

Zaklínači jsou vycvičení zabijáci nestvůr, kteří tráví většinu svého života na cestách. Jejich instinkty jsou nelidsky zrychlené a využívají je jak k útoku, tak ke své obraně. Jejich pohyby jsou natolik koordinované, že proti těm zkušenějším obstojí málokterý jiný humanoid. Jejich hlavní zbraní tak není síla, ale obratnost.

Během výcviku Zaklínači procházejí *Zkouškou trav* a ti kteří ji přežijí získávají imunitu proti jedům. To jim umožňuje požívat *elixíry* - odvary tak silné, že by každého jiného zabily. Jsou to ale právě *elixíry*, které ve spojení s tvrdým výcvikem dělají ze zaklínačů obávané soupeře. Vylepšují totiž jejich schopnosti, nebo jim dodávají *energii*, díky které mohou sesílat *znamení*.

Základním atributem zaklínače je obratnost, proto nemůže využívat těžké zbraně a zbroje.

DOMINANTNÍ VLASTNOSTI POVOLÁNÍ (+3)	
OBR	ODO

DOPORUČENÉ DOVEDNOSTI PRO ZAKLÍNAČE NA PRVNÍ ÚROVNI
Přežití v přírodě (3)
Postřeh (3)
Reflex (3)
Vůle (1)
Výdrž (1)
Postřeh (1)

ZNAMENÍ

Zaklínači se naučili používat nejzákladnější principy magie, kterým říkají *Znamení*. Díky nim mohou omámit lidskou mysl, bránit se útokům i kouzlům a využívat ohně a vzduchu.

Základní *znamení* jsou:

- Aard
- Axie
- Igni
- Quen
- Yrden

ENERGIE

Aby mohl zaklínač seslat *znamení* nebo využívat šermířské triky, musí nejdříve získat energii. K získání *energie* musí zaklínač vypít *elixír Rudý býk*. Po jeho vypití získá zaklínač 8 bodů *energie*, kterou může využívat jak v boji, tak mimo něj.

Již jsme psali o tom, že zaklínači fušují i do alchymistického řemesla. Dokáží totiž v (oproti alchymistům) základní míře vařit lektvary, kterým ve svém slovníku říkají *elixíry*, a oleje. Ani zmutované tělo zaklínače však nezvládne příliš velkou dávku. Míru toho kolik může zaklínač lektvarů vypít určuje jeho **toxicita**.

TABULKA TOXICITY PRO 1. ÚROVEŇ	
ODO	TOXICITA
10 - 11	8
12 - 13	9
14 - 15	11
16 - 17	12
18 - 19	15

Elixíry jsou pro zaklínačské povolání zcela zásadní. Jejich požití řadíme do dvou kategorií.

mimo boj a před bojem

Pokud zaklínač potřebuje, může vypít *elixír* mimo boj. V tomto případě připravený lektvar v klidu vypije a může čerpat z jeho výhod. Po vypití *elixíru* tělo zpracovává šok. Tento šok

trvá jedno kolo, během kterého musí být zaklínač v klidu. Pro kolem stojící to není vůbec hezký pohled. Obvykle jde uživateli lektvarů od úst pěna a tělo sebou nepřírozně škube. Během tohoto kola se zaklínač nemůže bránit a platí zde stejná pravidla jako při bezvědomí.

v boji

Zaklínač se může rozhodnout lektvar využít i v průběhu boje. V tomto případě však nemá prostor překonat účinky šoku vyvolané *elixírem* (nemůže využít kolo na zklidnění). Aby zaklínač tento šok překonal, musí si hodit proti otravě 1k10 + ODO a musí překonat **šok** daného *elixíru*.

Pokud tuto hranici nepřekoná, ubere si zaklínač počet životů uvedených v kolonce **šok** u daného *elixíru*.

POZOR! Pro jiná povolání než je zaklínač je vypití jakéhokoli elixíru smrtelné. Takový jedinec si po vypití jedné dávky hází okamžitě 3k10 na zranění a pak 1k10 další kolo, dokud mu není podán protijed, nebo není jinak léčen nebo nezemře.

Základním elixírem všech zaklínačů od 1. úrovně je **Rudý býk**.

RUDÝ BÝK

suroviny: 6
základ: červené víno
trvání: 5 kol
výroba: 1 směna
toxicita: 6
energie: 8
šok: 5

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ

Zaklínač na první úrovni umí jedno znamení a uvařit *elixír Rudý býk*.

Bestiář

Pokud zaklínač narazí na nestvůru (ne zvíře a humanoidy), proti které už bojoval, má bonus +2 ke zranění.

ZNAMENÍ AXIE

energie: 8
použití: mimo boj
trvání: 1 směna

Zaklínač se může pokusit ovládnout mysl jednoho protivníka: 8 + úroveň Zaklínače vs Vůle (Char). Při úspěchu je cíl pod vlivem Zaklínače. Řekne cokoli a udělá cokoli, pokud ho to nehrozí na zdraví. Při neúspěchu se nestane nic.

