasha

</Card>

Kanonýr se specializuje na vrhání energie, střílení a výbuchy na bojišti pomocí magie. Tuto ničivou sílu oceňují všechna vojska ve válkách mnoha různých světech. A, když válka skončí, tak se někteří příslušníci této specializace pokoušejí vybudovat mírumilovnější svět, pomocí svých sil bojují proti obnovení rozbrojů. Mezi světy skákající gnómský čarotvůrce Vi, byl obvzláště hlasitý aby se věci dali do pořádku: „Je načase, abychom

dali věci do pořádku, ne abychom je vyhodili do povětří.“

### Zdatnost s pomůckou

\*Kanonýrova schopnost 3. úrovně\*

Získáš zdatnost s řezbářskými nástroji. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš zdatnost s jiným typem řemeslnického nářadí dle své volby.

### Kanonýrská kouzla

\*Kanonýrova schopnost 3. úrovně\*

Určitá kouzla máš vždy připravena, když dosáhneš konkrétní úrovně v tomto povolání, jak je uvedeno v tabulce platnéřských kouzel. Tato kouzla se pro tebe považují za čarotvůrcova kouzla, ale nepočítají se do počtu čarotvůrcovských kouzel, která si připravuješ.

\*\*Kanonýrská kouzla\*\*

|Úroveň čarotvůrce|Kouzla|

|--|--|

|3.|\*hromová vlna, štít\*|

|5.|\*roztříštění, sežehující paprsek\*|

|9.|\*ohnivá koule, větrná zeď\*|

|13.|\*ledová bouře, ohnivá zeď\*|

|17.|\*kužel mrazu, zeď síly\*|

### Podivný kanón

\*Kanonýrova schopnost 3. úrovně\*

Naučíl jsi se, jak vyrobit magický kanón. Pomocí řezbářských nebo kovářských nástrojů a použitím akce můžeš na volném místě na vodorovném povrchu do 1 sáhu od tebe magicky vyrobit Malý nebo Drobný podivný kanón. Malý podivný kanón zabírá svůj vlastní prostor, ale Drobný se dá držet v jedné ruce.

Jakmile kanón vyrobíš, nemůžeš ho vyrobit znovu, dokud si důkladně neodpočineš nebo dokud neutratíš pozici kouzel 1. či vyšší úrovně. Najednou můžeš mít jen jeden kanón a nemůžeš vyrobit nový, dokud ten starý stále existuje. Kanón zmizí po 1 hodině, nebo pokud se počet jeho životů sníží na 0. Jako akci ho můžeš zrušit předčasně.

Kanón je kouzelný předmět. Bez ohledu na třídu velikosti má OČ 18 a počet životů rovný pětinásobku tvé úrovně čarotvůrce. Je imunní vůči jedovému a psychickému poškození. Pokud si musí hodit na ověření vlastnosti nebo záchranný hod, ber všechny jeho hodnoty vlastností jako 10 (+0). Je-li na něj sesláno kouzlo \*oprava\*, obnoví si 2k6 životů. Zmizí po 1 hodině, nebo pokud se počet jeho životů sníží na 0. Jako akci ho můžeš zrušit předčasně.

Ve chvíli, kdy kanón vyrobíš, určíš jeho vzezření a zda má nohy. Rozhodneš také, jakého je typu, přičemž si vybereš jednu z možností v tabulce Tajuplné kanóny. Je-li od tebe kanón do 12 sáhů, můžeš ho v každém svém tahu v rámci bonusové akce aktivovat. Pokud má kanón nohy, můžeš mu jako součást této bonusové akce nařídit, aby šel nebo šplhal na volné místo od něj vzdálené až 3 sáhy.

