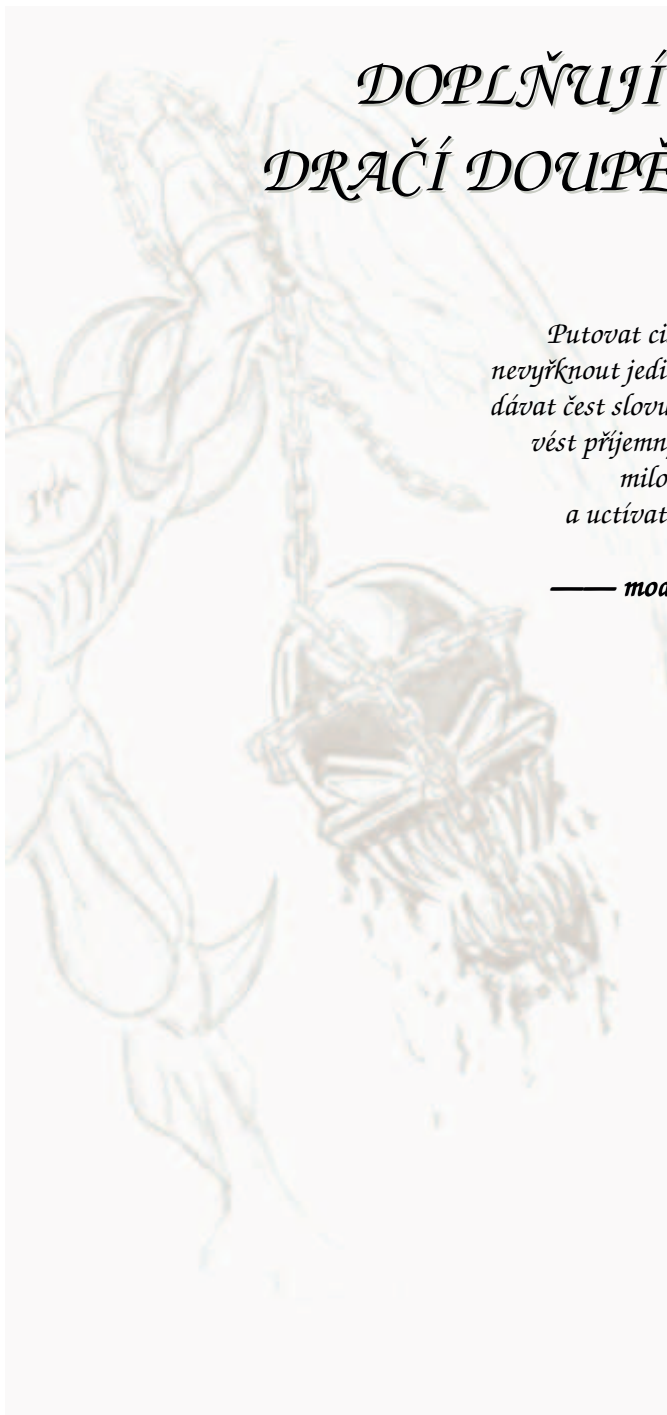


PALADIN

DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA PRO DRAČÍ DOUPĚ vr 2,0 DRAČÍ DOUPĚ

*Putovat cizinou a lidské hříchy odčinit
nevyřknout jediné pomluvy ba ani vyslechnout ji,
dávat čest slovu svému tak jako vlastnímu Bohu,
vést příjemný život v té nejčistší cudnosti,
milovat jedinou dívku [...]
a uctívat ji roky šlechetných činů...*

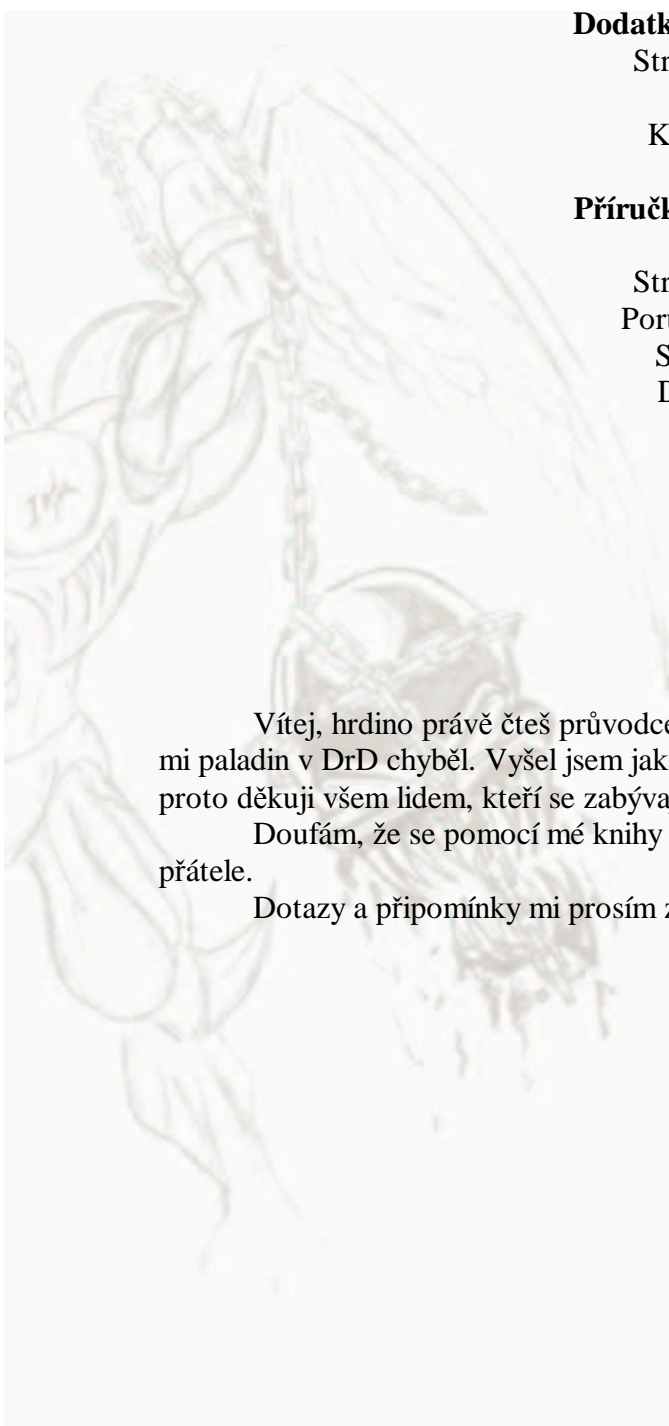
— *modlitba rytířů kulatého stolu*





Obsah

Obsah ...	2
Poznámka autora ...	3
Pravidla ...	4
Základní vlastnosti...	4
Paladinova omezení ...	4
Paladinovi schopnosti ...	4
Odhalení zla ...	4
Odolnost proti nemocem ...	5
Léčba nemocí ...	6
Dotyk rukou ...	6
Ochranná aura ...	6
Věrný oř ...	7
Rozdělení ...	8
Odvracení nemrtvých...	8
Amulet ...	8
Sféry vlivu kouzel...	8
Svatý meč ...	9
Inkvizitor ...	10
Objevení zlé magie ...	10
Odolnost vůči iluzím ...	10
Odolnost proti ovládání a mentální kontrole ...	10
Drakobijec ...	11



Bojové dovednosti...	11
Posvěcení ...	11
Dračí jazyk ...	11
Odolnost proti strachu...	11
Bonus ke zranění ...	11
Kouzla ...	11
Dodatky pro paladina ...	17
Striktní zásady ...	17
Desátek ...	18
Kodex rytíře ...	19
Věrný oř ...	20
Příručka pána jeskyně ...	22
Věrný oř ...	22
Striktní zásady ...	23
Porušení a tresty ...	23
Svaté meče ...	25
Drakobijec ...	26

Vítej, hrdino právě čteš průvodce správného paladina. Tuto knihu jsem sepsal, jelikož mi paladin v DrD chyběl. Vyšel jsem jako celé DrD z AD&D, tak se nedivte podobnostem :-), proto děkuji všem lidem, kteří se zabývají šířením veškerých RPG her v našem rodném jazyce.

Doufám, že se pomocí mé knihy hra stane zábavnější a budete ji šířit i mezi své přátele.

Dotazy a připomínky mi prosím zasílejte na můj E-mail: muffus@seznam.cz.

Muf

Paladin

je vznešený a hrdinný válečník, symbol všeho dobra a pravdy. Jako takový si musí stále udržovat své vysoké ideály. V dějinách a legendách můžeme najít mnoho hrdinů, kteří splňují požadavky kladené na paladina: Roland a 12 družiníků krále Karla Velikého, Sir Lancelot, Sir Gawain, Sir Galahad, 11 družiníků krále Gudleifra a další. Mnoho dalších hrdinů však selhalo ve snaze dosáhnout obdobného postavení. Není to snadný úkol!

Paladinem se může stát pouze **ČLOVĚK**. Musí splňovat alespoň minimální požadavky kladené na jeho vlastnosti. Síla a charisma jsou jeho základní vlastnosti. Musí mít zákonně dobré **PŘESVĚDČENÍ** a musí vždy zůstat zákonně dobrý. Pokud přesvědčení změní, ať už dobrovolně nebo ne, ztrácí své zvláštní schopnosti –

někdy dočasně a někdy navždy. Může používat jakékoliv **BRNĚNÍ** a kteroukoliv zbraň. Zákon a dobro jsou základem života paladina. Pokud někdy vědomě vykoná chaotický čin, musí vyhledat kněze zákonně dobrým přesvědčením, vyzpovídat se ze svých hříchů a vykonat příkázané **POKÁNÍ**. Spáchá-li vědomě zlý čin, ztrácí okamžitě a nenávratně status

paladina. Ani magie mu nemůže pomoci, stává se z něj nepoužitelná troska, která bude navždy trpět samotou. Spáchá-li paladin zlý skutek v době, kdy je ovládán nebo ovlivněn magií, ztrácí status paladina až

do odpykání tohoto skutku. Ztráta statutu znamená ztrátu zvláštních schopností – paladin hraje jako válečník stejné úrovně, kromě zvláštních schopností se zbraní. Znovuzískání statutu obvykle znamená splnění nebezpečného úkolu nebo důležitého poslání. Tím paladin potvrdí, že lituje svého prohřešku. Před ani během tohoto úkolu nezískává zkušenosti a status paladina získává až po ukončení úkolu.

Základní vlastnosti

Síla	12-17
Charisma	14-19
Intelligence	Min. 12

Jelikož se paladin pohybuje mezi kněží a vládními úředníky, tak to nemůže být žádný hlupák a proto je omezen ještě min. inteligencí.

TABULKA ŽIVOTŮ

povolání	Zákl. poč.	Kostka	Přírůstek od 9. úrovně
paladin	8	1k6+3	+2

Paladin potřebuje při přestupu na další úroveň tolik zkušenosti jako



alchymista, ale cena za přestup je o ½ dražší (zaokrouhluj nahoru).

Paladin (inkvizitor i drakobijec) patří mezi nepodrobitelná povolání jelikož je propojen s bohy a proto je jeho základní síla myslí 4.

PALADINOVA OMEZENÍ

- Nesmí vlastnit více než 10 magických předmětů, z toho jednu zbroj, jeden štít, čtyři zbraně (kromě kouzelných šípů) a čtyři jiné magické předměty.
- Paladin nikdy nepoužívá střelné ani vrhací zbraně
- Nikdy neshromažďuje bohatství. Může si nechat pouze nutné částky na žold a plat svých sluhů, vojáků a stoupenců, na umírněný život pro sebe a na udržování a stavbu malé pevnosti nebo hrádku (na tyto účely si může peníze i odkládat). Vše ostatní musí věnovat církvi nebo vynaložit jiným hodnotným způsobem.
- Paladin musí odevzdávat desátek zákonně dobré církvi nebo dobročinné organizaci, které slouží. Desátek se platí z každého paladinova příjmu – z daní jeho panství, nalezených pokladů, magických předmětů, darů ... Platí se hned.
- Může si postavit pevnost, tvrz nebo hrádek, nemá z toho však žádné zvláštní výhody. Může najímat vojáky a specialisty, ti však musí být také zákonně dobří.
- Může přijmout pouze dobré stoupence (nebo ty, kteří toto přesvědčení předstírají). Paladin spolupracuje s postavami jiného přesvědčení pouze dokud se chovají jako zákonně dobří. Snaží se jim ukazovat správnou cestu života jak slovem, tak skutkem. Je si vědom toho, že mnoho lidí není schopno splnit jeho vysoké nároky, dokonce i zloděje může tolerovat, nejsou-li zlí a snaží-li se o nápravu. Nesnese se s postavou konající zlé nebo protiprávní činy. Podvod s dobrým úmyslem je také

přijatelný, ale pouze jako poslední možnost.

PALADINOVY SCHOPNOSTI

Odhalení zla

Paladin je od 1. úrovně prostoupený skrz na skrz silami dobra, může pocítit přítomnost zla jako fyzický pocit. Paladinova citlivost na zlo funguje v podstatě jako šestý smysl. Hráč musí říci, že se paladin pokouší o objevení zla; jen pak mu bude PJ moci podat patřičnou informaci.

Na rozdíl od jiných smyslů, odhalení zla působí jen tehdy, když se paladin soustředí po dobu jednoho kola a nedělá žádné jiné akce. Často paladin zavře oči, skloní hlavu a zadrží svůj dech. Někteří paladinové natáhnou své dlaně, dotýkají se svého čela prsty, nebo pomalu pohybují svými rukama před sebou. Detaily koncentrace se různí od paladina k paladinovi a nikomu nic nebrání, aby přišel se svým vlastním postupem. Jednou dohodnutý postup by však měl paladin vždy dodržovat.

Jestliže zaútočil, byl roztržitý, nebo jinak rušený, zatímco se soustředil, paladin selže v odhalení zla. Může to zkusit v následujících kolech.

Paladin může mít za cíl jednotlivce, nebo skupinu až do vzdálenosti 30 sáhů, od sebe, popř. místo, kde se osoba nebo skupina skrývá (shluk křoví, skříně atd.). Paladin musí označit určitého jednotlivce, skupinu, nebo místo, ale nemusí vidět cíl. Jestliže má zavázané oči, nebo je například v husté mlze, může se paladin řídit zvukem, pohybem nebo pouze odhadovat. V temném

prostoru pomocí schopnosti *objevit zlo* může určit, jestli se někdo-nebo něco- velmi zlého schovává v temnotě.

