# Černokněžník

Povolání černokněžník 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 černokněžník. 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 černokněžníkova kouzla

\*Schopnost černokněžníka 1. úrovně\*

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

|Trik (0. úroveň)|3. úroveň|4. úroveň|5. úroveň|6. úroveň|7. úroveň|9. úroveň

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

|Blesková návnada\*|Duchovní rubáš\* |Vyvolej zrůdu\*|Dvojník|Tašin nadpozemský převlek\*|Sen modrého závoje|Čepel katastrofy\*

|Čepel zeleného plamene\*|Pevnost intelektu\*||Sférická vazba|Vyvolej běsa\*||Brána

|Dunivá čepel\*|Vyvolej nemrtvého\*||Teleportační kruh|||Nemesis

|Mentální tříska\*|Vyvolej splozence stínu\*

|Výbuch mečů\*|Vyvolej vílu\*

### Další laskavost daná paktem

\*Schopnost černokněžníka 3. úrovně\*

Když si zvolíš další laskavost daná paktem, máš přístup k následující možnosti.

\*\*Pakt talismanu\*\*

Tvůj patron ti dá amulet, talisman, který může pomoci nositeli, když je potřeba. Když nositel selže při ověření vlastnosti, může k hodu přihodit k4, což potenciálně změní hod v úspěch. Tato výhoda může být použita tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus. Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

Pokud ztratíš talisman, můžeš vykonat hodinový obřad a získat od svého patrona náhradu. Tento obřad se dá vykonat během krátkého či důkladného odpočinku a zničí předchozí talisman. Když umřeš, kniha se rozpadne na prach.

### Tajuplná všestranost

\*Schopnost černokněžníka 4. úrovně\*

Kdykoli v tomto povolání dosáhneš úrovně, která poskytuje schopnost zvýšení hodnot vlastností, můžeš provést jednu z následujících akcí, která představuje změnu zaměření ve tvých studiích okultismu:

- Vyměň jeden trik, který ses naučil ze schopnosti magie daná paktem tohoto povolání, za jiný trik ze seznamu černokněžnických kouzel.

- Vyměň pakt, který jsi si zvolil pomocí laskavosti dané paktem za jiný pakt, který tato schopnost nabízí.

- Pokud máš 12. úroveň nebo vyšší, vyměň jedno kouzlo, které jsi získal pomocí mystického taje za kouzlo černokněžníka stejné úrovně.

Pokud tato změna způsobí, že nesplňuješ podmínky pro některé své již zvolené tajemné vzývání, musíš je také nahradit a zvolit takové vzývání, pro které splňuješ podmínky.

## Možnosti tajemných vzývání

Když si vybíráš tajemné vzývání, můžeš si vybrat z těchto dalších možností.

### Pouto talismanu

\*Předpoklad: 12. úroveň černokněžníka, pakt talismanu\*

Zatímco tvůj talisman nosí někdo jiný, můžes se pomocí své akce teleportovat do neobsazeného prostoru co nejblíže k němu, pokud jste oba dva ve stejné sféře. Nositel tvého talismanu může udělat totéž, pomocí své akce a teleportovat se k tobě. Teleportaci lze použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus. Všechna utracená použití jsou obnovena, když si důkladně odpočineš.

### Tajuplná mysl

Máš výhodu na záchranný hod na Odolnost při udržení soustředění na kouzlo.

### Dálná zpráva

\*Předpoklad: 5. úroveň černokněžníka, pakt rukověti\*

Ve tvé knize stínů se objeví nová stránka. S tvým svolením může tvor pomocí své akce napsat své jméno na tuto stránku, která může obsahovat počet jmen rovný tvému zdatnostnímu bonusu. Můžeš seslat kouzlo \*poselství\* a zaměřit se na tvora, jehož jméno je napsané na stránce, bez použití pozice pro kouzla a bez použití surovinové složky. Chceš-li tak učinit, musíš napsat zprávu na stránku. Cíl slyší zprávu ve své mysli, a pokud cíl odpoví, zobrazí se jeho zpráva na stránce, nikoli ve tvé mysli. Zápis zmizí po 1 minutě.