\*\*Podivné kanóny\*\*

|Kanón|Aktivace|

|--|--|

|Plamenomet|Tebou určeným směrem vyšlehne z kanónu v 3 sáhovém kuželu oheň. Každý tvor v této oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO záchrany tvého kouzla. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 2k8, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.Oheň zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese. |

|Silobalista|Hoď si na útok na dálku kouzlem vycházejícím z kanónu a cílícím na jednoho tvora či předmět do 24 sáhů od kanónu. Při zásahu cíl utrpí silové zranění 2k8 a je-li cílem tvor, je odtlačen směrem od kanónu až 1 sáh.|

|Zastánce|Z kanónu vyzařuje pozitivní energie, která udělí kanónu i každému tvorovi dle tvé volby do 2 s8h; od něj dočasné životy rovné 1k8 + tvá oprava Inteligence (minimálně +1).|

### Mystická palná zbraň

\*Kanonýrova schopnost 5. úrovně\*

Umíš proměnit hůlku, hůl či žezlo v mystickou palnou zbraň, hlaveň pro tvá ničivá kouzla. Když si důkladně odpočineš, můžeš pomocí svých řezbářských nástrojů vyřezat do hůlky, hole či žezlo zvláštní runy a tím je proměnit v mystickou palnou zbraň. Runy z daného předmětu zmizí, pokud je později vyřežeš do jiného předmětu. Jinak vydrží navěky.

Svou mystickou palnou zbraň můžeš použít pro svá čarotvůrcovská kouzla jako sesílací ohniskový předmět. Když skrz tuto mystickou palnou zbraň sešleš čarotvůrcovské kouzlo, hoď si k8 a číslo, které padne, přičti jako bonus k jednomu z hodů na zranění kouzla.

### Výbušný kanón

\*Kanonýrova schopnost 9. úrovně\*

Každý tebou vyrobený Podivný kanón je ničivější:

- Všechny hody na zranění kanónem se zvýší o 1k8.

- Jsi-li do 12 sáhů od kanónu, můžeš mu jako akci nařídit, aby vybuchl. Pokud tak učiníš, kanón se zničí a každý tvor do 4 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO záchrany tvého kouzla. Když tvor neuspěje, utrpí silové zranění 3k8, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### Opevněná pozice

\*Kanonýrova schopnost 15. úrovně\*

Při používání Podivného kanónu jsi mistrem ve vytváření dobře chráněné pozice:

- Jste-li do 2 sáhů od kanónu, který jsi vyrobil pomocí Podivného kanónu, máte ty a tví spojenci zásluhou třpytivého pole magické ochrany, které kanón vyzařuje, výhodu polovičního krytu.

- Nyní můžeš mít dva kanóny současně. Pomocí jedné akce (ale ne jedné pozice kouzel) můžeš vyrobit dva kanóny a pomocí jedné bonusové akce je oba aktivovat. Určíš, zda jsou kanóny stejné, nebo odlišné. Když máš dva kanóny, nemůžeš už vyrobit třetí.

## Zbrojíř

<Card>

Velící pouze síle k tvoření života, mnoho zbrojířů se rozhodlo otočit svého génia na tvorbu technologcky výjmečných kočiček a pejsků. Možná jsem je podcenila. -Tasha

</Card>

Vojska potřebují ochranu, a když obrana selže, někdo musí dát věci zase dohromady. Zbrojíř, zdravotník a ochránce v jedné osobě, je odborníkem na obranu a opravu materiálu i personálu. Při práci mu obvykle pomáhá jeho nerozlučný ocelový obránce, což je ochranný společník, kterého si Zbrojíř sám vyrobil. Mnoho vojáků vypráví příběhy, jak díky Zbrojíři a ocelovému obránci utekli hrobníkovi z lopaty.

Ve světě Eberron, Zbrojíři hráli klíčovou roli ve výrobě bitevních výtvorů rodu Cannith a při výrobě původních vykovaných. Po skončení Poslední války to byli pravě tito čarotvůrci, kteří vedli usílí o pomoc, těm jenž byli zraněni v příšerných bitvách války.

### Zdatnost s pomůckou

\*Zbrojířova schopnost 3. úrovně\*

Získáš zdatnost s kovářskými nástroji. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš zdatnost s jiným typem řemeslnického nářadí dle své volby.