Stupeň	typické zdroje	pocity
mdlý	kapsář; nezlý rváč	Mírné svědění lehké tepání
mírný	lupič; kostlivec vytvořený zlým nekromantem; typický skřet	Lehké bodá tepání vzad
silný	Masový vrah; ghúl; upír	Bodání po c intenzivní t
zdrucující	starobylý červený drak; upíří mág, temný theurg	Ostrá bolest hlavy

Odolnost proti nemocím

Paladin má od 1. úrovně úplnou imunitu vůči všem formám organických chorob. Tato odolnost zahrnuje nemoci z krysího kousnutí, právě tak jako nikoliv smrtelné, ale vyřazující choroby jako jsou osypky a bolení ucha. Paladin se nikdy nenachladí, ani nebude trpět zubním kazem. Je neovlivnitelný parazitními netvory jako je klíště, fialová houba a hnilobný červ. Jeho zranění nebudou nikdy infikovaná. Tento proces je trvalý, automaticky a bezbolestný; paladin si ani není vědom vystavení chorobě.

Paladinova odolnost proti nemocem je daná božstvem a nemůže být převedena na jinou postavu. Například magickou transfuzi krve jako odolnost nelze předat příjemci. Ani paladinovo potomstvo není automaticky odolné vůči nemocem, jestliže se nestanou také paladiny. Paladin normálně může prodělat



následující:

Fyzické trauma

Všechny zásahy způsobují normální zranění. Paladin je stejně citlivý k otřesům, rozbitým končetinám a vyčerpání jako každá jiná postava. Trpí také normálními efekty extrémní teploty jako spálení, úpal a omrzlina.

Jed

Paladin je citlivý téměř na všechny typy požitých, píchnutých a inhalovaných jedů. Tyto zahrnují dráždiva (kyseliny, rtuť), organické jedy (jedovaté houby, hadí jed), nervové jedy (ruřík, arzén) a jedovaté plyny (pára, která zastaví srdce nebo překáže dýchání). Paladin se může opít vypitím velkého množství alkoholu a může mít alergické reakce na pyl, prach, nebo další substance. Netrpí ale viry, nebo bakteriemi vzniklých z jedu slin vzteklého psa, či netopýra.

Prokletí a magické nemoci

Lykantropie, mumií hniloba a podobná postižení jsou prokletí a nikoliv nemoci. Paladin tedy trpí normálními efekty.

PJ může rozhodnout, zda některé velmi silné nemoci jako je mumií hniloba, mohou potlačit paladinovu přirozenou odolnost. Mohou být ovšem léčeny paladinovou schopností *léčit nemoci*.

Efekty stárnutí

Paladin stárne v normálním lidském poměru. stárnutím. Například: i kdyby paladinovi zuby byli odolné proti bakteriálnímu rozkladu, stále na ně může působit eroze skloviny. Paladin, jehož tělo je opotřebováno, umře ve stejném věku jako normální člověk.

Psychické poruchy

Paladin je stejně jako ostatní nakloněn halucinacím, nočním můrám, ztrátě paměti, šílenství a podobným duševním a emocionálním poruchám; za předpokladu, že porucha není následkem nemoci (jako delirium během horečky).

Léčba nemoci

Paladin je nejen odolný vůči přirozené nemoci, ale může takové nemoci od 3. úrovně vyléčit i u jiných. Toto nevyžaduje žádné materiály nebo rituály, léčí oběti pouze dotykem prstů; obvykle na čelo, líce nebo ruku. Jen okamžitý kontakt je nezbytný, kůže se musí dotknout kůže. Lék působí automaticky. Oběť může být jakýkoliv člověk, humanoid, polohumanoid nebo přirozené zvíře. Paladin nemůže vyléčit lykantropy, nemrtvé nebo nestvůry mimoplanetárního či nadpřirozeného původu.

Paladin může používat tuto schopnost jednou týdně za každých pět úrovní zkušenosti. Oběť nemá žádné další výhody z této léčby, může být znovu nakažena stejnou nemocí; mnohonásobné užití neurychlí zotavení nebo hojení zranění. Pokud oběť podlehně v budoucnu nějaké chorobě, paladin ji může vyléčit znovu.

Paladin může vyléčit jakoukoliv chorobu. Nemůže používat tuto schopnost na léčení fyzického traumatu, vyléčení lykantropie (nebo dalších prokletí), nebo neutralizovat jedy. Mumií hniloba může být vyléčena touto schopností. Nemoci z kouzel, z artefaktů, od bohů nebo podobných zdrojů nelze vyléčit.

Dotyk rukou

Paladinové mohou od 5. úrovně obnovit ztracené životy sobě, jiné osobě nebo přirozenému zvířeti pomocí této schopnosti. Když používá tuto schopnost, paladin krátce přitiskne obě dlaně na zraněnou postavu nebo tvora - obvykle na spánky, nebo hrud' ale postačí jakýkoliv povrch těla. Kontakt s kůží není nezbytný. Paladin může mít rukavice. Postava může nosit šaty, pokud paladin zmáčkne dost silně, aby příjemce cítil tlak.

Dotyk rukou působí automaticky a obnoví počet životů rovný dvojnásobné paladinově úrovni zkušenosti. Paladin může použít tuto schopnost jen jednou denně a jen na postavu, nebo zvíře. Následující omezení použití:

- Nemůže příjemci obnovit více životů, než kolik normálně má. Jestli se paladin 6. úrovně dotkne postavy, jenž ztratila celkem 3 životy, postavě se obnoví přesně 3 životy a ne více. Ačkoliv paladin mohl teoreticky obnovit 12 životů, nadbytek se v tomto případě "ztratil".
- Příjemce musí žít. Dotyk rukou nemůže přivést mrtvého zpět k životu.
- Dotyk rukou neléčí nemoci, to vyžaduje jinou paladinovu schopnost (popsanou výše). Dotyk rukou však může obnovit životy ztracené kvůli nemoci, nebo jedu. (Všimněte si, že dotyk rukou neruší jed, ani neprodlužuje jeho dobu začátku působení; pouze kouzla, nebo lektvary *neutralizuj jed* a *zpomal jed* mají tyto efekty.)
- Pokud je paladin v bezvědomí nebo nehybný, postava nemůže vzít jeho ruce a hojit se sám nebo někoho jiného. Dotyk rukou vyžaduje paladinovu přímou účast.
- Dotyk rukou nefunguje, jestliže paladin nepoužívá



obě ruce ve stejnou dobu. Před použitím této schopnosti musí dát do pochvy svůj meč, položit svůj batoh, nebo provést další akce nezbytné k uvolnění svých rukou. Jestliže je zmrzačen – například přijde-li o paži – může poprosit bohy o povolení léčit jednou rukou. U paladina sloužícího poutivě vyhoví pravděpodobně bohové jeho žádosti vyhoví.

Ochranná aura

V okolí paladina je od 2. úrovně nepřetržitě neviditelná ochranná aura. Aura působí 1,5 sáhu křížem krážem, zahalujíc každého a vše uvnitř její hranice. Aura přetrvává dokonce, i když paladin spí, nebo je v bezvědomí; ztrácí se jen, když paladin umře. Avšak neprojde skrz zdi, dveře, nebo jakoukoliv fyzickou zábranu.

Magická aura nepříjemně a rušivě působí na zlé oponenty, způsobuje, že na všechny útočné hody mají postih -1. Ovlivnění oponenti jsou:

- Nestvůry a postavy, jejichž přesvědčení je zákonně zlé
- Mimoplanetární, vyčarované a povolání zlé entity, nebo ty, jenž povolal zlý kouzelník.
- Nestvůry a postavy, které jsou okouzleny zlými kouzelníky, nebo jinak donuceny ke zlému jednání.

Pouze zákoně zlí oponenti uvnitř paprsku aury trpí postihem na útok. Aura ovlivní velkého soupeře, i když ochranná aura zabírá pouze část z jeho těla. Pokud zlý soupeř opustí auru, postih se ho již dále netýká, ale jakmile opět vstoupí do aury, postih znovu začne účinkovat.

Zlý nepřítel uvnitř aury dostane postih -1, když přímo napadne paladina, ostatní postavy (tvory) uvnitř aury nebo postavy

(tvory) vně aury. Postih se aplikuje na všechny fyzické útoky vedené zlým nepřítelem, ale nikoliv na magické útoky. Protože aura působí pouze na živé tvory a nikoliv na neživé objekty, střelecké útoky vedené vně z vnějšku aury nejsou penalizovány; obr, který vrhá skálu na paladina ze vzdálenosti 10 sáhů má normální hod na útok.

Zvláštní působení aury:

- Zlí soupeři pociťují paladinovu auru ochrany jako nepříjemný tělesný pocit, jako mírné zvedání žaludku, píchání kůže, stažené hrdlo nebo náhlé mrazení. Protože pocit je tak zřejmý, zlí nepřátelé mohou téměř vždy rozpoznat paladina jako zdroj, i když je paladin převlečený. Nezlé nestvůry a postavy nemají tyto pocity. Následkem toho si nemohou být jisti, kdy jsou v dosahu ochranné aury. Ani paladin necítí nic neobvyklého, když zlý soupeř vstoupí do aury; proto aura nikterak nepomáhá objevit zlo.
- Aura ochrany dává paladinovi zřejmé výhody v kontaktním boji. Ačkoliv paladin může být nakloněn ke snaze shromáždit své druhy kolem sebe během boje tak, aby měli také prospěch z aury, není to vždy dobrý nápad. Strategický pohyb může být obtížný, když mnoho lidí bojuje v omezené oblasti a 1,5 sáhu aury nedovolí dostatek svobody. Shluk postav také tvoří jednoduchý cíl pro nepřátelské střely, právě tak jako pro kouzelné útoky působící na velké oblasti.

Věrný oř

Paladinova snad největší výhoda je jeho osedlaný přítel, obvykle těžký válečný kůň výjimečné síly, odvahy a

intelligence, který slouží svému pánu s velkou oddaností. Pouto je částečně instinktivní, částečně boží; hodně lidí věří, že je bohové povolali společně, aby zajistili paladinovi společníka stejně urozeného jako on samotný. Jednou spojení zůstávají tito tvorové věrni, dokud paladin zůstává poslušný svým principům.

Paladin se stává vhodný k přijmutí oře na 4. úrovni. Oři se mohou objevit kdykoli poté. Protože ořův příjezd je hlavní událostí v paladinově životě, PJ může odložit jeho objevení na vhodnou dobu. Například pokud se paladin na 4. úrovni chystá pustit do zdlouhavého zkoumání podzemní civilizace, může PJ odložit příchod oře do té doby, než paladin vyjde na povrch. Ve všech případech PJ určuje, kdy a jak se oř objeví.

Paladin nemůže mít nikdy více jak jednoho oře zároveň. Za další, nemůže mít více jak jednoho oře za stejnou dekádu. Pokud oř zemře nebo je jinak ztracen, paladin nebude způsobilý a připravený na příchod dalšího oře dříve než za 10 let ode dne, kdy získal svého původního oře.

Nejčastějšími oři jsou váleční koně, ale další tvorové se mohou stát oři také. Hráč může navrhnout typ oře, který preferuje



pro postavu svého paladina, ale PJ má poslední slovo. Nehledě na používanou metodu je třeba si zapamatovat, že jen nejsilnější, nejelegantnější a nejdůležitější tvor se stane *věrným ořem*. Aby bylo možno tvora kvalifikovat jako oře, musí splnit jisté požadavky. Toto

jsou doporučení, nikoliv pevná pravidla; PJ může požadavky upravit.

Zvláštní znaky

Všichni oři nehledě na jejich druh mají společné následující znaky:

Věrná služba

Ořova oddanost je veliká. Paladinovu příkazu se podřizuje bez váhání, rychle jim porozumí. Když jde paladin pěšky, oř zůstává u něj, následuje ho kamkoliv, a pokud ho paladin zastaví, ani se nehne.

Na bojišti oř zůstává s paladinem, dokonce i tváří v tvář hrozcí smrti. Oř nikdy neopustí paladina, aby zachránil sám sebe, bojuje-li po boku paladina nebo při jeho chránění.

Oř je lhostejný k paladinovým společníkům, jestliže není přesně trénovaný na jejich ochranu, nebo aby reagoval na jejich příkazy. Pokud by se paladinův druh přiblížil k paladinovi, oř to vycítí jako náznak nebezpečí, začne frkat nebo hrabat kopyty, aby upozornil paladina, nebo se dokonce pokusí odtlačit společníka pryč. Jakmile ho paladin uklidní, oř ustoupí, ačkoliv bude společníka pozorně sledovat. Oři reagují na nehrané postavy stejně, ignorují přátelské CP, jenž dodržují patřičnou vzdálenost, reagují silně vůči těm, kteří se jeví jako hrozba.

Přibíhají na volání

Oř přichází k paladinovi ihned, když je zavolán. Oři reagují na zavolání, písknutí, gesto ruky, nebo jakýkoliv slyšitelný nebo fyzický signál dle paladinova výběru. Paladin ukáže signál oři jen jednou; oř od té doby tento signál pozná.

Ovládání

Paladin dokáže vždy uklidnit nervózního nebo rozrušeného oře. Nepotřebuje k tomu schopnost ovládání zvířat.

Jízda

Paladin nepotřebuje žádný jízdni výcvik, pokud jede na svém oři.

Jestliže není trénovaný jinak, oř dovolí jen paladinovi, aby na něm mohl jezdit; vyskakuje a zuřivě frká, dokud se někdo jiný o něco takového pokouší. Paladinovo konejšivé slovo zabrání oři shodit nechtěného jezdce.

Vítej paladine

Už jsi na šesté úrovni, kde se tvoje cesta dělí jako u ostatních povolání a ty si musíš vybrat mezi inkvizitorem a drakobijcem.

Inkvizitor zasvětil svůj život hledáním zlých a temných mágů, theurgů, nekromantů a jiných podobných monster, a proto se jeho hlavní zbraní stala megie.