Jako akci můžeš magicky vymazat jméno na stránce, tím že se ho dotkneš.

### Dar ochránců

\*Předpoklad: 9. úroveň černokněžníka, pakt rukověti\*

Ve tvé knize stínů se objeví nová stránka. S tvým svolením může tvor pomocí své akce napsat své jméno na tuto stránku, která může obsahovat počet jmen rovný tvému zdatnostnímu bonusu.

Kdykoli tvoru, jehož jméno je na stránce, klesnou životy na 0, ale není přímo na místě zabit, tak místo toho jeho životy magicky klesnou na 1. Jakmile je tato magie spotřebována, žádný jiný tvor nemuže těžit z tohoto efektu, dokud si důkladně neodpočineš.

Jako akci můžeš magicky vymazat jméno na stránce, tím že se ho dotkneš.

### Dar ochránců

\*Předpoklad: pakt řetězu\*

Když sesíláš \*najdi přitelíčka\*, tak vyvolaný přitelíček je naplněn trouchou tvé tajuplné síly , čímž získá následující výhody:

- Přitelíček žíská buď rychlost létání nebo plavání (tvá volba) 8 sáhů.

- Ve své bonusové akci mužeš přikázat přiteličkovi aby provedl akci útok

- Příteličkův útok zbraní jsou považovány za magické pro účely překonání odolání a imunity na

nemagické útoky a zranění.

- Pokud přítelíček donutí tvora k záchrannému hodu, tak přítelíček používá tvou SO záchrany kouzla.

- Když přítelíček utrpí zranění můžeš mu ve své reakci dát odolnost proti tomuto zranění.

### Ochrana talismanu

\*Předpoklad: 7. úroveň černokněžníka, pakt talismanu\*

Když nositel tvého talismanu selhá v záchranném hodu, může si přihodit k4 k hodu a proměnit selhání v úspěch. Tuto výhodu lze použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus. Všechna utracená použití jsou obnovena, když si důkladně odpočineš.

### Pokárání talismanem

\*Předpoklad: pakt talismanu\*

Když nositel tvého talismanu je zasažen útočníkem, kterého vidíš do vzdálenosti 6 sáhů od tebe, můžeš pomocí své reakce způsobit útočníkovi psychické zranění ve výši tvého zdatnostního bonusu a posunout ho až o 2 sáhy od nositele talismanu.

### Nehynoucí otroctví

\*Předpoklad: 5. úroveň černokněžníka\*

Můžeš seslat kouzlo \*oživ mrtvého\* aniž by jsi utratil pozici kouzla. Jakmile tak uděláš nemůžeš tak provést dokud nedoknočíš důkladný odpočinek.

# Nadpozemští patroni

Na 1. úrovni získá černokněžník nadpozemského patrona, což nabízí výběr z oborů. Následující obory rozšiřují tento výběr: Hlubinný a Génius.

## Hlubinný

<Card>

Nikdy nepochopím, proč jsou lidi tak nervozní z chapadael. Měl si někdy nigiri z chobotnice? Jeden z mála důkazů o benevolentním multivesmíru. -Taša

</Card>

Ponořil jsi se do paktu s hlubinami. Oceánská entita, sféra vodního živlu nebo jiné nadpozemské moře ti nyní umožňuje čerpat z její hlubinné síly. Používá tě pouze k poznávání zemských říší, nebo to chce, abys otevřel kosmická stavidla a utopil svět?

Možná jsi se narodil do generačního kultu, který ctí Hlubinného a jeho splozence. Nebo js možná ztroskotal a na pokraji utonutí, když ti sevření tvého patrona nabídlo šanci na život. Ať už je důvod vaší smlouvy jakýkoli, moře a jeho neznámé hloubky k tobě volají.