### Zbrojířská kouzla

\*Zbrojířova schopnost 3. úrovně\*

Určitá kouzla máš vždy připravena, když dosáhneš konkrétní úrovně v tomto povolání, jak je uvedeno v tabulce zbrojířských kouzel. Tato kouzla se pro tebe považují za čarotvůrcova kouzla, ale nepočítají se do počtu čarotvůrcovských kouzel, která si připravuješ.

\*\*Zbrojířská kouzla\*\*

|Úroveň čarotvůrce|Kouzla|

|--|--|

|3.|\*hrdinství, štít\*|

|5.|\*cejchovací úder, strážné pouto\*|

|9.|\*aura vitality, vyvolej palbu\*|

|13.|\*aura čistoty, ohnivý štít\*|

|17.|\*hromadné zhojení zranění, vypuzující úder\*|

### Bojová připravenost

\*Zbrojířova schopnost 3. úrovně\*

Tvůj bojový výcvik a experimenty s magií se ti vyplatí hned dvěma věcmi:

- Získáš zdatnost s vojenskými zbraněmi.

- Když útočíš magickou zbraní, můžeš pro hody na útok a na zranění použít svou opravu Inteligence místo opravy Síly či Obratnosti.

### Ocelový obránce

\*Zbrojířova schopnost 3. úrovně\*

Tvé kutilství zrodí věrný ocelový společník. Je přátelský vůči tobě i tvým společníkům a plní tvé příkazy. Herní statistiky tohoto tvora najdeš v bloku statistik ocelového obránce, některé užívají tvůj zdatnostní bonus (ZB). Určíš jeho vzezření a jestli má dvě nebo čtyři nohy; na jeho herní statistiky nemá tvá volba žádný vliv.

V boji ocelový obránce sdílí tvé pořadí iniciativy, ale svůj tah provede až těsně po tobě. Může se samostatně pohybovat a používat svou reakci. Může se pohybovat a provádět reakce sám o sobě, ale jedinou akci, kterou může provést samostatně je akce Uhýbání. Avšak pomoci bonusové akce ve tvém tahu mu můžeš přikázat, aby provedl jednu z akcí v jeho bloku statistik, nebo nějakou jinou akci. Pokud jsi neschopný, obránce může jakoukoliv akci chce, ne jen Uhýbání.

Je-li na něj sesláno kouzlo \*oprava\*, obnoví si 2k6 životů. Pokud za poslední hodinu umřel, můžeš ho pomocí kovářských nástrojů jako akci vzkřísit, když budeš od něj do 1 sáhu a utratíš pozici kouzel 1. či vyšší úrovně. Ocelový obránce po 1 minutě ožije se všemi obnovenými životy.

Když si důkladně odpočineš a máš-li u sebe kovářské nástroje, můžeš si ocelového obránce vyrobit nového. Pokud už ocelového obránce vyrobeného touto schopností máš, okamžitě zahyne ve prospěch toho nového. Obrance také zahyne pokud ty zemřeš.

<Card>

\*\*Ocelový obránce\*\*

Střední výtvor

\*\*Obranné číslo\*\* 15 (přirozená zbroj)

\*\*Životy\*\* 2 + tvá oprava Inteligence + 5 × tvá úroveň čarotvůrce (obránce má kostek života [k8] rovný tvé úrovni čarotvůrce)

\*\*Rychlost\*\* 8 sáhů

|SIL|OBR|ODL|INT|MDR|CHA

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

|14 (+2)|12 (+1)|14 (+2)|4 (-3)|10 (+0)|6 (-2)

\*\*Záchranné hody\*\* OBR+1 plus ZB, CON+2 plus ZB

\*\*Dovednosti\*\* Atletika+2 plus ZB, Vnímání+0 plus ZBx2

\*\*Imunity vůči zraněním\*\* jedová

\*\*Imunity vůči stavům\*\* otrávený, únava, zmámený

\*\*Smysly\*\* vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10 + (ZBx2)

\*\*Jazyky\*\* rozumí jazykům, které znáš

\*\*Nebezpečnost\*\* ---- \*\*Zdatnostní bonus (ZB)\*\* se rovná tvému bonusu

Bdělost. Obránce nemůže být překvapený.