Drakobijec, neboli lovec zlých draků, bazilišků a podobné verbeže. Jeho zbraní je meč, štít a víra.

Odvracení nemrtvých

Paladin získává schopnost odvrátit nemrtvé na 6. úrovni. Pokus o odvracení se bere jako akce a trvá celé kolo. Odvracení nastane v paladinově iniciativě.

- Paladin může zkusit jeden pokus

o odvracení na jednu skupinu nemrtvých. Obvykle je to skupina spočívající ze všech nemrtvých, jenž paladin může vidět, uvnitř rozumného rozsahu (určuje PJ). Jestliže paladin úspěšně odvrátí pět ze skupiny sedmi kostlivců, nemůže zkoušet druhý pokus na zbývajících dva. Pokusit se znovu o jejich odvracení může pouze další paladin.

- Paladinovi ruce musí být volné a on musí mluvit; nemůže odvracet nemrtvé jednoduchým stáním na místě. *Pokus by měl být doprovázený dramatickým gestem (paladin pohybuje svými rukama před sebou, nebo natáhne obě dlaně směrem k nemrtvým, pak stiskne své ruce do pěstí), nebo frází (jako "odstup temná sílo!" nebo "padni před silou spravedlnosti!")*. Přesná gesta nebo fráze záleží na paladinovi.

Pro zjištění ÚSPĚŠNOSTI odvracení se podívej do Tabulky a porovnej typ (úroveň) nemrtvého a úroveň paladina. Je-li výsledkem



číslo, musí toto (nebo větší) číslo padnout paladinovi při hodu 2k10, aby byl úspěšný. Najdeš-li písmeno "O" (odvrácen), je odvracení automatické, "R" (rozptýlení) znamená naprosté zničení tohoto nemrtvého. Pomlčka (-) znamená, že Tvá postava není schopna tento typ nemrtvých odvrátit. Úspěšné odvracení ovlivní 2k6 nemrtvých. Obsahuje-li skupina nemrtvé různých typů, jsou nejprve odvráceni ti s menší úrovní (životaschopností).

Bez ohledu na počet přítomných nemrtvých může odvracející postava hodit pouze jednou. Výsledný hod se uplatňuje na každý typ nemrtvých zvlášť.

Odvrací-li například Gorus, paladin na 7. úrovni, skupinu dvou kostlivců, vedených stínem a spektrou, hází pouze jednou a padlo mu 12. Gorus vidí, že se

Tabulka Odvracení nemrtvých												
Nemrtvý	Úroveň paladina											
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16 -20	21 +
Kostlivec	4	O	O	R	R	R*	R*	R*	R*	R*	R*	R*
Zombie	7	4	O	O	R	R	R*	R*	R*	R*	R*	R*
Ghúl	10	7	4	O	O	R	R	R*	R*	R*	R*	R*
Duch	12	10	7	4	O	O	R	R	R*	R*	R*	R*
Přízrak	16	12	10	7	4	O	O	R	R	R*	R*	R*
Mumie	18	16	12	10	7	4	O	O	R	R	R*	R*
Přízrak	20	18	16	12	10	7	4	O	O	R	R	R*
Mumie	-	20	18	16	12	10	7	4	O	O	R	R*
Fext	-	-	20	18	16	12	10	7	4	O	R	R*
Spaktra	-	-	4	20	18	16	12	10	7	O	R	R*
Upír	-	-	-	-	20	18	16	12	10	7	O	R

* Navíc je odvráceno dalších 2k6 nemrtvých tohoto typu (jsou-li přítomni).

mu povedlo zničit kostlivce (jak očekával), stín odvrátil (potřeboval 4 nebo více), ale spektra pokračuje v chůzi (na odvracení potřeboval Gorus 16 nebo více).

Amulet

Na šesté úrovni dostane paladin magický amulet jako symbol svého boha. Je to malý artefakt velikosti dlaně, který se většinou nosí na krku. Přesný tvar už záleží na bohu, kterému paladin slouží. Amulet je nepoužitelný pro kohokoliv jiného, ani pro jiného paladina a ztráta je těžký hřích.

Do amuletu bohové paladinovi přelíjí každý den nějakou magii (viz tabulka). Magie ovšem může být i méně, to záleží na spokojenosti bohů s paladinem. Pokud má paladin v amuletu magii může sesílat kouzla. Kouzla jsou rozdělena do sedmi sfér a každá sféra obsahuje jiné druhy kouzel.

Sféry vlivu kouzel

BOJOVÁ kouzla se používají při útoku na nepřátele boha nebo jeho řádu. Často je svým paladinům poskytují bohové války a smrti.

VĚŠTECKÁ*+ sféra dává paladinovi informace o nejlepším řešení situace, skrytých předmětech nebo zapomenutých vědomostech. Zde obvykle najdeme bohy moudrosti a vzdělanosti.

Sféra ***ŽIVLŮ** ovlivňuje čtyři základní prvky světa – vodu, oheň, zemi a vzduch. Kouzla odtud čerpají bohové přírody, prvků, řemesel a námořníků.

OCHRANNÁ kouzla vytváří mystické štíty na obranu paladina nebo jeho chráněnců proti útokům. Nejčastěji je používají bohové války a ochranné síly, ale i síly Dobra a laskavosti je mohou použít.

SLUNEČNÍ*+ sféra se zabývá základními silami vesmíru – světlem a tmou. Kouzla této sféry jsou použitelná hlavně pro mocnosti přírody, zemědělství nebo životodárná božstva.

* tyto sféry může používat jen inkvizitor + u kouzel z těchto sfér se musí amulet držet c ruce

Svatý meč

Svatý meč je zvláštní typ posvěcené zbraně, jenž poskytuje paladinům na šestnácté a vyšší úrovni jedinečné výhody. Vedle jejich výjimečné schopnosti jsou svaté meče často nerozeznatelné od obyčejných magických zbraní. Paladin nepozná zvláštní sílu meče do té doby, než ho použije. Případně může být paladin schopen rozpoznat svatý meč podle jeho starobylého nápisu. Zkušený výrobce zbraní, nebo mudrc může také rozpoznat svatý meč. Občas bude svatý meč žhnout, když se ho dotkne paladin nebo paladin ucítí chvění, když jej vezme do ruky.

Svaté meče je těžké nalézt a paladin zřídka najde víc jak jeden za celou svou kariéru. Obvykle paladin získá svatý meč za obtížných nebo mimořádných

jeskyni na vrcholu vysoké hory. Paladin může zaslechnout pověst o svatém meči zahrabaném v rozvalinách v poušti; ve skutečnosti se ruiny, ve kterých je ukryt svatý meč, nachází na ledovci v polární pustině. Jestliže paladin dosáhne vysoké úrovně bez svatého meče, jeho božstvo mu může naznačit, že jeden je ukryt v chrámu na dně oceánu, nebo v pokladnici na vzdáleném ostrově. V každém případě PJ by měl brát získávání svatého meče jako významnou událost tažení a dotvořit podle toho okolnosti.

Když je vytáhnut z pochvy a držen paladinem, každý svatý meč vyzařuje *kruh síly*, 10 sáhů v průměru. Paladinova ruka slouží jako střed kruhu. Kruh se pohybuje s paladinem a trvá tak dlouho, dokud paladin meč svírá. Meč vytváří kruh, i když paladinovu ruku kryje rukavice či obvaz.

Popis

Uvnitř tohoto rozsahu *kruh síly* rozptýlí veškerou nepřátelskou

okolnosti.
Svatý meč může být součástí i pokladu staroby lého červeného draka, ukrytý v

Paladinova magie v amuletu							
Stupeň charismu							
úroveň	14-15	16-17	18-19	úroveň	14-15	16-17	18-19
6	3	3	3	20	34	35	36
7	6	6	7	21	37	38	40
8	10	10	11	22	40	41	44
9	12	13	13	23	43	44	48
10	14	15	15	24	46	47	52
11	16	17	18	25	49	50	56
12	18	19	20	26	52	53	60
13	20	21	22	27	55	57	64
14	22	23	24	28	58	61	68
15	24	25	26	29	61	65	73
16	26	27	28	30	64	69	78
17	28	29	30	31	67	73	82
18	30	31	32	32	70	77	87
19	32	33	34	33+	74	82	93

magenergie menší než je dvojnásobek jeho úrovně a vytváří 30% magickou resistenci. Specifikace:

- Žádný zlý soupeř uvnitř kruhu není schopen sesílat kouzla, včetně netvorů a osob zlého přesvědčení; mimoplanetárních, vyčarovaných a povolanych zlých entit; nestvůr a osob, jenž byly okouzleny, nebo řízeny zlými kouzelníky. Kruh neutralizuje kouzlo okamžité po seslání. Zlí soupeři mohou normálně používat svá kouzla a kouzelné schopnosti, pokud odejdou z dosahu kruhu. Tak či tak paladin zůstává odolný vůči jejich kouzlům, dokonce i když jsou sesílána vně kruhu. Zlý mág může seslat kouzlo *černý blesk* na paladina, ale blesk se ztratí, jakmile se dostane do kruhu. Zlí kouzelníci zkoušející mentálně číst, nebo kontrolovat paladina budou také neúspěšní.
- Magické předměty vytvořené zlou magií uvnitř kruhu nefungují. Fyzické vlastnosti zůstanou nezměněny; *meč +1* je stále možné používat jako normální meč. Vně

Je třeba ale také dodržovat následující omezení:

- Paladin je vždy citlivý na magii soupeřů, jejichž úroveň je vyšší než jeho vlastní. Paladin má normální šance na ubránění se účinnosti těchto magických útoků.
- Kruh funguje jen tak dlouho, dokud paladin svírá svatý meč. Pokud je zasunut do pochvy, nebo je upuštěn na zem, paladin se ihned stává zranitelný vůči zlé magii.
- Paladin musí být při vědomí a kontrolovat svůj meč, aby mohl vyzařovat *kruh síly*. Svatý meč nerozptýlí magii, pokud je svírán omráčeným, nebo spícím paladinem.
- Zlý kouzelník může dočasně potlačit magii svatého meče, včetně jeho schopnosti vytvářet kruh síly, sesláním kouzla *Rozptýlí magii* přímo na zbraň.
- Paladin je stále vystaven nepřímým efektům zlé magie. Pokud zlý kouzelník sešle *Ledový blesk*, aby spustil lavinu,

kruhu magické předměty fungují normálně, ale paladin zůstává odolný vůči jejich efektům.

Pro inkvizitora je magie posvátná síla a on nenávidí ty, kdož ji využívají pro potřeby zla. Zlý kouzelník, který odmítne zřít se své špatné cesty, pozná Inkvizitorův hněv.

Typický inkvizitor je horlivý a analytický, těší ho více zainteresovaný než všední hovor. Ačkoliv je od přírody samotář, inkvizitor navazuje hluboké přátelství s těmi, kterým důvěřuje, zvláště s theurgi a mágy dobrých přesvědčení.

Inkvizitor se při této práci začíná více spoléhat na dar magie od bohů, kterou dostává skrz modlitbu a amulet svého boha (PJ) každý den. Pro získání magie je nutné být sám pod širým nebem a hodinu se modlit

Inkvizitor je prosycen mocnými silami své víry a může se stát živou cestou zákonně dobré energie. Jako ohnisko této energie může vystrašit nemrtvé, nebo je dokonce úplně zničit.

Objevení zlé magie

Inkvizitor na šesté úrovni získává schopnost oběvit zlou magii, tj. zle očarovaný předmět, alchymistickou truhlu, ale také dokáže objevit místo, ke zlý čaroděj sesílal kouzla. Ovšem nedá se touto schopností objevit přímo sesílatele, čaroděje,

paladin
riskuje
zranění z pádu
kamenů.

INKVIZITOR

hraničáře či alchymistu, protože jejich samotná podstata není magická. Dá se ale najít například čarodějova hůl či už zmíněná alchymistická truhla.

Tato schopnost pracuje se stejnými limitacemi a překážkami jako jeho schopnost *Objevit zlo* popsaná výše. Vnímá kouzelnickou alchymistickou i hraničářskou sílu magie (mdlá, mírná, silná, ohromující); pocity jsou stejné jako ty uvedené v tabulce. Může tak objevit ochranná kouzla seslaná zlým kouzelníkem, stejně jako magické pasti položené zlým zlodějem.

Odolnost vůči iluzím

Inkvizitor díky svému boji proti magii začíná být od deváté úrovně imunní proti nastraženým pastem ve formě iluzí, jako průchodné stěny, fata morgana, atd.. Jeho pravděpodobnost objevení iluze je 20% plus 2% za každou další úroveň větší než u statních postav.

Rozptýlení zlé magie

Na šestnácté úrovni se z inkvizitora stává opravdový čaroděj. Inkvizitor se může pokusit rozptýlit kouzlo seslané zlou bztostí či kouzelníkem, atd. na jeho osobu. Nepotřebuje k tomu nic speciálního, jen se rozhodne, že chce kouzlo rozptýlit a provede to formou pasti, kde velikost pasti je daná rozdílem úrovní a požitá vlastnost je charisma inkvizitora. CHAR – ROZ – rozptýlení/nic fatální neúspěch se projeví zdvojnásobením účinků kouzla.

Odolnost proti ovládnutí a mentální kontrole

Inkvizitor od 25. úrovně je už rezistentní vůči kouzlům působícím na mysl a vyvolání mentálního souboje. To znamená, že každý kdo se pokusí s inkvizitorem vzvolat mentální

souboj má 40% šanci že se mu to nepovede.

DRAKOBÍJEC

Drakobijec se začal spíše spoléhat na svůj meč a svoje svaly, než na své magické schopnosti. Drakobijec není jen zabijákem draků, naopak dobří draci jsou jeho přátelé, ale drakobijec putuje po světě a ničí temné a zlé nestvůry, stejně tak jako zlé utlačovatele dobra, jako například, temné kultu a zlé diktáty.

Jen málo vyvolených se kvalifikuje, aby se mohli stát drakobijcem a konečné rozhodnutí mají v rukou samotní bohové.