Mezi hlubinné bytosti, které by mohly obdařit černokněžníka sílou, patří krakeni, starodávní vodní elementálové, božské halucinace, které vysnil do existence kuo-toa, polobozi mořanů a sbory mořských ježibab.

### Rozšířený seznam kouzel

\*Schopnost hlubinného 1. úrovně\*

Hlubinný ti dovolí si vybrat z rozšířeného seznamu kouzel, když si vybířáš černokněžnické kouzlo. Následující kouzla jsou přidány do tvého seznamu kouzel černokněžníka.

\*\*Rozšířená kouzla Hlubinného\*\*

|Úroveň kouzla|Kouzlo|

|--|--|

|1.|hromová vlna,stvoř nebo znič vodu

|2.|poryv větru, ticho

|3.|blesk, zmrzlý déšť

|4.|ovládni vodu, vyvolej elementála (pouze vodní, kouzlo v 3. kapitole)

|5.|Bigbyho ruka (vypadá jako chapadlo), kužel mrazu

### Chapadlo z hlubin

\*Schopnost hlubinného 1. úrovně\*

Můžeš magicky vyvolat přizračné chapadlo, které útočí na tvé nepřátele. Jako bonusovou akci vytvoříš chapadlo o délce 2 sáhy v místě, které vidíš do vzdálenosti 12 sáhů od tebe. Chapadlo vydrží 1 minutu nebo dokud tuto schopnost nevyužiješ k vytvoření dalšího chapadla.

Když vyvoláš chapadlo, můžeš do vzdálenosti 2 sáhů od něj provést útok kouzlem na blízko proti jednomu tvoru. Při zásahu cíl utrpí chladné zranění 1k8 a jeho rychlost se sníží o 2 sáhy, do začátku tvého dalšího kola. Když dosáhneš 10. úrovně v tomto povolání, zranění se zvýší na 2k8.

Jako bonusovou akci ve svém tahu můžeš chapadlo posunout až o 6 sáhů a útok opakovat.

Toto chapadlo můžeš vyvolat tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus, a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

### Dar moře

\*Schopnost hlubinného 1. úrovně\*

Získáš rychlost plavání 8 sáhů a umíš dýchat pod vodou.

### Oceánská duše

\*Schopnost hlubinného 6. úrovně\*

Nyní jsi ještě více doma v hlubinách. Získáš odolnost proti zranění chladem. Kromě toho, když jsi zcela ponořen, každý tvor, který je také zcela ponořen, může rozumět tvé řeči a ty jejich.

### Strážné chapadlo

\*Schopnost hlubinného 6. úrovně\*

Tvé chapadlo z hlubin může bránit tebe i ostatní, tím, že se postaví mezi ně a nebezpečí. Když ty nebo tvor, kterého vidiš, utrpí zranění, a nacházíte se ve vzdálenosti 2 sáhů od chapadla, můžeš pomocí své reakce vybrat jednoho z těchto tvorů a snížit zranění, které utrpí o 1k8. Když dosáhneš 10. úrovně v tomto povolání, zranění snížené chapadlem se zvýší na 2k8.

### Uchvacující chapadla

\*Schopnost hlubinného 10. úrovně\*

Naučíš se kouzlo \*Evardova černá chapadla\*. Počítá se jako černokněžnické kouzlo, ale nepočítá se do počtu kouzel, které znáš. Můžeš jej také seslat jednou bez utracení pozice kouzel a po důkladném odpočinku znovu získáš schopnost to udělat.

Kdykoli sesíláš toto kouzlo, magie tvého patrona tě posílí a poskytne ti dočasný počet životů, který se rovná tvé úrovni černokněžníka. Navíc zranění nemůže narušit tvé soustředění na toto kouzlo.