\*\*Akce\*\*

\*\*Silové drásání.\*\* \*Útok na blízko zbraní\*: tvá útočná oprava kouzla na zásah, dosah 1 sáhu, jeden cíl, který vidíš. \*Zásah\*: Silové zranění 1k8 + ZB.

\*\*Oprava (3/den).\*\* Magické mechanismy uvnitř obránce obnoví 2k8 + ZB životů buď jemu, nebo jednomu výtvoru či předmětu do 1 sáhu od něj.

\*\*Reakce\*\*

\*\*Odvrátit útok.\*\* Obránce způsobí nevýhodu k hodu na útok tvorovi, kterého vidí do 1 sáhu od sebe, pokud útok cílí na někoho jiného, než na obránce.

</Card>

### Útok navíc

\*Zbrojířova schopnost 5. úrovně\*

Můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

### Mystický úder

\*Zbrojířova schopnost 9. úrovně\*

Naučíš se nové způsoby, jak usměrněním mystické energie zraňovat či léčit. Když buď ty zasáhneš cíl útokem magickou zbraní, nebo cíl zasáhne tvůj ocelový obránce, můžeš skrz úder usměrnit magickou energii a vytvořit jeden z následující účinků:

-Cíl utrpí dodatečné silové zranění 2k6.

-Zvol jednoho tvora nebo předmět, které vidíš do 6 sáhů od sebe. Do vybraného příjemce se vlije léčivá energie, jež mu obnoví 2k6 životů.

Tuto energii můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně jednou), ale ne víckrát než jednou za tah. Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

### Zlepšený obránce

\*Zbrojířova schopnost 15. úrovně\*

Nyní bude tvůj Mystický úder a ocelový obránce mocnější:

- Dodatečné zranění a léčení z Mystického úderu se zvýší na 4k6.

- Ocelový obránce získá bonus +2 k Obrannému číslu.

- Kdykoliv tvůj ocelový obránce použije Odvrátit útok, utrpí útočník silové zranění rovné 1k4 + tvá oprava Inteligence.

## Čarotvurcovi náplně

Čarotvurcovi náplně jsou mimořádné postupy, jimiž lze rychle vyrábět kouzelné předměty. Popis každé náplně podrobně popisuje typ předmětu, který ji může obsahovat, i to, zda výsledný kouzelný předmět vyžaduje sladění.

Některé náplně jsou omezeny minimální úrovní čarotvůrce. Takovou náplň se pak nemůžeš naučit, dokud nedosáhneš alespoň této úrovně.

Pokud popis náplně neříká jinak, náplně je možné naučit se pouze jednou.

\*\*Boty klikaté cesty\*\*

\*Předpoklad: 6. úroveň čarotvůrce\*

\*Předmět: Pár bot (vyžaduje sladění)\*

Když má tvor obuté tyto boty, může se jako bonusovou akci teleportovat až 6 sáhů na volné místo, které vidí. Tvor však musel dané místo v průběhu aktuálního tahu již navštívit.

\*\*Bumerang\*\*

\*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň s vrhací vlastností\*

Při použití této magické zbraně získá tvor bonus +1 k hodům na útok a na zranění, a pokud jde o útok na dálku, zbraň se ihned po útoku vrátí zpět do držitelových rukou.

\*\*Homunkulí služebník\*\*

\*Předmět: Drahokam nebo křišťál v hodnotě alespoň 100 zl\*

Naučíš se složité metody, jak magicky vyrobit speciálního homunkula, který ti bude sloužit. Předmět, který naplníš, slouží jako tvorovo srdce, kolem něhož se okamžitě zformuje jeho tělo.

Určíš homunkulovo vzezření. Někteří divutepci upřednostňují vzhled mechanických ptáků, jiní okřídlené flakónky nebo miniaturní, oživlé kotle.

Homunkulus je přátelský vůči tobě i tvým společníkům a plní tvé příkazy. Herní statistiky Homunkula najdeš v bloku statistik níže, které na některých místech využívají tvůj zdatnostní bonus.