Bojové dovednosti

Drakobijec může od 6. úrovně, pokud má v ruce jednoroční zbraň a štít, útočit zbraní i štítem v jednom kole a od 16. úrovně už dvakrát zbraní a jednou štítem a od 25. úrovně dvakrát zbraní a dvakrát štítem. Síla zbraně štítu záleží na jeho velikosti (malý sz+1, střední sz+2, velký sz+3), účinnost je vždy 0, ale různými bodáky se dá upravit(záleží na PJ).

Pokud nemá štít, tak může od deváté úrovně útočit 5x za 2 kola a od 25. úrovně už 2x za kolo

Posvěcení

Od 15. úrovně si může drakobijec nechat posvětit svůj štít od kněze svého boha, pak je KZ štítu proti dračímu dechu o +10 větší.

Dračí jazyk (drakomluva)

Drakobijec se může při přechodu na patnáctou úroveň naučit drakomluvě, tj. bude rozumět a mluvit starou řečí draků a podle toho si ho budou dobří draci vážit a zlí ho pronásledovat.

Odolnost proti strachu

Drakobijec od 6. úrovně má imunitu proti strachu, který kolem sebe šíří všechny potvory, které drakobijec loví. Získává bonus +4 k záchranným hodům na vyhnutí se efektům strachu všeho druhu. Jeho oř má také tuto odolnost, ale normální kůň ne.

Bonus ke zranění

Drakobijec i jeho oř má od 6. úrovně bonus +1 k ú.č. a úč. a úč. proti zlým mýtickým tvorům (draci, baziliškové, saně...). Od 15. úrovně +2 a od 25. úrovně +3.

Tento bonus se vztahuje jen na zákoně zlé mýtické tvory jako bazilišek, saň či draci.

KOUZLA

Požehnání

Sféra: Ochranná
Magenergie: 3mágy
Dosah: 10 sáhů
Trvání: 6 kol
Vyvolání: 1 kolo

Sesláním kouzla Požehnání zvýší sesílatel u.č. svých přátel o +1. Požehnání, nicméně, nepůsobí na ty kteří jsou již zapojeni do souboje tváří v tvář. Sesílatel rozhodne o oblasti na které bude kouzlo působit. V době seslání kouzla jsou požehnány všechny postavy které se nacházejí v oblasti 10 sáhů od středu zaklínadla. (Postavy které pak oblast popustí jsou nadále pod vlivem kouzla, naopak na postavy, které se do oblasti, kde bylo kouzlo sesláno, dostanou později nemá již žádný účinek.)

Nevnímej chlad

Sféra: Ochranná
Magenergie: 7mágů
Dosah: dotyk
Trvání: 6 směn
Vyvolání: 1 kolo
Rozsah: 1 postava



Příjemce tohoto kouzla je ochráněn proti extrémnímu horku nebo chladu (podle toho co sasilatel vybere v době sesílání kouzla). Postava která není takto chráněna vydrží teploty od 15 stupňů C až po 60 stupňů C (to závisí na prostředí) bez efektu nemoci --omrzliny, popáleniny po.pře. -- Teplota která s vymyká tomuto limitu způsobuje postavě 1 pod poškození za hodinu po kterou je vystavena takové teplotě. Toto kouzlo je bohužel zrušeno pokud je příjemce vystaven nenormálnímu horku nebo zimě, jako jsou magické, dechy a jiné. Zrušení se uskuteční nedbajíce na prostředí nebo na tom jestli bylo sesláno proti horku nebo proti zimě.

Neviditelnost proti nemrtvým

Sféra: Ochranná
Magenergie: 10 mágů
Dosah: Dotyk
Trvání: 6 kol
Vyvolání: 2 kola
Rozsah: 1 postava

Toto kouzlo zajistí aby příjemce kouzla nebyl nalezen, nebo aby nemrtví kteří ho hledají sešly ze stopy atd., po dobu trvání kouzla. Nemrtví s životaschopností 4 nebo nižší jsou automaticky očarování -- po.pře. myslí se tím pod vlivem kouzla, očarován j příjemce -- všichni ostatní mají právo na záchranný past int-8-nic/nalezení. Inkvizitor, který je takto chráněn nemůže odvracet nemrtvé. Toto kouzlo se bohužel

ukončí pokud příjemce provede jakýkoliv útok nebo pokud sešle kouzla.

Světlo

Sféra: Sluneční
Magenergie: 5 mágů
Dosah: pol. 3 sáhů
Trvání: 3 směny
Vyvolání: 2 kola
Rozsah: viz níže

Toto kouzlo vytvoří světlo v oblasti kam chtěl kněz inkvizitor seslat. Oblast kde je světlo je stejně světlá jako kdyby bylo osvětlena loučí. Předměty ve tmě jsou vidět stejně dobře jako rozmazané stínové obrysy. Toto kouzlo má střed v oblasti kterou určí sesílatel, a musí být v přímce se sesílatelem, nesmí být nijak blokováno. Světlo může prýštit ze vzduchu, kamene, železa dřeva z jiného podobného materiálu. Toto kouzlo se také nepohybuje pokud není sesláno na předmět se kterým se dá pohybovat nebo na pohyblivou postavu. Pokud je kouzlo sesláno na postavu může uplatnit odolnost proti magii a záchranný hod. Úspěšná odolnost znamená že je kouzlo zrušeno a pokud je úspěšný záchranný hod, je kouzlo směřováno za postavu, je to lepší než na postavu. Kouzlo Světlo, které je sesláno na zrakové orgány nestvůry jí oslepí, všechny útočné hody snižuje o 4 a sniží také Kvalitu zbroje o 4. Sesílatel může

působení kouzla ukončit jedním slovem - více za sebou seslaných kouzel Světlo nezvyší jeho sytost. Toto kouzlo je obratitelné, vytvoří tmu ve stejné oblasti a za stejných podmínek jako u kozla Světlo, ale s poloviční dobou trvání. magická tma je stejná jako tma v neosvětlené místnosti - hluboká tma. Jakékoliv normální světlo nebo magické světlo se svítivostí nižší než je denní nefunguje v magické tmě. Kouzlo Tma může být namířeno na zrušení kouzla Světlo, v tom případě se vyruší obě.

Magický kámen

Sféra: Bojová
Magenergie: 5 mágů
Dosah: viz níže
Trvání: 3 kola
Vyvolání: 2 kola
Rozsah: až tři oblázky

Tímto kouzlem očaruje sesílatel až tři malinké oblázky, ne větší než kamínky do praku. Tyto kamínky mohou být hozeny nebo vystřeleny z praku na nepřítele. Hodem mohou být dohozeny až do vzdálenosti 30 sáhů, a všechny mohou být hozeny v jednom kole. Postavy která je používá si musí normálně hodit na útok, ačkoliv, magie kamínků již poskytuje házejícímu určitý bonus. Kameny se považují za +1 zbraně, aby se dalo rozlišit jestli byl nepřítel zasažen. (Postavy, které jsou zasažitelné pouze magickými zbraněmi, jsou zasaženy), ale nemají žádné útočné nebo zraňující bonusy. Každý kámen způsobí zranění za 1k6 životů, 2k6 životů proti nemrtvým. Magie z kamenů vyprchá do půl hodiny nebo do prvního použití.

Pomoc

Sféra: Ochranná
Magenergie: 20 mágů
Dosah: Dotyk
Trvání: 6 kol
Vyvolání: 1 kolo
Rozsah: 1 postava

Příjemce tohoto kouzla získává výhody jako u kouzla Požehnání a zvláštní bonus 1k10 životů navíc, po dobu trvání kouzla. Toto kouzlo umožňuje příjemci, aby měl více

životů než je jeho aktuální stav. Tyto životy navíc jsou jako první odečteny pokud je příjemce zraněn, nemohou být vyléčeny léčebnou magií. Například: Válečník na první úrovni má 8 životů, je zraněn za dva životy ($8-2=6$) a poté obdrží díky kouzlu Pomoc 5 životů navíc. Teď má tedy 11 životů. Pokud by teď byl zraněn za 7 životů přišel by o dva normální životy a o pět životů přidáných kouzlem. Pokud by na něho poté bylo sesláno kouzla Uzdrav lehká zranění a vyléčilo by mu 4 životy měl by zase 8 životů.

Na toto kouzlo nepůsobní trvalá ztráta životů ztracená Vysáváním životů.

Kůra

Sféra: Živlů
Magenergie: 5 mágů za každou +1
Dosah: Dotyk
Trvání: 6 kol
Vyvolání: 2 kola
Rozsah: 1 postava

Po seslání kouzla se příjemcova kůže stane tak pevná, jak je pevná kůra. Zvýší příjemcova KZ o +1 za každé čtyři úrovně paladina.

Duchovní kladivo

Sféra: Bojová
Magenergie: 6 mágů/5 životů + 1 mag/1 život
Dosah: poloměr 10 sáhů
Trvání: viz níže
Vyvolání: 2 kola + 1 kolo/za útok

Tímto kouzlem si paladin vyvolá určité množství síly, kterou přetvoří do nejasné podoby kladiva. Tak dlouho jak se na kouzlo soustředí pak toto kladivo může útočit na zvolené protivníky v dosahu podle jeho přání. Každé kolo se může paladin rozhodnout jestli s kladivem bude útočit na stejného protivníka jako předchozí kolo, nebo bude chtít protivníka změnit. Nový cíl může být kdekoliv v dosahu kouzla.
Ú.č.:5/+1, O.č.:4

Chůze po vodě

Sféra: Živlů
Magenergie: 7 mágů/postavu
Dosah: 5 sáhů

Trvání: 1 směna
Vyvolání: 1 kolo
Rozsah: max. 3 postavy

Toto kouzlo umožní inkvizitorovi poskytnout jedné nebo více postavám schopnost chodit po vodě, bahně, tekoucím písku, oleji nebo sněhu. Postava se vody nedotýká, ale ve sněhu nebo bahně po ní zůstávají 2 couly hluboké stopy. Pohyblivost postavy se nesnižuje. Pokud je kouzlo sesláno pod vodou, příjemce kouzla je vyvrže směrem k hladině.

Mluv s mrtvými

Sféra: Věštění
Magenergie: 12 mágů/otázku
Dosah: 5 sáhů
Trvání: viz níže
Vyvolání: 1 směna
Rozsah: 1 postava

Po seslání tohoto kouzla může inkvizitor položit několik otázek nějakou dobu mrtvé postavě. Samozřejmě inkvizitor musí být schopen mluvit s mrtvou postavou v tom jazyce ve kterém mluví ona. To jak dlouho může být postava mrtvá závisí na úrovni inkvizitor, pouze inkvizitoři na vysoké úrovni mohou mluvit s dlouho mrtvými postavami. Počet otázek a doba po kterou se může inkvizitor s mrtvím bavit závisí také na úrovni inkvizitora. I v případě že je kouzlo sesláno úspěšně snaží se být mrtví vyhubí jak jen to jde. Mrtví se snaží podávat extrémně krátké a omezené odpovědi, často hádanky nebo a berou otázky doslova.

Samozřejmě jejich znalosti jsou omezeny tím co znali za svého života.

Mrtvé postavy s rozdílným přesvědčením nebo na vyšší úrovni než je inkvizitor získávají záchranný hod proti kouzlu. Inkvizitor si musí hodit past: CHAR-ROZ-(ne)komunikace. Postavy které uspějí se mohou rozhodnout, že odmítnou odpovědět na inkvizitorovu otázku. Postavy které to udělají automaticky zruší inkvizitorovo kouzlo. Záleží na PJ jestli povolí seslat toto kouzlo na danou postavu třeba jen jednou za týden.

Paladinova úroveň	Doba od smrti postavy	Čas na rozhovor	Počet otázek
6 - 10	1 den	1 kolo	2
10 - 16	1 týden	3 kola	3
16 - 25	1 měsíc	1 směna	4
25 - 36	1 rok	2 směny	5

Najdi pasti

Sféra: Věštecká
Magenergie: 6 mágů
Dosah: viz níže
Trvání: viz níže
Vyvolání: 2 kola
Rozsah: viz níže

Toto kouzlo umožňuje sesílateli nalézt past (padací pasti na zvěř) nebo podobné nebezpečné věci, v oblasti 10 sáhů na šířku a 40 sáhů na délku. Jako pasti také myslíme například pasti na dveřích - šipky, hvězdice atd.. a primitivní pasti z přírodního materiálu (pytlácká oka, jámy). Toto kouzlo prohledává oblast na kterou se sesílatel dívá. Paladin získává pocit nebezpečí pokud se v dané oblasti past vyskytuje, které se zvyšuje podle toho jak se past přibližuje. Paladin má základní znalosti o tom co jaká past je ale neví jak přesně pracují nebo jak je odstranit. Toto kouzlo určitě odhalí pasti jako tekoucí písek, jáma ale to že přijde povodeň po vydatném dešti nebo nebezpečné konstrukce nebo jedovaté rostliny jsou tímto kouzlem nezjistitelné. Toto kouzlo také nenajde magické pasti. (Ledaže by fungovali na principu: díry, oka atd..).

Najdi jed

Sféra: Věštecká
Magenergie: 6 mágů
Dosah: viz níže
Trvání: viz níže
Vyvolání: 1 kolo
Rozsah: viz níže

S pomocí tohoto kouzla může sesílatel určit, jestli je daný předmět jedovatý. Jeden předmět, nebo 1 sáh

krychlových hmoty, může být prozkoumáno za jedno kolo. Paladin má také šanci 5% / úroveň že přesně určí o jaký jed se jedná.

Kouzelný oheň

Sféra: sluneční

Magenergie: 6 mágů/5sáhů
čtverečných

Dosah: viz níže

Trvání: 4 kola/úroveň paladina

Vyvolání: 3kola

Rozsah: viz níže

Toto kouzlo umožňuje sesílateli ohraničit jednu nebo více postav či předmětů bledým žhnoucím světlem. Počet věcí, které obklopí závisí na počtu čtverečních stop na které chce paladin kouzlo seslat. Dostatečná vzdálenost umožňuje ohraničit několik postav, ale jedna musí být ohraničena úplně aby se mohla začít ohraničovat další, a všechny musí být v oblasti účinnosti kouzla. Ohraničení postav je viditelné ve tmě na vzdálenost 80sáhů a 40 sáhů pokud je koukající se v blízkosti zdroje světla. Ohraničené postavy je jednodušší zasáhnout, takže oponent dostává bonus +2 k útočnému hodu ve tmě a +1 za soumraku. Všimněte si že ohraničením je možné zablédnout i neviditelné postavy, ale, nejde takto ohraničit nehmotné nebo éterické plynné postavy. toto ohraničení se ztrácí na slunečním světle. Mimoto toto kouzlo nemá žádný zvláštní efekt na nemrtvé nebo v temnotě přežívající bytosti. Kouzelný oheň může být modrý, zelený nebo fialový podle toho jaká slova vysloví paladin při sesílání kouzla. Toto kouzlo nijak nezraňuje postavy na které je sesláno.

