

**Jméno:** Geraltin Mystrin  
**Rasa:** Člověk z Taldoru  
**Povolání:** Inkvizitor 3  
**Božstvo:** Abarar  
**Znalost jazyků:** Obecná řeč, Keliš



Vlastnosti			Boj - Obrana		Boj - Útok		Ostatní	
SIL	14	+2	Zbroj	20	Základní	+2	Rychlost	20/x3
OBR	13	+1	Životy	24	Na Blízko	+4	Zbroj Zaskočený	19
ODL	13	+1	Výdrž	+4	Na Dálku	+3	Zbroj při doteku	11
INT	14	+2	Reflexy	+2	Iniciativa	+3	Přesvědčení	ZN
MOU	14	+2	Vůle	+6			Všímavost	+8/18
CHA	12	+1	Manévry	15	Manévry	+4	Zatížení	

Dovednosti a znalosti	
<small>*dovednost je snížena o váhu zbroje</small>	
Dovednost	Hod 1k20+
Čarozpyt	+6
Diplomacie	+7
Léčení	+6
Odhalení Úmyslu	+10
Přežití	+6 (+7**)
Vnímání	+8
Zastrašení	+10
Náboženství	+8
Znalost přírody	+6 (+8**)
Znalost Sfér	+6 (+8**)

Zbraň				Zbroj			
<b>Kropáč</b>				<b>Polní plátová zbroj</b>			
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Obrana	Max OBR	Postih	Kouzla
+6	1K8 + 2	20	X2	+7	+1	-5	35%
Způsob	Jak	Typ	Zvláštní	+2		-2	15%
Na Blízko	Jednoruč	B, D		<b>Čtěký ocelový štít</b>			
Zbraň				Zbraň			
<b>Lehká kuš</b>							
Útok	Zranění	Kritický	Násobek	Útok	Zranění	Kritický	Násobek
+4	1K8	19-20	X2				
Způsob	Jak	Typ	Dostřel	Způsob	Jak	Typ	
Střelecký	Obouruč	B	80				

**Přesný úder** *Víš kam uhodit aby to protivník pocítil, zvlášt když spolubojovník mate společného nepřitele.* Týmová bojová odbornost. Pokud spolubojovník, který má taktéž tuto odbornost obestoupil protivníka udílíš bonusových 1K6 zranění. To se sčítá s dalšími podobnými bonusy jako je ze zákeřného útoku a nenásobí se při kritickém úderu. Požadavky k získání Obratnost 13, Základní útok +1

**Dotek zákona** *Tvá víra v zákon a pořádek je oporou tvým spolubojovníkům* Až 5/denně můžeš nechat jednoho spolubojovníka aby během jednoho kola všechny jeho hody na útok a záchranu, hody na ověření dovednosti a ověření vlastností byly posuzovány jako by hodil 11

**\*\* Stopování a Znalost nestvůr** *Jako Inkvizitor procházíš krajem a pomáháš kde je potřeba, pronásleduješ zločince a ničíš stvůry ohrožující obyvatelstvo* Inkvizitor má +1 k ověření dovednosti Přežití využívané ke stopování. Zároveň má +2 bonus na rozpoznání silných a slabých stránek oponentů.

**Samostatná taktika** *Inkvizitor cvičí boj sám i se svou družinou* Inkvizitor považuje všechny spolubojovníky jako kdyby měli týmové bojové odbornosti stejné jako inkvizitor z důvodu ověření zda inkvizitor získá bonus z této dovednosti, Spojenci však musí splnit požadavky takové odbornosti.

**Kouzla** *Bůh propůjčuje věřícím část své moci* Viz druhá strana

**Rozsudek** *Tvá víra ti umožňuje vynést soud nad nepřáteli kdekoliv a kdykoliv* Viz Druhá strana

**Charakterový rys Lovce spiknutí** *Od malička jsi naslouchal histokám o tajných spolkách a spiknutích proti státu, či církvi. A ty jsi odhodlán všechna tajná spiknutí, zakázaná uctívání odhalit* Získáváš bonus k Odhalení úmyslu +1 (započítáno)

**Charakterový rys Nezdolná víra:** *Tvá víra je ti oporou i v nejhorších okamžicích života* Získáváš bonus +1 k Vůli (započítáno)

## Kouzla

Inkvizitor sesílá jakékoli známé kouzlo bez nutnosti se ho učit. Zná 4 kouzla 1. Úrovně a jedno kouzlo z domény Zákon. Inkvizitor může seslat až 4 kouzla denně.

### Kouzla 1. Úrovně - DC 13

Požehnaní, Boží přízeň, Magická zbraň, Ochrana před Chaosem, Štít víry

### Orace DC12

Inkvizitor zná 6 orací - kouzel 0. Úrovně, které může stále používat, Jsou to: Cejch, Vytvoř vodu, Ponič nemrtvého, Vedení, Stabilizování, Ctnost

### Rozpoznej přesvědčení:

Inkvizitor může kdykoliv seslat kouzla: Rozpoznej Chaos, Rozpoznej Zlo, Rozpoznej Dobro, Rozpoznej Zákon.