V boji homunkulus sdílí tvé pořadí iniciativy, ale svůj tah provede až těsně po tobě. Může se samostatně pohybovat a používat svou reakci. Může se pohybovat a provádět reakce sám o sobě, ale jedinou akci, kterou může provést samostatně je akce Uhýbání. Avšak pomoci bonusové akce ve tvém tahu mu můžeš přikázat, aby provedl jednu z akcí v jeho bloku statistik, nebo nějakou jinou akci. Pokud jsi neschopný, obránce může jakoukoliv akci chce, ne jen Uhýbání.

Je-li na něj sesláno kouzlo \*oprava\*, obnoví si 2k6 životů. Pokud zemře, zmizí a na jeho místě po něm zbude jen jeho srdce.

<Card>

\*\*Homunkulí služebník\*\*

Malý výtvor

\*\*Obranné číslo\*\* 13 (přirozená zbroj)

\*\*Životy\*\* 1 + tvá oprava Inteligence + tvá úroveň čarotvůrce (homunkulus má kostek života [k4] rovný tvé úrovni čarotvůrce)

\*\*Rychlost\*\* 4 sáhy, létání 6 sáhů.

|SIL|OBR|ODL|INT|MDR|CHA

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

|4 (-3)|15 (+2)|12 (+1)|10 (0)|10 (+0)|7 (-2)

\*\*Záchranné hody\*\* OBR+2 plus ZB,

\*\*Dovednosti\*\* Nenápadnost+2 plus ZB, Vnímání+0 plus ZBx2

\*\*Imunity vůči zraněním\*\* jedová

\*\*Imunity vůči stavům\*\* otrávený, únava

\*\*Smysly\*\* vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10 + (ZBx2)

\*\*Jazyky\*\* rozumí jazykům, které znáš

\*\*Nebezpečnost\*\* ---- \*\*Zdatnostní bonus (ZB)\*\* se rovná tvému bonusu

\*\*Vyváznutí.\*\* Když je homunkulus vystaven účinku, který mu umožňuje, aby pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchraně uspěje, nebo trpí jen poloviční zranění, když neuspěje. Je-li homunkulus neschopný, tak tento rys nemůže použít.

\*\*Akce\*\*

\*\*Silový úder.\*\* \*Útok na dálku zbraní\*: tvá útočná oprava kouzla na zásah, dosah 6 sáhů, jeden cíl, který vidíš. \*Zásah\*: Silové zranění 1k6 + ZB.

\*\*Reakce\*\*

\*\*Usměrnění magie.\*\* Homunkulus doručí tebou seslané kouzlo, které má dosah dotyk. Homunkulus musí být do 24 sáhů od tebe.

</Card>

### Odolná zbroj

\*Předpoklad: 6. úroveň čarotvůrce\*

\*Předmět: Zbroj (vyžaduje sladění)\*

Když má tvor na sobě tuto zbroj, je odolný vůči jednomu z následujících typů zranění, který zvolíš po jejím naplnění: bleskovému, hromovému, chladnému, jedovému, kyselinovému, nekrotickému, ohnivému, psychickému, silovému, nebo zářivému.

### Odpuzující štít

\*Předpoklad: 6. úroveň čarotvůrce\*

\*Předmět: Štít (vyžaduje sladění)\*

Když tvor drží tento štít, získá bonus +1 k Obrannému číslu.

Štít má 4 dávky. Okamžitě poté, co je držitel zbraně zasažen útokem na blízko, může jako reakci spotřebovat 1 dávku a odtlačit útočníka až o 3 sáhy. Každý den za úsvitu si štít dobije 1k4 spotřebovaných dávek.

### Opakovací výstřel

\*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň se střelnou vlastností (vyžaduje sladění)\*

Když tvor zaútočí na dálku pomocí této magické zbraně, získá bonus +1 k hodům na útok a na zranění a ignoruje její případnou nabíjecí vlastnost.