Najdi zvířata nebo rostliny

Sféra: Věštecká

Magenergie: 10mágů

Dosah: viz níže

Trvání: viz níže

Vyvolání: 10 kol

Rozsah: viz níže

Tímto kouzlem prohledá paladin přímou vzdálenost na přítomnost nějakého zvířete nebo rostliny. Sesílatel, otočený tváří na

směr hledání, myslí na zvíře nebo rostlinu, a pozná pokud je nějaké taková rostlina nebo zvíře v dosahu. Pokud ano, zjistí také přesnou vzdálenost a přibližný počet. Během jednoho kola stihne paladin prohledat jeden směr, pouze 20 sáhů na šířku. Toto kouzlo přestane účinkovat po jednom kole / úroveň sesílatele. Do vzdálenosti 100 sáhů + 20 sáhů / úroveň. (Podle volby PJ mohou někteří paladinové najít jenom některá zvířata [nebo rostliny] vyskytující se v jejich mytologii.)

Pokud chceš přesnou šanci že se v dané oblasti vyskytuje daná rostlina nebo zvíře, to závisí na oblasti a na okolnostech, tak základní rozdělení je takovéto: běžné = 50%, neobvyklé = 30%, vzácné = 15% a velmi vzácné = 5%. Nejvíce bylin roste v teplých oblastech z nichž nejvíc koření zase v oblasti tropů. Většina magických bylin nebo magických komponent jsou buď vzácné nebo velmi vzácné. Výsledek tohoto kouzla vždy závisí na DM.

Ochrana proti zlu

Sféra: Ochraná

Magenergie: 15 mágů

Dosah: dotyk

Trvání: 1 směna

Vyvolání: 1 kolo

Rozsah: 1 postava

Po seslání tohoto kouzla se kolem příjemce vytvoří magická bariéra o poloměru jednoho sáhu. Tato bariéra se pohybuje zároveň s příjemcem a má tyto tři základní vlastnosti:

Za prvé, všechny útoky zla (nebo zlého očarování) proti chráněné postavě obdrží postih -2 na útočné hody.

Za druhé, všechny pokusy o zmocnění se nebo pokusy o mentální kontrolu je tímto kouzlem odcloněno. Všimněme si že toto kouzlo neodcloní Okouzlení samo o sobě, ale ochrání pokusy o převzetí mentální kontroly. Toto kouzlo také neodcloní nebo spíše neodežene kouzlo které již bylo na dané místo sesláno před tím než se tam vytvořila magická bariéra.

Za třetí, Toto kouzlo chrání příjemce od tělesného kontaktu s mimoúrovňovými bytostmi nebo přivolanými přírodními bytostmi. Jako jsou Vzdušní služebníci, elementálové, a další) Bariéra způsobuje to že jejich přirozený (tělesný) útok neprojde a je odražen, tedy pokud je k jejich úspěšnému útoku potřeba dotyk. Zvířata nebo nestvůry vyvolané nebo přivolané kouzlem nebo podobnou magií jsou také bariérou odrazeni.

Tato ochrana skončí v případě když kouzelník zaútočí tváří v tvář na tuto nestvůru nebo se jí pokusí zatlačit do rohu silovou bariérou kouzla.

Věštění

Sféra: Věšitelská

Magenergie: 20mágů

Dosah: viz níže

Trvání: viz níže

Vyvolání: 3 kola

Rozsah: viz níže

Tímto kouzlem může paladin předvídat, jaký vliv bude mít určitá událost na družinu. Posilující, Oslabující, apod. (doba „dohledu“ je maximálně půl hodiny). Například, skupina uvažuje o zlomení pečeti, která zavírá vchod. Kouzlo Věštění odpoví jestli to bude pro postavy dobré nebo zlé. Pokud je kouzlo úspěšně sesláno PJ zváží pravděpodobné důsledky a odpoví „dobře“ nebo „špatně“, nebo možná hádankou či rýmem. Základní šance že postava dostane smysluplnou odpověď je 70% + 1% / úroveň. Tedy 71% na první úrovni, 72% na druhé, atd. Například pokud je položená otázka: „Uděláme dobře jestliže půjdeme třetí cestou?“, a v této cestě bude hrozivý trol hlídající 10000 zl a kouzlený meč +3 (o tom PJ ví že ho dostanou až po těžkém souboji) odpoví – „Risk je zisk“, pokud by byl trol příliš silný odpověď by byla: „Velké zlo a zkázu přinese třetí cesta“.

Chvalozpěv

Sféra: Bojová

Magenergie: 3 mágy/kolo

Dosah: viz níže

Trvání: viz níže
Vyvolání: 1 kolo
Rozsah: vidění přátelé a nepřátelé

Toto kouzlo posílí paladina a jeho spolubojovníky a oslabí jejich protivníky. Jakmile je kouzlo dokončeno dostávají všichni paladinovi přátelé bonus +1 k útočným hodům a obraným hodům a to samé platí i pro paladinovi nepřátelé, ale naopak s postihem -1, tento bonus / postih trvá tak dlouho, jak dlouho paladin prozpěvuje kouzelné slabiky a zůstává soustředěný. Jakékoliv přerušení, jako je úspěšný útok, zranění nebo kouzlo Ticho zruší kouzlo. Více Chvalozpěvů nemá kumulativní účinek.

Najdi okouzlení

Sféra: Věštitelská
Magenergie: 8 mágů
Dosah: viz níže
Trvání: viz níže
Vyvolání: 1 kolo
Rozsah: 10 postav

Požije-li paladin toto kouzlo může rozeznat jestli je postava nebo nestvůra pod vlivem kouzla, jako je Hypnóza, Sugescie atd.

Paladin, který pozná že je postava okouzlená má 5% / úroveň šance, že přesně pozná o jaký typ kouzla se jedná. Až 10 různých postav může být takto prozkoumáno při jednom seslání kouzla. Pokud je postava pod vlivem více jak jednoho kouzla okouzlení, dozví se kněz pouze to, že je postava nějak okouzlena. Typ kouzel se tak nedá zjistit.

Obrácením tohoto kouzla vzniká kouzlo Nejistitelnost okouzlení, kompletně tak maskuje jakékoliv okouzlení jedné postavy po dobu 24 hodin.

Ohnivá čepel

Sféra: živlů
Magenergie: 2 mágy za 1. kolo a 1 mag za další
Dosah: viz níže
Trvání: dle magie
Vyvolání: 1 kolo

Rozsah: sesílatel

Tímto kouzlem paladin vytvoří viditelný pruh rudého a horkého plamene vycházející pryč z jeho ruky. Tato čepel vypadá a ovládá se jako široký meč. Pokud s ním kněz zasáhne někoho v boji tváří v tvář je nepřítel zraněn za 1k6 + 4 životů, s bonusem +2 navíc pokud je nepřítel nemrtvý nebo zvláště zranitelný ohněm. Pokud je nepřítel odolný proti magii odečte si od cílového čísla 2. Je tedy zraněn za 1k6 + 2 životů. Ti, kteří v ohni žijí nebo ho používají jako přirozenou zbraň nejsou tímto kouzlem zranitelní. Ohnivá čepel může zapálit hořlavé materiály, jako je pergamen, sláma, atd.. Tato zbraň je ale jinak považována za normální zbraň. Tato zbraň se tedy nepovažuje za magickou. Toto kouzlo také neúčinkuje pod vodou.

Horké železo

Sféra: Sluneční
Magenergie: 18 mágů
Dosah: 20 sáhů
Trvání: 6 kol
Vyvolání: 2 kola
Rozsah: 1 postava

Toto kouzlo umožňuje paladinovi udělat nějaký kov (železo, železitě slitiny, ocel) extrémně horkým. V prvním kole trvání kouzla se začne kov rozechřívát a stane se nepříjemným na dotek. (toto je ten samý efekt jako v posledním kole trvání kouzla) Během druhého až šestého kola trvání kouzla se kov stane horkým a zraňuje popálením a tvořením puchýřů. Ve třetí, čtvrtém a pátém kole se rozpálí, takto způsobuje zranění, které je popsáno níže:

Teplota kovu	Zranění za kolo
Velmi rozehřátý	Nic
Horký	1k6 životů
Rozpálený*	2k6 životů

(*) V posledním kole, kdy je kov kdy je zbroj rozpálená si musí postav. která má takovou zbroj na sobě, ji musí okamžitě sundat, jinak se jí stane toto: Ruce nebo Nohy nepoužitelné po dobu 2k6 dní. Tělo

– chromé po dobu 1k6 dní. Hlava – bezvědomí na 1k6 směny. Tyto postihy mohou být odstraněny kouzlem, nebo normálním odpočinkem.

Materiály jako je dřevo, kůže nebo hořlavé oblečení začne doutnat a hořet pokud se nachází v blízkosti rozpálené oceli. Ty způsobují zranění na neodkrytých částech těla. Ochrana proti ohni (kouzla, lektvary, prsteny) nebo kouzlo Ochrana proti ohni negují účinek tohoto kouzla, stejně tak jako namočení do sněhu nebo vody. Tato verze kouzla neúčinkuje ve vodě. Za každé dvě úrovně paladina může být takto ocarována zbroj jedné postavy lidské velikosti. (Tedy brnění, zbraň nebo prostě jen kus kovu o váze 200 mn). Obrácením kouzla vznikne kouzlo Mrazivé železo. Působí stejně jako kouzlo Horké železo. Odlišnosti ukazuje tabulka.

Teplota kovu	Zranění za kolo
Studený	Nic
Ledový	1-2 životy
Mrazící*	1k6 životů

(*) Na konci posledního kola Mrznoucí zbroje se musí postižená postava zbavit postiženého kovu, pokud ne vytvoří se jí omrzliny. Ztratí jakýkoliv cit z jedné ruky, nebo z obou pokud obouruční meč, po dobu 1k6 dní. Po tuto dobu nemůže postava tuto ruku vůbec používat.

Mrazivé železo je odstranitelné kouzlem Odolnost proti chladu, nebo nějakým velkým horkem – blízkým teplým ohněm (ne loučí). Pod vodou toto kouzlo nezpůsobuje zranění, ale okolo kovu se vytvoří led, ten je pak problémem při vynořování.

Poznej přesvědčení

Magenergie: 5 mágů
Dosah: 5 sáhů
Trvání: viz níže
Vyvolání: 1 kolo
Rozsah: 1 postava

Toto kouzlo umožňuje paladinovi rozpoznat auru, kterou kolem sebe

vytvářejí všechny bytosti nebo předměty s přesvědčením.(Předměty bez přesvědčení nevyzařují nic) paladin musí zůstat v klidu a soustředit se na daný předmět či postavu po dobu jednoho kola..Některé magické efekty ruší kouzlo Poznej přesvědčení.

Temnota

Sféra:sluneční
Magenergie: 5mágů
Dosah: viz níže
Trvání: viz níže
Vyvolání: 2kola
Rozsah: viz níže

Toto kouzlo vytvoří hustou mlhu, která se udělá kolem sesílatele. Setrvá na tomto místě po dobu 4 kol / úroveň paladina a snižuje viditelnost jakéhokoliv typu vidění (dokonce i infravidění) na 1k3 sáhů. Oblast účinnosti je 10' x 10' na čestné úrovni, 20' x 20' na sedmé atd.. Výška mlhy je 10 sáhů. Ačkoliv ve stísněném prostoru se ho pokusí zaplnit. Silný vítr snižuje dobu trvání kouzla o 75%. Toto kouzlo nefunguje pod vodou.

Odolnost proti ohni

Sféra: Ochranná
Dosah: Dotyk
Složky: V, S, M
Trvání: 1 kolo / úroveň
Vyvolání: 5
Oblast účinnosti: Dotknutá postava
Záchranný hod: Ne

Tělo postavy, na kterou je sesláno toto kouzlo, může houževnatě odolávat chladu nebo ohni, podle toho co vybere sesílatel. Získává úplnou imunitu proti mírným projevům ohně nebo chladu. (postávání nahý ve sněhu nebo šahající pro něco do ohně). Příjemce také může občas odolat prudkým projevům chladu nebo ohně (přírodním či magickým), jako jsou rozžhavené uhlíky, větší množství horkého oleje, ohnivý meč, Ohnivé kouli, Hejnu meteoritů, Ohnivé bouři dechu rudého draka, ledovému meči, Hůlce mrazu nebo dechu bílého draka. Ve všech těchto případech se prostě teplota tak nějak rozptýlí. Postava dostává bonus +3

na záchranný hod proti takovému útoku a všechna zranění se redukuje na 50%. Tedy pokud postava v záchranném hodu neuspěje je zraněna za polovinu zranění a pokud uspěje tak pouze za ¼. Odolnost se vytrácí po jednom kole / úroveň sesílatele.

Sesílatel potřebuje k dokončení kouzla kapku rtuti.

Vyjmutí

Sféra: Ochranná
Magenergie: 8 mágů/kolo
Dosah: sesílatel
Trvání: dle magie
Vyvolání: 3 kola
Rozsah: sesílatel
Tímto kouzlem upraví paladin tok času podle sebe. Jedno kolo normálního času znamená pro paladina 2 kola + 1 / 5úrovň. Tedy paladin na patnácté úrovni může za jedno kolo (pro ostatní) něco dělat po dobu pěti kol. (PJ by neměl dovolit diskutování s ostatními hráči o tom co má paladin dělat) V tomto pozměněném čase může paladin sesílat pouze tato kouzla: Věštitelská a sluneční, ty navíc ještě jen na sebe. Pokud by seslal kouzlo na někoho ze svých společníků, zrušil by tím kouzlo Vyjmutí. Navíc nemůže chodit ani běžet atd.. Může pouze číst, psát, přemýšlet a další podobné akce. Může ale bojovat a stát se cílem někoho jiného v tom případě ztrácí bonus za štít a Obratnost. Jakýkoliv úspěšný útok na paladina automaticky kouzlo zruší.