Následující řádky jsou určeny těm, kteří již dosáhli druhé a vyšší úrovně. Na začátku hry je proto vůbec nemusíš číst.

Při přestupu na novou úroveň získá každý zaklínač následující:

- Novou zvláštní schopnost
- Dovednostní body odpovídající trojnásobku nové úrovně (3x nová úroveň)
- Zvýšení maximálního počtu životů o 1K6 + ODO
- Zvýšení toxicity o ODO
- Na každé třetí úrovni pak ještě 2 charakterové body, které může použít ke zlepšení základu svých atributů

Tabulka volitelných schopností Zaklínače	
Elixíry (S)	Zaklínač umí připravit tyto elixíry: Blizzard, Kočka, Vlaštovka

Choreograf (S)	Zaklínač ovládne tyto dovednosti: Krátký výpad, Pirueta, Smrtná přesnost
Meditace (S)	Místo 8h spánku stačí 4h meditace
Neutralita (S)	výhoda na CHAR
Nezlomný (S)	Za každou úroveň +1 k hranici smrti
Obranná znamení (S)	Zaklínač se naučí tato znamení: Quen a Yrden
Oleje (S)	Zaklínač umí připravit oleje posilující útok zbraně: Led, Oběšencův jed, Olej čistoty
Pevné nitro (S)	Toxicita se zvyšuje +3 za každou úroveň
Pyrotechnik (S)	Zaklínač umí vyrobit tyto petardy: Dračí sen, Zaklínačova hrozba, Zář slunce,
Tanec přežití (S)	Zaklínač dokáže využívat tyto schopnosti: Stínový úhyb, Vícenásobná obrana
Útočná znamení (S)	Zaklínač ovládá tato znamení: Aard a Igni
Zostřené smysly (S)	výhoda na Postřeh a Reflex

ELIXÍRY

BLIZZARD

suroviny: 6

základ: bílé víno

trvání: 4 kola

výroba: 1 hodina

toxicita: 5

šok: 10

Blesk je můj pomalejší brácha.

Po vypití elixíru se zaklínači zlepší reflexi. V boji si k ZO si tak připočítává +2 a mimo boj +3 na postřeh a reflex.

KOČKA

suroviny: 5

základ: pálenka

trvání: 1 směna

výroba: 1 směna

toxicita: 4

šok: 8

Ani ve stínu se neschováš!

Po vypití elixíru vidí zaklínač ve tmě jakoby byl na denním světle.

VLAŠTOVKA

suroviny: 8

základ: pálenka

trvání: 5 kol

výroba: 1,5 hodiny

toxicita: 8

šok: 12

Jak je to možný? On se snad nikdy neunaví!

Po pozření elixíru se hráči každé kolo po dobu 5 kol doplňují 1K6/2 životů až do maximální počtu.

CHOREOGRAF

KRÁTKÝ VÝPAD

Energie: 2
Použití: útok
Vyžaduje: Choreograf

1x za kolo umožňuje dodatečný útok. Při úspěšném útoku je výsledné zranění poloviční

PIRUETA

Energie: 5
Použití: útok
Vyžaduje: Choreograf

Během pohybu, který je poloviční oproti maximu může Zaklínač zasáhnout až 3 protivníky.

SMRTELNÁ PŘESNOST

Energie: 0
Použití: útok
Vyžaduje: Choreograf

Pro zásah Kritickým útokem stačí hodit 1x 6.

MEDITACE

Pro plný odpočinek stačí místo 8 hodin spánku jen 4 hodinová meditace, během které ale nesmí být Zaklínač vyrušen.

NEUTRALITA

Díky své pověstné neutralitě a práci pro peníze Zaklínač vzbuzuje dojem, že nepracuje pro ničí než své zájmy a dostává **Výhodu (+5)** k hodům na CHAR.

NEZLOMNÝ

Při každém přechodu na novou úroveň dostává +1 k hranici smrti.

OBRANNÁ ZNAMENÍ

QUEN

energie: 4 +1 za každé další kolo
použití: do obrany
trvání: 1 kolo + dle přidané energie

Nejlepší obrana je útok? Nejlepší obrana je ta neproniknutelná!

Sesláním tohoto *znamení* na určenou dobu zvyšuje ZO o +2 pro boj zblízka i z dálky. Snižuje ale po tu dobu pohyblivost o ¼. Za každé další kolo, kdy je štít aktivní zaplatí zaklínač 1 bod *energie*.

ZNAMENÍ YRDEN

energie: 6 + 1 za každé další kolo
použití: v boji
trvání: 1 kolo + dle přidané energie

Kouzla a čáry na mě neplatí. Tedy aspoň dokud se mi podaří zůstat tady v kruhu.

Při seslání *znamení* Yrden se kolem zaklínače objeví kruh v průměru deseti sáhů. Magické bytosti mají v kruhu nevýhodu (-5) k útoku i obraně. Yrden trvá jedno kolo po vyvolání. Zaklínač může kruh udržet déle, ale stojí ho to 1 energii za každé kolo. Udržet *znamení*, je *krátká akce*.