Pokud nenabiješ zbraň střelivem, automaticky si při útoku na dálku sama vytvoří jeden kus magického střeliva.Střelivo vytvořené zbraní zmizí okamžitě poté, co zasáhneš nebo mineš cíl.

### Prsten obnovy kouzla

\*Předpoklad: 6. úroveň čarotvůrce\*

\*Předmět: Prsten (vyžaduje sladění)\*

Když tvor nosí tento prsten, tak za svou akci si může doplnit jednu utracenou pozici kouzla. Obnovená pozice může být 3. nebo nižší úrovně. Prsten nelze znovu takto použít do dalšího úsvitu.

### Přilba Předtuchy

\*Předpoklad: 10. úroveň čarotvůrce\*

\*Předmět: Přilba (vyžaduje sladění)\*

Když tvor nosí tuto přilbu, tak tak má výhodu na hod na inciativu, a dále nositel nemůže být překvapen, pokud není neschopný.

### Replikace kouzelného předmětu

Pomocí této náplně zreplikuješ konkrétní kouzelný předmět. Tuto náplň se můžeš naučit vícekrát; pokaždé, kdyžtak učiníš, si z tabulek Replikovatelných předmětů níže vyber kouzelný předmět, který můžeš náplní vyrobit. Název tabulky udává minimální úroveň, na které musíš v tomto povolání být, aby sis z ní mohl předmět vybrat. Popřípadě si můžeš vybrat magický předmět z běžných magických předmětů ze hry, avšak nepočítají se do nich lektvary a svitky

V tabulkách je u předmětu uvedeno, vyžaduje-li sladění. Další informace, včetně typu předmětu potřebného k výrobě, najdeš v popisu předmětu v \*Průvodci Pána jeskyně.\*