### Uchvacující chapadla

\*Schopnost hlubinného 14. úrovně\*

Můžeš magicky dočasně otevřít cestu do vodních ploch. Jako akci můžeš teleportovat sebe a až pět dalších ochotných tvorů, které vidíš do 6 sáhů od tebe. Všichni zmizíte uprostřed víru chapadel a pak se znovu objevíte až 1 míli daleko ve vodě, kterou jsi viděl (velikost rybníka nebo větší), nebo do vzdálenosti 6 sáhů od ní, každý z vás se objeví v neobsazeném prostoru do 6 sáhů od ostatních.

Jakmile použiješ tuto schopnost nemůžeš tak učinit znovu, dokud si krátce nebo důkladně neodpočineš.

## Génius

<Card>

Vím, že najít ubytování v Greyhawk je těžké, ale pokud ti géniové nebo černokněžník nabídne levné ubytování, utikej. -Taša

</Card>

Uzavřel jsi smlouvu s jedním z nejvzácnějších druhem géniuse, ušlechtilým géniem. Takové bytosti vládnou obrovským lénům na Elementální sféře a mají velký vliv na menší génie a elementální tvory. Ušlechtilí géniové mají různé motivace, ale většina z nich je arogantní a má moc, která konkuruje moci menších božstev. A užívají si když mohou otočit situaci proti smrtelníkům, kteří často spoutávají génie do otroctví, a snadno uzavírají smlouvy, které rozšiřují jejich možnosti.

Vybereš si druh svého patrona nebo jej náhodně urči pomocí tabulky druhy géniů.

\*\*Druhy géniů\*\*

|k4|Druh|Element|

|--|--|--|

|1|Dao|Země

|2|Džin|Vzduch

|3|Ifrít|Oheň

|4|Marid|Voda

### Rozšířený seznam kouzel

\*Schopnost génia 1. úrovně\*

Génius ti dovolí si vybrat z rozšířeného seznamu kouzel, když si vybířáš černokněžnické kouzlo. Tabulka rozšířených kouzel génia ukazuje géniova kouzla, která jsou přidána do tvého seznamu kouzel černokněžníka, společně s kouzly, která patří k druhu tvého patrona: dao, džin, ifrít, marid.

\*\*Rozšířená kouzla génia\*\*

|Úroveň kouzla|Géniova kouzla|Dao kouzla|Džinská kouzla|Ifristká kouzla|Maridská kouzla|

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

|1.|najdi zlo a dobro|azyl|hromová vlna|hořící ruce|oblak mlhy|

|2.|přelud|trny|poryv větru|sežehující paprsek|rozmazání

|3.|stvoř jídlo a vodu|splyň s kamenem|větrná zeď|ohnivá koule|zmrzlý déšť

|4.|fantóm|tvaruj kámen|mocná neviditelnost|ohnivý štít|ovládni vodu

|5.|tvorba|kamenná zeď|hromadné přestrojení|plamenný úder|kužel mrazu

|9.|přání|

### Géniova nádoba

\*Schopnost génia 1. úrovně\*

Tvůj patron ti dá magickou nádobu, která ti dá část síly génia. Nádoba je Drobný předmět a můžeš ho použít jako ohnisko kouzel pro svá čarodějnická kouzla. Ty rozhodneš, o jaký objekt se jedná, nebo můžeš určit, o jaký objekt jde, náhodným hodem na tabulku nádob géniů.

\*\*Nádoby géniů\*\*

|d6|Nádoba|

|--|--|

|1|Olejová lampa|

|2|Urna

|3|Prsten s přihrádkou

|4|Uzravřená láhev

|5|Dutá socha

|6|Ozdobná lucerna

Dokud se dotýkáš nádoby můžeš ji použít nasledujícími způsoby:

\*\*Oddych v láhvi.\*\* Jako akci můžeš magicky zmizet a vstoupit do své nádoby, která zůstává v prostoru, který jsi opustil. Vnitřek nádoby je extradimenzionální prostor ve tvaru válce o průměru 4 sáhů, vysoký 4 sáhy a připomíná tvou nádobu. Interiér je vybaven polštáři a nízkými stoly a má příjemnou teplotu. Když jsi uvnitř, slyšíš prostor okolo své nádoby, jako bys jsi byl v tomto prostoru. Můžeš zůstat uvnitř nádoby až do počtu hodin, který se rovná dvojnásobku tvého zdatnostního bonusu. Předčasně opustíš nádobu, pokud použiješ bonusovou akci k odchodu, zemřeš nebo pokud je nádoba zničena. Když opustíš nádobu, objevíš se v neobsazeném prostoru nejblíže k ní. Veškeré předměty, které zůstaly v nádobě, tam zůstanou, dokud nebudou odneseny, a pokud je nádoba zničena, každý předmět, který je tam uložen, se neškodně objeví v neobsazených prostorách nejblíže bývalému prostoru nádoby. Jakmile vstoupíš do nádoby, nemůžeš znovu vstoupit dovnitř, dokud nedokončíš důkladný odpočinek.

\*\*Géniův hněv.\*\* Jednou během každého svého tahu, když zasáhneš hodem na útok, můžeš cíli způsobit další zranění rovné tvému zdatnostnímu bonusu. Typ tohoto zranění určuje tvůj patron: drtivé (dao), hromové (djin), ohnivé (ifrít) nebo chladné (marid).

OČ nádoby se rovná tvé SO záchrany kouzla. Životy nádoby se rovnají tvé úrovni černokněžníka plus zdatnostní bonus a jsou imunní vůči jedu a psychickému zranění.

Pokud je nádoby zničena nebo ji ztratíš, můžeš provést 1 hodinový obřad a získat její náhradu od svého patrona. Tento obřad lze provést během krátkého nebo dlouhého odpočinku a předchozí nádoba je zničena, pokud stále existuje. Když zemřeš, nádoba zmizí ve vzplanutí elementální síly.

### Dar elementu

\*Schopnost génia 6. úrovně\*

Začneš nabírat vlastnosti svého patrona. Nyní máš odolnost vůči typu zranění dle druhu tvého patrona: drtivé (dao), hromové (djin), oheň (ifrít) nebo chladné (marid).

Navíc si jako bonus můžeš dát rychlost letu 6 sáhů, která trvá 10 minut, a také se můžeš vznášet. Tuto bonusovou akci můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus, a po dokončení důkladného odpočinku získáš zpět všechna vynaložená použití.

### Azyl v nádobě

\*Schopnost génia 10. úrovně\*

Když vstoupíš do své nádoby pomocí schopnosti Oddych v láhvi, tak si nyní můžeš vybrat až pět ochotných tvorů, které vidíš do 6 sáhů od tebe, a vybraní tvorové jsou s tebou vtaženi do nádoby.

Jako bonusovou akci můžeš z nádoby vyhodit libovolný počet tvorů a všichni jsou vyhozeni, pokud opustíš nádobu nebo zemřeš nebo pokud je nádoba zničena.

Navíc kdokoliv (včetně tebe), kdo zůstane v nádobě alespoň 10 minut, získá výhody krátkého odpočinku a kdokoli si může přidat tvůj zdatnostní bonus k počtu životů, které znovu získá, pokud utratí jakoukoli kostku života jako součást krátkého odpočinku.

### Omezené přání

\*Schopnost génia 14. úrovně\*

Poprosíš svého patrona, aby ti splnil malé přání. Jako akci můžeš promluvit o své tužbě do své nádoby génia a požádat o účinek jednoho kouzla, které je 6. úrovně nebo nižší a má čas seslání 1 akce. Kouzlo může být ze seznamu kouzel kteréhokoliv povolání a nemusíš splňovat požadavky tohoto kouzla, včetně nákladných složek; kouzlo se jednoduše projeví jako součást této akce.

Jakmile tuto schopnost použiješ, nemůžeš ji znovu použít, dokud nedokončíš 1k4 důkladného odpočinku.

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbLTczNjA3NDMwOF19

-->