OLEJE

LED

suroviny: 40
základ: studená voda
trvání: 5 kol
výroba: ½ směny

Při zásahu zbraní, která je potřena tímto olejem dochází k marizévu zranění za 1k10/2

OBĚŠENCŮV JED

suroviny: 45

základ: zvířecí krev
trvání: 5 kol
výroba: 1 směna

Olej způsobuje hnisající zranění. Pokud není ihned léčeno, způsobuje každé kolo zranění 1k6/2. Po 5 kolech 1k6. Působí pouze na humanoidy.

OLEJ ČISTOTY

suroviny: 50
základ: slzy
trvání: 5 kol
výroba: 2 směny

Proti nemrtvým přidává dodatečné zranění 1k6.

PEVNÉ NITRO

Za každou úroveň získává zaklínač +3 k toxicitě.

PYROTECHNIK

DRAČÍ SEN

suroviny: 50
základ: sušená muchomůrka
trvání: 3 kol
výroba: 1 směna

Petarda po výbuchu vyprodukuje plyn, který zaplní prostor 5x5 metrů. Ten se na místě drží maximálně 3 kola. Po zapálení způsobí všem zranění za 1k10.

ZAKLÍNAČOVA HROZBA

suroviny: 40
základ: zaklínačův pot
trvání: 2 kola
výroba: ½ směny

Při výbuchu petardy dojde k uvolnění plynu. Všem kdo nejsou od petardy dál než 10 sáhů začnou halucinace, při kterých se jim zaklínač

zosobňuje jako jejich největší obava. Každý musí hodit na ODO vs. 12. Při neúspěchu odhodí zbraň a začne nekontrolovaně utíkat co nejdál od zaklínače. Při úspěchu vydrží, ale ztrácí následující kolo.

ZÁŘ SLUNCE

suroviny: 30
základ: bílé víno
trvání: 1 kolo
výroba: ½ směny

Při výbuchu vznikne na 1 kolo obrovská záře, která oslepí všechny v dosahu 10 sáhů. Na následující kolo dochází k naprosté dezorientaci, kdy postižený není schopen útočit ani využívat aktivní obranu.

Nepůsobí na skryté cíle (za sloupem, či jinou ochranou).

TANEC PŘEŽITÍ

STÍNOVÝ ÚHYB

Energie: 2
Použití: obrana
Vyžaduje: Tanec přežití

Při úspěšné obraně může zaklínač využít svůj kryt k okamžitému útoku. Místo SIL si přičítá OBR.

VÍCENÁSOBNÁ OBRANA

Energie: 0
Použití: obrana
Vyžaduje: Tanec přežití

Zaklínač se může aktivně bránit 3x za 2 kola.

ÚTOČNÁ ZNAMENÍ

IGNI

energie: 6
dosah: 4 sáhy

použití: útok / mimo boj

Poctivého nepálí.

Znamení Igni má sílu +5 na útok a lze proti němu využít pouze ZO. Při rozdělávání ohně rovněž přidává bonus +5. Rozptyl takového znamení je až 4 sáhy a může tak popálit i více soupeřů naráz.

ZNAMENÍ AARD

energie: 4

použití: útok / rozražení

Ted' to trochu foukne.

Znamení Aard lze využít v boji s ÚČ +3 (soupeř může využít pouze ZO). Soupeře navíc můžeš odmrstit do vzdálenosti, viz tabulka. Odhodit lze však soupeře maximálně o velikost větší, než je zaklínač. Aard můžeš použít i při prorážení zdí a dveří (+5 k hodu).

ZOSTŘENÉ SMYSLY

Výhoda (+5) při hodech na Reflex a Postřeh

ROZŠÍŘENÁ POVOLÁNÍ

Po dosažení šesté úrovně se zaklínač může vydat jednou ze tří cest:

- Hubitel (Choreograf + Oleje)
- Vědmák (Útočná znamení + Obranná znamení)
- Dryáčník (Elixíry + Pevné nitro)

HUBITEL

Ne všichni Zaklínači se rozhodnou pro sílu lektvarů a znamení. Zjistili, že jejich největším přítelem je meč a umí to s ním zatraceně dobře. Víc než na odolnost se soustředí na obratnost a rychlost.

Jejich šermířský styl je smrtelně nebezpečný a nádherný na pohled. Aby jejich zásahy byly ještě smrtelnější, umí *Hubitelé* uvařit

všemožné oleje, kterými pomazávají své meče i zbroje.

VĚDMÁK

Máchat mečem se může naučit kde kdo, ale sesílat *Znamení*, to už je něco jiného. Navíc vědmaci toto umění dále zdokonalovali a přicházeli na to, jak znamení využívat jinak, než v jejich základní verzi. Ty navíc umí pěkně zesílit.

DRYÁČNÍK

Pro některé Zaklínače není hlavní cestou k úspěchu ani meč, ani Znamení. K dokonalosti dovedli zocelení vlastního těla a vaření těch nejšílenějších elixírů, které jim dávají nadlidské schopnosti.