\*\*Replikovatelné předměty (2. úroveň čarotvůrce)\*\*

|Kouzelý předmět|Sladění|

|--|--|

|Alchymistický džbán|Ne|

|Brýle noci|Ne|

|Čepice vodního dechu|Ne|

|Hůlka nalezení magie|Ne|

|Hůlka tajemství|Ne|

|Kameny poselství|Ne|

|Pytel beztíže|Ne|

|Šplhací lano|Ne|

\*\*Replikovatelné předměty (6. úroveň čarotvůrce)\*\*

| Kouzelý předmět | Sladění |

|--|--|

|Elfí boty| Ne

|Elfí plášť|Ano

|Lucerna odhalení| Ne

|Okouzlující oči| Ano

|Prsten chůze po vodě| Ne

|Rejnočí plášť| Ne

|Rukavice zlodějství| Ne

|Strašidelné dudy| Ne

\*\*Replikovatelné předměty (10. úroveň čarotvůrce)\*\*

| Kouzelý předmět | Sladění |

|--|--|

|Botky mrazivky| Ano |

|Brož zaštítění| Ano |

|Čelenka intelektu| Ano |

|Dudy stok |Ano |

|Elonnin toulec| Ne |

|Klobouk přestrojení| Ano |

|Medailon myšlenek| Ano |

|Náhrdelník přizpůsobení |Ano |

|Nátepníky lukostřelby |Ano |

|Ochranný plášť| Ano |

|Okřídlené boty |Ano|

|Orlí oči| Ano |

|Prsten skákání| Ano|

|Prsten zaštítění mysli| Ano |

|Přilba telepatie| Ano |

|Rukavice chytání střel| Ano |

|Rukavice plavání a šplhání| Ano |

|Rukavice zlobří síly| Ano |

|Sedmimílové boty| Ano |

|Škapulíř hojení ran|Ano |

|Trepky pavoučího šplhu |Ano |

\*\*Replikovatelné předměty (14. úroveň čarotvůrce)\*\*

| Kouzelný předmět | Sladění |

|--|--|

|Amulet zdraví| Ano|

|Boty levitace| Ano|

|Boty rychlosti| Ano|

|Dimenzionální pouta |Ne|

|Drahokam vidění| Ano|

|Hromový roh| No|

|Nátepníky obrany |Ano|

|Netopýří plášť |Ano|

|Ohlušující roh |Ne|

|Opasek obří síly kopcového obra| Ano|

|Prsten beranidla| Ano|

|Prsten ochrany| Ano|

|Prsten volné akce |Ano|

### Zářivá zbraň

\*Předpoklad: 6. úroveň čarotvůrce\*

\*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň (vyžaduje sladění)\*

Při použití této magické zbraně získá tvor bonus +1 k hodům na útok a na zranění. Když ji drží, jako bonusovou akci může zbraň rozsvítit a ta osvítí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů. Jako bonusovou akci ji může zase zhasnout.

Zbraň má 4 dávky. Okamžitě poté, co je držitel zbraně zasažen útokem, můžeš jako reakci spotřebovat 1 dávku a když útočník neuspěje v záchranném hodu na Odolnost se SO záchrany tvého kouzla, oslepne do konce svého příštího tahu. Každý den za úsvitu si zbraň dobije 1k4 spotřebovaných dávek.

### Zbroj magické síly

\*Předmět: Zbroj (vyžaduje sladění)\*

Tato zbroj má 6 dávek. Nositel může spotřebovat dávky zbroje následujícím způsobem:

- Pokud nositel můsí hodit hod na Sílu nebo zachranný hod na Síli, tak může použít jednu dávku, aby si k hodu dodatečně přičetl svou opravu Inteligence.

- Pokud by měl být tvor s touto zbroji sražen na zem, tak může utratit jednu dávku aby se tomuto stavu vyhnul.

### Zbroj na magický pohon

\*Předpoklad: 14. úroveň čarotvůrce\*

\*Předmět: Zbroj (vyžaduje sladění)\*

Nositel této zbroje získá tyto výhody:

- Nositelova rychlost chůze se zvýší o 1 sáh.

- Zbroj zahrnuje rukavice, které se počítaji jako magické zbraně na blízko, pokud v ruce nedržíš nic jiného. Nositel zbroje je zdatný s rukavicemi a každa uštědřuje 1k8 silové zranění při zásahu cíle, dale mají vlastnost vrhací zbraně s normalním dostřelem 4 sáhy a dlouhým dostřelem 12 sáhů. Pokud je rukavice hozena, tak se oddělní od zbroje a letí na cíl, poté se okamžitě vrátí a připojí k zbroji.

-Zbroj nejde sundat nositeli proti jeho vůli.

-Pokud nositeli schází nějaké končetiny, tak zbroj nahrazuje všechny chybějící končetiny a funguje stejně jako končetina, kterou nahrazuje.

### Zlepšená obrana

\*Předmět: Štít nebo zbroj\*

Když má tvor na sobě (zbroj) nebo drží (štít) tento naplněný předmět, získá bonus +1 k Obrannému číslu.

Když v tomto povolání dosáhneš 10. úrovně, bonus se zvýší na +2.

### Zlepšená zbraň

\*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň\*

Při použití této magické zbraně získá tvor bonus +1 k hodům na útok a na zranění.

Když dosáhneš 10. úrovně v tomto povolání, bonus se zvýší na +2.

### Zlepšený mystický ohniskový předmět

\*Předmět: hůlka, hůl nebo žezlo (vyžaduje sladění)\*

Když tvor drží tento předmět, získá bonus +1 k hodům na útok kouzlem. Kromě toho tvor při útoku kouzlem ignoruje poloviční kryt cíle.

Když dosáhneš 10. úrovně v tomto povolání, bonus se zvýší na +2.

### Vzpruha mysli

\*Předmět: Roucho nebo zbroj\*

Tento naplněný předmět může nositeli dát ránu. Předmět má 4 dávky. Pokud nositel neuspěje v záchranném hodu na Odolnost při soustředění, tak může spotřebovat jednu dávku předmětu, aby uspěl. Každý den za úsvitu si zbraň dobije 1k4 spotřebovaných dávek.

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbLTc3NzAxMTc2NCw5Njc0Nzk4OTZdfQ==

-->