DODATKY PRO PALADINA

STRIKTNÍ ZÁSADY

Nejdůležitějšími základními prvky paladina jsou jeho striktní zásady, soubor neporušitelných pravidel, které paladin musí vždy následovat. Paladinovy striktní zásady jsou stejně nedotknutelné jako požadavky na jeho vlastnosti; jsou součástí toho, co definuje postavu jako paladina a odlišuje ho od ostatních povolání.

Zákonně dobré přesvědčení

Každý paladin musí být zákonně dobrý. V okamžiku, kdy přestane být zákonně dobrým,

přestává být paladinem.

Srdcem zákonně dobrého přesvědčení je víra v právní řád, který podporuje prosperitu všech členů společnosti, zajistí jejich bezpečí a dá záruku spravedlnosti. Pokud jsou pravidla aplikovaná spravedlivě na všechny lidi, tak paladinovi nevádí, zda vznikly z demokracie nebo jako zákony diktátora.

I když se všechny zákonně dobré systémy drží stejných základních principů, určitá pravidla mohou být různá. Jedna společnost může dovolit muži mít dvě manželky, další může prosazovat přísnou monogamii. Karban může být tolerovaný v jednom systému, zakázaný v dalším. Paladin respektuje pravidla ostatních zákonně dobrých kultur a nebude nutit své vlastní hodnoty jejich občanům.

Avšak paladin nebude prosazovat zákon, který je proti jeho přesvědčení. Vláda může věřit, že neregulovaný karban poskytuje neškodné rozptýlení, ale paladin může zjistit, že tato politika měla za následek ničivou chudobu a zoufalství. V paladinově mysli

vláda páchá nezákonný čin tím, že podporuje vykořisťovatelské a ničivé podniky. Na odezvu může paladin povzbuzovat občany, aby se zdrželi hazardu, nebo se může snažit změnit zákon.

Zvláště odporné praktiky jako otroctví a mučení vyprovokují paladina k otevřené akci. Nevadí mu to, jestliže jsou tyto praktiky v dané kultuře přijatelné, nebo schválené dobře smýšlejícími úředníky. Paladinův smysl pro spravedlnost jej nutí zasáhnout a zmírnit utrpení, jak jen může. Všimněte si, že časové omezení, nedostatečné zdroje a další závazky mohou omezit jeho zapojení. Zatímco paladin si může přát kulturní revoluci ve společnosti, která toleruje kanibalismus, musí se spokojit se záchranami jen několika obětí, neboť je nad jeho síly pokrýt celou oblast.

Kdy paladin může vzít život? Paladin zabije kdykoliv, když to bude nezbytné k prosazení většího dobra, při své ochraně, svých společníků nebo každého, koho je zavázán bránit. V období války zabije nepřátele svého panovníka. Nezasahuje do legálního provedení popravy, pokud trest odpovídá povaze zločinu a nebrání mu ani žádné jiné okolnosti.

Jinak se paladin vyhne zabíjení, kdykoliv je to možné. Nezabije osobu, která je pouze podezřelá ze zločinu, ani nutně nemusí zabít někoho, kdo se mu zdá nebezpečný, jestliže nemá materiální důkaz nebo jistotu, že jde o zločince. Nikdy nezabije pro poklad nebo osobní zisk. Nikdy vědomě nezabije zákonně dobrého.

Ačkoliv paladinové věří ve svatost nevinného života, občas zabijí zvířata a další neutrální nestvůry v určitých situacích. Paladinové mohou zabít zvířata pro jídlo. Také zabijí tvora, který ohrožuje lidi, i přestože je tvor motivován instinktivně, ne zlem. Zatímco někteří paladinové se vyhýbají lovu ze zábavy, jiní mohou lovem zlepšovat bojové a stopovací dovednosti.



Limit magických předmětů

Paladinův omezený přístup k magii se vztahuje také k počtu magických předmětů, které vlastní. Za žádných okolností nemůže mít paladin více než 10 magických předmětů, bez ohledu na jeho úroveň, výstroj nebo postavení.

Paladinové jsou omezení nejen počtem magických předmětů, ale také typem. Specificky může mít paladin následující:

Jednu magickou zbroj

Mezi tyto se nepočítají veškeré kusy normálních zbrojí, které byly dočasně okouzleny, právě tak jako doplňky (*plášť ochrany*, *helma ochrany*, nebo *boty*

plát, se počítají jako jedna zbroj pro účely omezení.

Jeden magický štít

Čtyři magické zbraně

Nepočítají se veškeré normální zbraně dočasně ovlivněné *očarováním zbraně*, nebo podobným kouzlem, ale zahrnují se sem *svaté meče*. Toulec nebo pouzdro se šípy či šipkami se počítá za jednu položku. Jednotlivé šípy a šipky se počítají za jednu položku, pokud mají zvláštní magické vlastnosti (šíp řízení a šíp zabít).

Čtyři různé magické předměty

Tato skupina zahrnuje prsteny, hůlky, žezla, drahokamy a svitky.. Magický lektvar se počítá za jednu položku, nehledě na počet dávek.

Předměty dočasně očarovane kouzly se nepočítají.

používat magický předmět, jestliže není jeho. Nezáleží na tom, kdo vlastně předmět nese; jestliže paladin potvrdil vlastnictví, patří jemu. Paladin může půjčit předmět svým společníkům, ale je v jeho vlastnictví, půjčené předměty se počítají do jeho limitu.

Obráceně, jestliže má paladin 10 předmětů, nemůže si vypůjčit předměty od dalších postav. Paladin nebude hledat dvojznačnosti a využívat je; zůstává věrný přesně těmto pravidlům.

Paladin ovšem nemusí vědět, že předmět je magický, když ho získá. Ale jakmile si povšimne jeho zvláštních vlastností, je zavázaný dát ho pryč, nebo vyloučit další předmět ze svého vlastnictví tak, aby nebyl překročen limit.

Paladin se může dobrovolně zbavit magického předmětu, pokud najde lepší. Například: možná se vzdá *šípu řízení*, objeví-li *oštěp blesku*.

Nadbytek magických předmětů může být dán dalším zákonně dobrým postavám, být darovaný paladinově náboženské instituce nebo jednoduše odložen. Nadbytek předmětů technicky nepatřících paladinovi (nepotvrdí-li vlastnictví), nesmí být prodán nebo vyměněn, i když paladin nemíní mít ze získů prospěch.

Desátek

Paladin musí dát 10% všech svých příjmu zákonně dobré instituci. Těchto 10% je nazýváno *desátek*. Ve většině případů dává paladin desátky svému řádu nebo další náboženské organizaci. Pokud paladin nepatří k řádu, nebo funguje nezávisle je desátek určen jakékoliv zákonně dobré organizaci jako je lazaret nebo univerzita. Paladin nemá žádný vliv na to, jak s jeho desátky nakládají, avšak peníze většinou přispívají k udržování instituce, odvody, vybavení a náklady na vzdělání. Paladin obvykle platí desátky stejné instituci po celou svou kariéru.

Paladinova první desetina obvykle přichází při nákupu počáteční výbavy z 1k6+4 zl. Potom

rychlosti); všechny se počítají zvlášť do limitu paladinových předmětů. Jednotlivé kusy magických zbrojí, jako je hrudní

Pro zabezpečení toho, aby paladin dodržel tento limit, je důležité si vyjasnit, kdo vlastní každý ze skupiny magických předmětů. Paladin obvykle nebude



musí platit ze všech zdrojů příjmu, včetně odměn, pokladů, platu a zisků vydělaných pevností. Když získá drahokam nebo magický předmět, dluží své určené instituci 10% hodnoty předmětu (určí PJ) splatných při nejbližší příležitosti. Pokud najde diamant mající hodnotu 500 zl, dluží 50 zl; jestliže je drahokam ztracen nebo ukraden, stejně ještě dluží zl (instituce nesmí být penalizována pro paladinovu nedbalost).

Desátky se platí ze zisků, které paladin přijme za své. Jestliže odmítne vzít odměnu, nebo si nevezme poklad, žádné desátky nejsou potřeba.

Je paladinovou odpovědností, aby předal desátky své instituci co nejdříve. Ve většině případů bude stačit měsíční platba, paladin odevzdá 10% ze všech příjmu, které získal v předcházejících čtyřech týdnech. Jestliže není možná měsíční platba, nebo je nepraktická - například pokud je paladin na misi v půli cesty kolem světa, nebo pokud je válečným zajatcem - udělá patřičná opatření a poskytne poté uspokojivé vysvětlení. Paladin může odvést desátek své instituci osobně, nebo ho může doručit posel.



Desátky, které paladin nese s sebou, ale ještě je nedoručil, jsou už považovány za majetek instituce. Hladový paladin, který nemá žádné jiné peníze než desátek 10 zl, nesmí použít svůj desátek na jídlo, jestliže nejprve nepoprosí své božstvo o povolení. V případě že se choval zodpovědně, řekneme, použil-li své poslední zlato na léčbu umírajícího dítěte, je mu obvykle povolení

uděleno s dohodou, že desátky musí být nahrazeny.

Kodex rytíře

Feudální tradice požadovaly po nových vojenských rytířích přísahu věrnosti k zakotveným principům náboženských ideálů a službě králi. Přísaha představovala posvátný slib zajišťující rytířovu loajalitu vůči církvi a státu.

Podle rozhodnutí PJ může paladin složit podobnou přísahu, přísahat na "kodex rytíře", který vyjmenovává omezení, ctnosti a edikty, jenž musí dodržovat. Kodex definuje paladinovi striktní zásady, vysvětluje přesně co od něj očekává jeho patron.

Paladin přísahá na kodex, když začíná svou kariéru, obvykle je to část formálního obřadu. Většinou panovník, církevní představený nebo učitel předřikává kodex; kandidát na paladina opakuje slova, jenž jsou mu

může PJ upravit standardní druh kodexu pro všechny paladiny v kampani. Doslovné znění kodexu není důležité, pokud zahrnuje tyto prvky:

Jméno a mateřská země

Paladin by měl uvést své jméno a odkud pochází. Je také možné se zmínit o nějakých pozoruhodných předcích. ("Já, Sharlyn Northmoon, dcera princezny Ahrilly, vnučka Parvise-Poutníka.")

Přikázání

Podle rozhodnutí PJ nebo na hráčovo naléhání, může kodex vyjmenovávat každé z paladinových *přikázání /striktních zásad/*. Ale protože *každý* paladin musí dodržovat *všechna* přikázání, není nezbytné přednášet jedno po druhém. Hlavní fráze ("Přísahám dodržovat posvátná přikázání") stačí.

Věrnost patronovi

Kodex by měl oznamovat komu (nebo čemu) paladin přísahá věrnost, jak je vysvětleno v části Věrnost nahore.

Ctnosti

Pět hlavních ctností, věrnost, zdvořilost, poctivost, odvaha a čest, by měly být zmíněny jmenovitě, jestliže PJ nemá důvod, proč nepředčítat jednu nebo více z nich. Přidání jakékoliv nové ctnosti je na dohodě DM a hráče. Není nezbytné vysvětlovat detailně povinnosti každé ctnosti, pokud oba, hráč i PJ, četli a rozuměli popisům v této kapitole. Jakákoliv úprava těchto popisů by měla být udělána ještě před složením přísahy.

Edikty

Obsahuje závažné části ediktů, nikoliv edikty samotné. Zvláštní edikty mohou být zmíněny na hráčovo přání nebo z rozhodnutí PJ.

Obvykle se podmínky paladinova kodexu nikdy nemění. V extrémních případech-například: jestliže mu ekonomické problémy dělají obtíže dodržet jeho desátky-

přednesena. Případně může paladin složit svou vlastní přísahu a přednést ji v soukromí, adresuje svá slova bohům, památce předků ("Přísahám na ducha mého otce") nebo všeobecné síle ("Zavazuji se ke slávě přirozeného světa").

Protože se různí paladinové nemusí držet stejných principů - mohou, například, následovat různé edikty-každý může přísahat na svou vlastní verzi kodexu. Případně

paladin může poprosit svého krále nebo chrám o výjimku. Paladin musí požádat o slyšení u toho, komu původně skládal přísahu (nebo u vhodné náhrady) a pak obhájit svůj případ.

Výjimky jsou povoleny jen zřídk, pokud nové podmínky neznemožňují paladinovi zůstat věrný svému étosu (pokud se jeho řád stal zlým, nemohou od paladina očekávat, že bude pokračovat ve svých desátkách). Představitelé mívají velké obavy o paladina, který *požádal* o výjimku a mohou mu uložit mírný trest, aby ho povzbudili k ukončení „kňučení“ a aby se zformoval. Podívej se dolů na část "Menší porušení", kde najdeš vhodné tresty.

OŘ

Výcvik

Oř může vykonávat všechny akce popsané ve „Zvláštních znacích.“ Paladin si může mít také přání vycvičit svého oře ke konání další triků a úkolů. Triky jsou jednoduché akce provedené na zvláštní příkaz; takové akce vyžadují nezávislé rozhodování oře. Úkoly jsou komplikovanější akce, které mohou požadovat mnohonásobné kroky a trochu improvizace. Protože je ve spojení s paladinem, může oř zvládnout větší repertoár triků a úkolů a může je provést mnohem efektivněji než ostatní zvířata.

Hraničář, kovboj, nebo ptáčník není nutný k výcviku oře. Paladin prozradí PJ, který trik nebo úkol chce učit svého oře. Pokud ho PJ schválí, paladin začíná výcvik. 1-2 týdny se oř učí trik a 2-7 (1k6+1) týdnů se učí úkol. Na konci učebního období, paladin hodí hod na charisma (používá svou vlastní inteligenci, nikoliv ořovu). Pokud uspěje, oř se naučil trik nebo úkol. Když hod selže, paladin může znovu zkusit věnovat mu další čas, tj. 1-2 týdny na trik, nebo 2-7 týdnů pro úkol. Když učební období skončí, má druhou možnost provést hod na moudrost. Jestliže i tento pokus selže, oř je nezpůsobilý k naučení se tohoto triku nebo úkolu. Oř se může naučit 9-18 (1k10+8) triků a úkolů v jakémkoliv kombinaci.