## Přesvědčení – Zákoně Neutrální

Zákonně neutrální postavy konají tak, jak jim nařizuje zákon, tradice nebo osobní kodex. Řád a organizace jsou pro ni prvořadé. Může věřit v osobní řád a žít podle kodexu nebo morálních zásad, nebo může věřit v řád pro všechny a dávat přednost silné, organizované vládě. Zákonný neutrální je nejlepší přesvědčení, protože znamená, že jsi spolehlivý a čestný bez toho, abys byl fanatik.

## Víra v Abadara

Abadar je trpělivě kalkulující a dopředu hledící božstvo, které chce přinést civilizaci za její hranice, řád do divočiny a bohatství všem kdo podporují rozvoj zákona. Jeho hlavní uctívači se rekrutují z řad soudců, obchodníků, právníků a šlechty, kteří využívají výhod zavedeného práva a obchodu. Do řad uctívačů patří taktéž chudí či zneužití, doufající že zvrátí padlou štěstěnu zpět v jejich prospěch.

Očekává od svých následovníků věrnost právu (ne ovšem bláznivému, bezzubému a bezdůvodnému právu) a práci ku prospěchu řádu a míru.

## Historie postavy

Skoro před 6000 lety se smísili přeživší ze ztraceného Azlantu s primitivními Kelišskými kmeny a založili království Taldor. Říká se že sám Aroden krácel mezi původními osadníky. Počal tak tradici jeho církve v Taldoru. Současný Taldor ukrývá za pozlátkem civilizace a avantgardní kultury především degenerovnou, krátkozrakou a vymírající společnost ovládanou byrokraty, jejichž jedinou vášní je nenasycenost a nedůvěra. A právě z Taldoru pocházíš. Jako mladší syn šlechtice jsi byl určen ve službě církvi, tvoje vyrovnané dovednosti ve všech oblastech tvého vzdělání tě předurčili na dráhu soudce vysílaného všude, kde jsou Arodenovi věrní v ohrožení. Na cestě tě doprovází Kus Thraka, půl orčí osobní strážce, vyrůstající v kostelní sirotčinci a studující stejný ročník církevní školy. Ač jste si povahově vzdáleni, oba jste našli společnou řeč a víru a pomalu vzniká i přátelství. Postupně se k tobě přidávali další spojenci pomáhající ti při šíření zákona a světla. Bílá čarodějnice Lloreana, která měla být tvá první odsouzená, půlčická kavalírka Quivalen snažící se vyrovnat svému dětskému vzoru. Trpasličí kovář Worgan Srpen cestující společně s gnómem alchymistou Gnošrem, pátrající po některých vzácných alchymistických přísadách. Společně jste vyřešili pár záhad a vaše životní cesty se zatím dobře doplňují.

## Rozsudky

Jako náhlou akcí může Inkvizitor jednou denně vyvolat jeden rozsudek, který vydrží do konce kola. Sám se musí boje zúčastnit aby bonusy začali platit. Jako náhlou akcí může Inkvizitor rozsudek změnit, čímž změní i bonusy.

**Destrukce:** Inkvizitor je plný božího hněvu, získává +2 svatý bonus na všechny hody na zranění.

**Uzdravování:** Inkvizitor je obklopen léčivým světlem, každé kolo tak léčí 2 životy do konce boje

**Spravedlnost:** Inkvizitor se dovolává spravedlnosti a získává tak bonus +2 k útokům.

**Pronikavost:** Inkvizitorova kouzla jsou silnější. Získává +2 bonus na koncentraci a úroveň sesílatele proti odolnosti na kouzla

**Ochrana:** Ochrana aura chrání Inkvizitora dávající mu tak +2 svatý bonus k obraně.

**Čistota:** Inkvizitor je ochraňován proti ohavné poskvrně jeho nepřátel. Získává +2 svatý bonus k záchranným hodům.

**Nezdolnost:** Inkvizitor se obrní proti útokům svých nepřátel a získává tak SZZ/magie. (Inkvizitor má Sníženou zranitelnost o 2 proti všem útokům kromě magických).

**Vzdor:** Inkvizitor je ochraňován jiskrnou aurou proti energii - buď proti kyselině, chladu elektrické, ohni, nebo akustice). Má Ochrana před energií 4 a když se rozhodne pro tento rozsudek, zvolí i typ energie.

**Sražení:** Tent rozsudek způsobí že se inkvizitorova zbraň rozzáří nadpřirozeným světlem a je považovaná za magickou za účelem překonávání snížené zranitelnosti.

## Vybavení

Zlaté mince: 45

Stříbrné mince: 48

Měděné mince: 156

Bat'oh, Čtóra, Stočené pokrývky, Křesadlo a ocílka, Brousek, Proviant na 7 dní, Zápísník, Psací náčiní, Arodenův svatý symbol, Náhradní oblečení, Rybářské náčiní, Brousek, Příbor, Dýka, Arodenův zákoník, Aldorský zákoník, Taldorský zákoník, Nástroje na údržbu zbroje, Povož s mulou