Paladin musí pravidelně pracovat se svým ořem, aby se naučil trik nebo úkol. Přesný celkový čas využitý za den je méně důležitý, významnější je každodenní práce s ořem. Jestliže paladin zůstává ve výcviku pozadu; například pokud vynechá trénink na několik dnů v řadě, PJ může stanovit pravidlo, že výcvik musí začít znovu; je to začátek nového období 1-2 nebo 2-7 týdnů.

Několik příkladů triků a úkolů vhodných pro oře jsou popsány níže. Paladin není vázaný tímto seznamem; může se pokusit naučit svého oře jakýkoliv úkol nebo trik. Musí však myslet na to, aby byl oř schopen tuto činnost fyzicky a mentálně zvládnout. PJ má samozřejmě poslední slovo.

Oři vykonají většinu triků a úkolů automaticky; hod nebo úspěch kontroly není potřeba. PJ může vyžadovat kontrolní hod na vlastnost, pokud je výsledek nejistý (například: zda oř úspěšně přejde prkno položené přes hlubokou rozsedlinu—je potřeba hod na obratnost). Mimoto PJ může přiřadit procentuální šanci na úspěch (oř má 30% šanci na bezpečný přechod rozsedliny). PJ posuzuje všechny bojové triky a úkoly jako ostatní bojové činnosti, použití hodu na útok a zranění je nezbytné.

Výjimečně inteligentní oři, kteří mohou komunikovat mluveným slovem a jejichž inteligence je porovnatelná s lidskou, nepotřebují žádný výcvik. Taková zvířata vykonávají jakékoliv triky nebo úkoly, ke kterým je paladin dokáže přesvědčit.

Ukázka triků

Mluva

Oř zaržá, zamručí nebo na příkaz vyluzuje nějaký další dopředu daný zvuk.

Nošení nákladu

Normálně se oř brání tomu, aby byl používán jako nákladní zvíře. Někteří jsou zvyklí nosit jen

lidskou váhu; jiní cítí, že nosit vybavení je pod jejich důstojnost. Pokud se naučí tento trik, mohou bez námahy nosit těžký náklad a výbavu. Aby se oř vyhnul odřeninám a puchýřům, obvykle vyžaduje sedlo na nošení výbavy. Cena tohoto sedla pro koně je 25 zl. Cena nosného sedla pro další druhy je v rozsahu od 5 do 15 zl v závislosti na velikost tvora a rozhodnutí PJ.

Pronásledování

Normálně přeruší oř své útoky, pokud útočník ustoupí. Když umí *pronásledovat*, pronásleduje oř ustupující nepřátele. Pokud je oř dostihne, pokračují jeho útoky. Oři mohou pronásledovat neurčitě dlouho, vrací se, pokud byli nepřátelé poraženi či unikli. Oř může být naučen vrátit se na paladinův příkaz.

Čekání

Oř stojí do té doby, než mu paladin dá povolení pohybovat se.

Ukázka úkolů

Záchrana

Například pokud paladin upadne do bezvědomí na bojišti, oř jej odnese do bezpečí na dopředu dané místo jako je paladinův tábor, nebo k nejbližšímu bezpečnému místu.

Strategické útoky

V boji oři dělají svá vlastní rozhodnutí s ohledem na strategii a výběr cílů. Oři mohou dočasně odejít od paladina, aby odlákali nestvůru, která je napadla; nebo mohou zaútočit na nepřátele, jenž paladin nevidí (jako je muž chystající se vrhnout ze zálohy nůž na paladina).

Stráž

Oři mohou hlídat tábor nebo jiné místo a číhat na veřelce. Pokud oř vycítí nepřítele, chová se podle paladinových pokynů. Může vzbudit spícího paladina (nebo další

určenou osobu) tím, že do něj šfouchne, začne hlasitě frkat nebo zaútočí.

Oři nejsou schopni rozlišit přátelské a nepřátelské osoby, spíše reagují na to, že nějaká osoba nebo stvoření vstoupí do hlídané oblasti. Pro zlepšení ořovi strážní činnosti ho může paladin naučit reagovat na zvláštní typ vetřelce (třeba: na každého, kdo jede na koni, nebo na jakéhokoliv obra). Rozpoznání zvláštního typu vetřelce je považováno za odlišný trik vyžadující zvláštní učební období. Jinými slovy, oř se musí nejprve naučit úkol *Stráž*, pak jakéhokoliv množství triků na rozpoznání zvláštního typu vetřelců.

Vyhledávání

Oř může pátrat po zvláštním typu předmětu v určité lokalitě. Když ho nalezne, vrátí se s předmětem k paladinovi. Vhodné předměty zahrnují drahokamy, zbraně, balíky, lektvary nebo pergameny. Vhodné lokality zahrnují malou jeskyni, mělké údol nebo vnitřek stavby. Paladin musí ukázat oři vzorek hledaného předmětu, čím specifičtější, tím lépe (pokud paladin chce určitou zbraň ze zbrojnice, musí ukázat oři dobrou kopii). Paladin musí také určit oblast, která má být prohledána. Oři nebudou hledat nekonečně dlouho, obvykle se vrací během hodiny, i přestože předmět nemohou najít.

Pokud jsou okolnosti hledání neobvykle obtížné, může PJ vyžadovat hod na vlastnost. Například: jestliže oř hledá ve zbrojnici určitý zlatý meč, ale stavba obsahuje tucty podobných mečů, DM může požadovat hod na inteligenci. Oř lokalizuje správný meč jen v případě, že uspěje hráč při hodu na inteligenci.

Oři se mohou také učit lokalizovat určité lidi. Oři však mohou osobu rozpoznat nejprve po naučení úkolu *Hledání*, pak jakéhokoliv množství triků na rozpoznání určitých jedinců. Oř vždy rozpozná svého paladina; nepotřebuje žádné odborné školení

rozhodnout, že paladin nemůže získat jiného oře než válečného koně do té doby, než dosáhne 7. úrovně, nebo leteckého oře před 10. úrovní.

Paladin

PŘÍRUČKA PÁNA JESKYNĚ

Věrný oř

Životy

Většina ořů má přinejmenším o 1 větší životaschopnost než normální člen onoho druhu.

Intelligence

Druh uvedený intelligence musí být přinejmenším zvířecí (1). Jakkoliv, intelligence Ořů se může lišit od uvedené intelligence:

- Pokud ořovi druzi mají normálně zvířecí inteligenci, oři sami mají inteligenci (2). Například: obyčejní váleční koně mají inteligenci 1, ale válečný kůň - oř má

Paladinův standardní válečný kůň

Životaschopnost: 8 + 3
Útočné číslo: 7/+5(kopyta)
5/0 (kousnutí)
Obrané číslo: 5 (+ zbroj)
Velikost: C
Bojovnost: 5 bez jezdce
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20
Intelligence: 2
Poklady: nic
Zkušenost: 200

inteligenci 2.

- Pokud ořovi druzi mají normálně inteligenci 3 nebo vyšší, Oři sami mají +2 nad nejvyšší typický stupeň.

Omezení úrovní

Pro udržení rovnováhy by měl PJ omezit paladinův výběr oře úrovní. Například: PJ může

Specifické požadavky

Vyžaduje se dobrovolné připojení oře, protože některé druhy mohou mít vlastní myšlenky o vhodném společníkovi. Jednorožec, například, bude doprovázet jen ženského paladina, zatímco lehký válečný kůň může dělat drahoty vozit příliš těžkého jezdce. Jestliže spojení nevyhovuje, zkus jinou kombinaci.

hod k%	Oř
01-77	válečný kůň*
78-79	varan
80-81	jednorožec**
82-83	pegas
84-85	orel královský
86-87	orel stříbrný
88-89	lítý vlk
90-91	slon nebo hroch
92-93	velká kočka (lev nebo tygr)
94-95	obří ještěr
96-97	mořský koník
98-00	výběr dle PJ

Věrní oři

- * paladinův standardní válečný kůň.
- ** pouze paladin-žena

Paladinův válečný kůň

Paladinův standardní válečný kůň je neobvykle neohrožený Oř, mírně větší než těžký válečný kůň a je mnohem svalnatější. Jeho chundelatá srst a silná kůže mu poskytují přirozenou zbroj. Silné nohy mu umožňují pohybovat se rychlostí středního válečného koně. Nenaložený unese 2000 mn a jede plnou rychlostí.

Rozpoznání oře

Ačkoliv oři vždy poznají, že jsou stvořeni ke spojení, paladinovi to nesmí být ihned zřejmé. PJ by neměl oznámit paladinovi, že je před ním oř, ale namísto toho popíše jeho chování. Paladin by na to měl přijít svým vlastním závěrem. Zde je několik náznaků, jenž by mohl paladin hledat:

- Oř se zdá být neobvykle bystrý. Válečný kůň přichází ihned, když je zavolán. Paegas se snese na příkaz.
- Oř se zdá být neobvykle odvážný, nebojácně

bojuje spolu s paladinem proti strašným soupeřům nebo zasáhne, když se nestvůry pokusí zaútočit ze zálohy.

- Oř je neobvykle věrný a něžný. Kůň kluše klidně za paladinem, kamkoliv on jde, zastaví se, když se zastaví on, pohybuje se, když jde on. Jednorožec odpočívá s hlavou v paladinově klínu.

Po pozorování takového jednání během dne nebo dvou, pozná dokonce i ten nejzabedenější paladin, že získal svého oře. Pro uklidnění trvajících pochyb může přátelský hraničář ověřit spojení kouzlem *mluv se zvířaty*

nebo jemu podobným.

Boj

Oř iniciativně brání svého paladina proti útokům, kouše a kope do té doby, než útočník ustoupí. Oř také zaútočí na jakýkoliv cíl určený paladinem, jeho útoky trvají do té doby, než dá paladin příkaz a zastaví ho.

STRITKTNÍ ZÁSADY

Porušení a tresty

Paladin poruší-li svůj étos - když zhanobí jakékoliv přikázání, ctnost nebo edikt, které přísahal dodržovat - je potrestán. Tento postih je mimo jakékoliv tresty požadované zákony nebo místními zvyklostmi. Například: jestliže paladin oloupí obchodníka, je potrestán za zhanobení étosu a také bude asi uvězněn.

Pokud paladinovo zhanobení není příliš hrozné, PJ to může nechat obejít výstrahou. Když si paladin vezme nový magický předmět a má jich již 10, PJ ho může upozornit na opomenutí jeho *přikázání*, dávající mu tak šanci dát předmět pryč předtím, než potvrdí vlastnictví. Jedno upozornění je však až; jestliže se paladin dopustí stejného činu podruhé, trest by měl následovat ihned.

PJ může vynechat obě, standardní i alternativní metodu a posuzovat každé zhanobení striktních zásad podle svých vlastních hodnot a oceňovat to jakýmkoliv trestem, který uzná za vhodný. Záměrný a dobře uvážený zlý čin má za následek nezrušitelnou ztrátu paladinova postavení. Menší porušení by měly mít za následek menší tresty jako dočasnou ztrátu jednoho nebo více z paladinových schopností. Přiměřeně těžký úkol, kněžské kouzlo *smíření* nebo obojí je vhodné pokání za menší porušení.

Standardní metoda

Tato metoda zvažuje zhanobení étosu v rámci přesvědčení přísně. PJ rozhodne, jestli je zhanobení chaotické nebo zlé a pak určí vhodný trest.

Chaotická porušení

Chaotické jednání zahrnuje porušení, která jsou neúmyslná, impulzivní a relativně mírná. Porušení nesmí mít za následek přímé nebo nepřímé fyzické ublížení jakékoliv nezlé osobě.

Příklady:

- Chvilková panika.
- Nepřátelsky soudit o představitelích z jeho vlády nebo církve. Pokud paladin odmítne pravý edikt, stává se porušení zlým.
- Neschopnost projevit patřičnou zdvořilost k staršímu nebo šlechtici.
- Arogance.
- Říkání "nevinne lži" nebo polopravd. Jestliže má lež za následek ublížení další osobě, porušení se stává zlým.

Tresty

Jestliže se paladin vědomě dopustí nějakého chaotického porušení svého étosu, musí vyhledat zákonně dobrého kněze na deváté nebo vyšší úrovni. Kněz paladinovi víry je vhodnější, ale není podmínkou. Paladin musí najít klerika co nejdříve. Nepatřičné zpoždění - řekněme více než pár týdnů - změni porušení na zlé.

Jakmile paladin nalezne kněze, musí učinit plné doznání svého přestupku a žádat o odpuštění. Kněz určí vhodné pokání. Paladin musí vykonat pokání ihned; nesplnění této podmínky představuje další porušení. Typické pokání zahrnuje:

- 1-4 týdenní práce pro klášter nebo církev.
- Den nebo dva v úplné samotě, kde paladin přemýšlí o svých špatných činech.
- Splnění nenáročného úkolu (jako získání léčivé byliny

z vrcholku hory nebo vyčištění klášterního sklepení zamořeného hady).

Zlá porušení

Zlá porušení zahrnují úmyslné jednání jako je krádež, věrolomnost, zbabělost, zrada, nenasytost, podvod a rouhání. Jakékoliv porušení étosu, jenž má za následek vědomé fyzické ublížení zákonně dobrému charakteru, je považován za zlý.

Trest

Dokonce i jedno jediné zlé porušení má za následek okamžitou a nezrušitelnou ztrátu paladinova postavení. Ztratí všechny výhody, síly a výsady spojené s povoláním paladina, žádné z nich nemůže být obnoveno magií nebo nějakými jinými prostředky. Od této chvíle postava existuje jako bojovník; má stejnou úroveň a zůstávají mu jeho body zkušenosti. Protože nebyl bojovníkem na začátku své kariéry, není způsobilý pro specializace zbraně.

Kouzlem ovlivněné činy

PJ mohou omluvit chaotické jednání okouzleného nebo magicky ovládaného paladina. Případně mu uloží mírný trest, jak je uvedeno níže.

Jestliže se paladin dopustí zlého činu, zatímco je očarován nebo řízen magií, ihned přijde o postavení paladina a stane se bojovníkem, jak je popsáno výše. Avšak protože zlý čin nebyl úmyslný, ztráta postavení je dočasná. Pro znovu získání svého postavení musí postava splnit nebezpečný úkol nebo důležitou misi jménem své vlády, církve nebo učitele. Možnosti zahrnují navrácení artefaktu z jiného plánu existence, za ohromné peníze vystavět klášter, nebo bez pomoci zabít zlého draka. Postava nezískává žádné zkušenosti

po dobu, co zůstává bojovníkem. Jakmile postava dokončí svou misi, znovu se stává paladinem. Má stejnou úroveň a množství zkušenostních bodů jako v době, kdy ztratil své postavení.

Postava, která si nepřeje ujmout se takové nepříjemné mise, může zanechat svého paladinského povolání úplně a zůstat bojovníkem. Od této chvíle získává zkušenosti a dosahuje nových úrovní stejně jako každý jiný bojovník. Jak jednou zanechá svůj paladinský plášť, tak už ho nikdy nezíská zpět.

Alternativní metoda

Tato metoda dává PJ větší prostor k určování závažnosti porušení étosu a připouští také různorodost trestů. Pro určení závažnosti zhanobení bude muset PJ zvážit paladinův úmysl, následky činu, a kdo je postižený.

Porušení striktních zásad je rozděleno do čtyř hlavních kategorií s rostoucí závažností. Kategorie 1 a 2 zahrnuje menší porušení ovlivňující nezlé postavy, jiné než paladinovi pány a nadřízené. Obvyklé porušení patřící do Kategorie 1 a 2 jsou bezohledné, sobecké a necitlivé akce, které nejsou myšleny zle. Vědomé nebo jednoznačně zlé akce patří do Kategorie 3 a 4. Všechna porušení étosu zahrnující představené paladinovi vlády nebo církve, nebo jakékoliv organizace nebo osoby, kterým přísahal věrnost, spadají do skupiny 3 nebo 4.

Tyto Kategorie jsou obsáhlé, každá zahrnuje několik příkladů pomáhajíc tak PJ lépe se rozhodovat. Je uvedeno i několik možných trestů. PJ si může vybrat trest, jenž odpovídá povaze zločinu. Může také tvořit své vlastní tresty založené na těchto vzorech.

Kategorie 1: nahodilá porušení

Tato skupina zahrnuje náhodná, neúmyslná a neopatrná porušení s bezvýznamnými důsledky. Paladin nesmí mít prospěch z tohoto typu zhanobení žádným způsobem. Ani spácháním tohoto prohřešku nesmí ohrozit

bezpečí jakékoliv nezlé osoby, a to buď přímo nebo nepřímo.

Příklady:

- Zaváhání před vstupem temných prostor. Jestliže má paladin strach vůbec vstoupit, dostává se prohřešek přinejmenším do Kategorie 2 (a ještě vyšší, jestliže má jeho strach za následek ublížení druhovi).
- Pokud neodpoví na přátelské cizincovo pozdravení. Jestliže paladinova netaktnost pochází z arogance spíše než z ojedinelé chyby, přechází do Kategorie 2. Podobně patří do kategorie 2, jestliže to cizinec bere jako útok.
- Když paladin zavadí o cizincův stůl s večeří a shodí džbán světlého piva do jeho klína.

Příklad trestů:

- Omluvit se každému, koho rozhořčili jeho činy, právě tak jako každému, kdo sledoval jeho netaktnost.
- Bojovat za dotčenou osobu v nastávajícím turnaji.
- *Přemýšlet jednu hodinu každou noc po dobu 1-2 týdnů o špatném činu.*

Kategorie 2: závažná porušení

Tato kategorie zahrnuje vážná porušení víry a spravedlnosti, včetně náhodných nebo neúmyslných jednání, která by mohla ohrozit bezpečí nezlých postav. Zahrnuje také úmyslné jednání jako je urazit, zklamat nebo uvést v omyl nezlé znaky, ale jenž neohrozí jejich bezpečí. (Úmyslný čin, který ohrozí bezpečí ostatních, patří do kategorie 3).

Příklady:

- Selhání při zachovávání zbroje nebo zbraně v optimálních podmínkách.
- Zanedbání osobní hygieny.

- Zalhání obchodníkovi o kvalitě zboží. Jestliže paladin zalháním využije obchodníka-například, aby ho přiměl k lepší spolupráci, nebo aby dostal lepší cenu-stává se činem Kategorie 3 zhanobení.

- Ztráta nebo založení malého šperku, který nesl svému druhovi.

Příklady trestů:

- Vyhledat zákonně dobrého kněze na vysoké úrovni a vykonat pokání (jak je popsáno v části nahore "Chaotická porušení").
- Pokuta malé sumy na charitu (asi 2k10 zl nebo dnů práce).
- Platit dvojité nebo trojitě desátky po další 1k6 měsíce.
- Dočasná ztráta schopností sesílat kouzla, objevit přítomnost zla, odolnosti proti chorobám, ochranné aury nebo léčby nemocí. Ztráta trvá po 1k6 týdnů.
- Získávání jen poloviny normálního množství zkušenostních bodů po dalších 1-10 týdnů.

Kategorie 3: extrémní porušení

Tato Kategorie zahrnuje činy, které vyvolávají pochybnosti o dodržování paladinových striktních zásad jako je úmyslný čin, jenž ohrozí bezpečí nezlých znaků.

Příklady:

- Zdržení provedení ediktu nebo nedostatečné dodržení ediktu.
- Informovat poutníky o tom, že cesta vpředu je bezpečná a nezmínit pověst o loupežnících.
- Nedopatřením způsobí velkou škodu v patronově věci jako je selhání při ochraně objektu nebo důležitého úředníka.
- Lakomství, lichva nebo předsudky ke světovému dobru.

- Selhání při pomoci umírající osobě.
- Panikaření a ústup z boje.

Příklad trestů:

- Ztráta pevnosti a veškerého dalšího majetku.
- Permanentní ztráta schopnosti sesílat kouzla (nebo kouzla určité sféry) do té doby, než čin vhodným způsobem odčiní.
- Permanentní ztráta jedné z následujících schopností: *odhal zlo, odolnost proti nemoci, aura ochrany nebo dotyku rukou* a léčbě nemocí do té doby, než čin vhodným způsobem odčiní

Opustí ho jeho Oř a nikdy se

Více závažný zločin vyžaduje vyšší postavení představitelů úředníků; nižší představitel může stačit na kategorii 2, ale samotný král si většinou vybírá, že bude dohlížet na obřad pro kategorii 4. Pro zvýšení paladinovi hanby probíhá často obřad hanby před publikem na městském náměstí nebo dalším veřejném fóru, kde obviněný paladin stojí na vyvýšeném místě, aby ho mohli všichni vidět.

Na začátku obřadu předsedající úředník oznámí paladinovi zločiny. Úředník nejdříve pokárá paladina za zrazení jeho kodexu a pak oznámí trest. Při menších porušeních může paladina požádat o jednu z jeho nemagických zbraní. Poté předsedající zničí zbraň vhozením do ohně nebo zlomením čepele.

Při více závažných porušeních bývá vypracováno větší množství ponižení. Kromě zničení

Občas může PJ posoudit paladinovo zhanobené etosu jako nepodstatné. Paladin může mít chlípné myšlenky o přitažlivé sloužící, mumlat podvědomě urážku o nenáviděném nepříteli, nebo náhodně jíst polévku obsahující kuře, pokud paladin slíbil být vegetariánem. Ačkoliv všechny tyto příklady mohou být technicky brány jako porušení etosu, jsou tak banální, že PJ je pravděpodobně přehlédne (je si vědom především těch závažnějších).

Ale dokonce i když PJ přehlédne banální zhanobené, opravdu svědomitý hráč paladina může trvat na trestu v každém případě. V takových případech paladinovi nic nebrání, aby se potrestal sám a vybral si svůj vlastní trest. PJ může vetovat trest, jestliže se domnívá, že je příliš tvrdý. Typické dobrovolně přijaté tresty jsou například:

- Omluva dotyčným stranám s ujištěními, že tento čin již nikdy nebude znovu spáchán.
- Slib mlčení po další 1-2 dny.
- Hluboko rozjímá nad svými špatnými činy po 1-2 dny, během tohoto času jsou všechny bojové hody a hody na vlastnosti brány s postihem -1.
- Zvláštní desátek, dar nebo služba, za které nepřijímá paladin nic na oplátku.

Tresty pro okouzlené

kategorie porušení	trest
1	Použij normální tresty z kategorie 1, nebo zruš trest úplně
2	Použij tresty kategorie 1
3	Použij tresty kategorie 2
4	Paladin se dočasně stává bojovníkem (jak je popsáno v "kouzlem ovlivněných činech"- ve standardní metodě)

paladiny (alternativní metoda)

jedné z paladinových zbraní může úředník vyžádat od paladina každý kus jeho zbroje. Úředník vhodí každý kus do ohně, nebo má pobočníka, který palici učiní zbroj nepoužitelnou. Úředník může poté udeřit paladina do tváře, polít ho vědrem s odpadem, nebo mu hrubě stříhat vlasy z jeho hlavy do té doby, než tam zbude jen strniště. Nakonec úředník zbaví paladina jeho jména; paladin se od této chvíle musí nazývat novým jménem.

Během obřadu musí být paladin potichu. Mluvit během obřadu hanby bývá považováno samo o sobě za zhanobené etosu vyžadující další trest.

Obřad hanby

Podle PJ rozhodnutí se musí paladin vinný zhanobením etosu kromě trestu podřídit také „obřadu hanby.“ Obvykle obřad hanby doprovází trest za těžké zločiny na vládních nebo církevních hodnostářích (viz "zlá porušení" ve standardní metodě a kategorie 3 a 4 v alternativní metodě), ale lze jej použít také na menší porušení.

Typický obřad hanby vyžaduje, aby vinný paladin předstoupil před jedním nebo více zástupci své vlády nebo církve.

Meče

„Vymítač“ (meč +3)

- většinou obouruční, nebo dlouhý meč

Když inkvizitor drží tuto zbraň před sebou, odvrací nemrtvé jako o3 výši. být na šesté nebo vyšší úrovni, aby mohl odvracet nemrtvé, a to s mečem nebo bez něho. Lovec duchů nezíská žádný bonus k odvracení.

Meč dává dvě výhody pro paladiny všech úrovní:

Samo nápravné tresty

- bonus +5 proti všem nemrtvým
- bonus +2 k záchranným hodům proti magickým útokům nemrtvých, včetně ghúliho ochromení a upířího *charm*u.

„Božský ochránce“ (meč +4)

Tento meč varuje drakobijce v přítomnosti zla tichým hučením, které slyší pouze on. Meč odhalí zlo uvnitř okruhu 60 sáhů od drakobijce, ale neoznačí směr nebo sílu zdroje. Hučení je automatické, dokud meč patří drakobijci. Hučení je dost hlasité, aby probudilo drakobijce z normálního spánku, varovalo ho před léčkou, nebo ho upozornilo na zlou postavu za jeho zády. Jinak má meč všechny výhody a omezení paladinovy schopnosti *objevit zlo*, popsané výše.

Navíc, pokud paladin jednou zatočí mečem nad hlavou, všechny zlé nestvůry a postavy v dosahu 60 sáhů uslyší rušivý zvuk podobný zvuku vydávanému mořskou pannou, který slyší jen oni. Každá zasažená nestvůra nebo postava, která selže v záchranném hodů proti paralýze, nepřestává slyšet zvonění v uších po dalších 2-7 (1k6+1) kol.

„Léčitel“ (meč +4)

Pokud drakobijce léčí zraněné stvoření nebo postavu *Dotykem ruky*, pak díky dotyku tohoto meče zvýší množství vyléčených životů o polovinou. Například: pokud drakobijce 6. úrovně právě vyléčil 12 životů dotykem ruky, meč vyléčí dalších 6 bodů.

„Posvátný spasitel“ (meč +5)

Nejen že tento meč vytváří kruh síly v průměru 10 sáhů, také způsobuje, že všechny zlé postavy a nestvůry uvnitř oblasti účinku podléhají efektům kouzla *zmatek*(PPP).

DRAKOBIJEC

Zvláštní odměny

Drakobijec je v první řadě odpovědný za zabíjení, vyhnání nebo jiné eliminování nepřítele. Pokud se mu podaří zbavit se nepřítele na úrovni draka nebo velkého draka, jeho božstvo ho může speciálně odměnit. PJ určuje, jestli je drakobijec způsobilý pro odměnu. Například drakobijec může získat odměnu, pokud zasadil většinu ran vedoucích k nepřítelově smrti, nebo pokud odlákal nepřítele

Paladinský štít

KZ: +2

S.z.:2/0

Váha:70m

-útočnost štítu se dá upravit třeba přidáním hrotů, ale holý štít ubírá jen stínová zranění

do jiného Plánu, ze kterého se není možné vrátit.

Typické odměny:

1. Zisk pozemku dost

velkého pro pevnost

2. Dar všech prací a materiálu ke stavbě pevnosti
3. Odhalení nepřítelovy tajné hromady pokladů obsahující jmění ve zlatě a drahokamech (které ovšem daruje charitativní instituci).
4. Magický dar jako

- Odolnost vůči kouzlům hlavního nepřítele. Pokud drakobijec hodí úspěšný záchranný hod, nebude nijak zraněn těmito kouzly. Jestliže hod selže, dostane polovinu zranění.
- Přeměna normálního meče na svatý meč.
- Stálý přístup k dodatečné kněžské sféře. Drakobijec si vybere sféru podle sebe, nebo mu DM poskytne výběr. Dodatečný přístup nepůsobí na počet

nebo úroveň kouzel, které se může dovědět.

Trvalá změna oře na mladého stříbrného draka (nebo jakéhokoliv zákonně dobrého draka a dle výběru DM; DM může také určit drakův věk). Stříbrný drak mu slouží po zbytek ořova termínu; pokud původní oř sloužil sedm let, drak bude sloužit ještě tři další. Drak následuje všechny pravidla pro oře popsaná v kapitole 2. Avšak draka není nutné cvičit, provede instrukce se stejným výsledkem jako jakýkoliv věrný, inteligentní stoupenec