



Ο ΡΥΤΙΡΙΧ ΖΕ ΣΟΛΑΜΠΙΕ



ΥΨΗΛΑΤΕΚ Ζ ΠΡΩΒΟΔΕ ΡΟ ΚΡΥΠΠΥ, ΚΤΗΡΥ ΣΕΡΣΑΛ ΙΕΗΟ ΜΙΛΟΣΤ, ΒΕΒΟΔΑ
Ζ ΠΙΓΗΤΛΥΠΗΔΥ ΔΑΛΚΟΡ ΜΑΡ-ΒΛΑΚΓΑΑΡΔ, ΡΥΤΙΡ ΜΕΧΕ ΔΙΕ ΧΤΙ, ΠΑΤΡΙΑΡΧΑ
ΚΙΡΙ-ΙΟΛΙΘΑ.

ΠΑΡΣΑΛ, ΡΑΠ Η ΒΑΛΕΧΗΚΥ, ΣΙΡ ΙΙΡΟΗ ΜΑΡ-ΣΕΜΑΠ, ΣΥΒΟΒΟΗΥ ΡΑΠ ΗΑ
ΣΕΜΑΠΥ

Tento doplněk je vytvořen na mechanice d20 System™ vyvinuté pro hru DUNGEONS & DRAGONS™ vytvořenou Jonathan Tweetem, Monte Cookem, Skip Williamsem, Richard Bakerem, a Peter Adkinsonem. Použitý Campaign Setting je DRAGONLANCE™. DUNGEONS & DRAGONS, DRAGONLANCE, D&D, WIZARDS OF THE COAST, D20 System Logo je registrovanou ochranou známkou vlastněnou Wizards of the Coast Inc. D20 je ochranou známkou Wizards of the Coast Inc. Oficiální produkty Wizards of the Coast oofficial neobsahují žádný Veřejný Herní Materiál. Autor této práce není spojen s Wizards of the Coast. Touto prací nemíni mařit intelektuální vlastnictví WotC Inc.

Tento doplněk nelze použít bez základní sady pravidel Dragonlance Campaign Setting (WOTC 8699) a Players Handbook 3,5 Edition (WOTC 17524)

Vydáno Masters of Many Worlds, MOMW Logo By Sylvaen

Na následujících řádcích tě, milý čtenáři seznámím s rytíři Nejsvětějšího rytířského řádu Paladina v Solamnii, často nazývaného Rytíři ze Solamnie či Solamnijští rytíři. Informace to budou jen povrchní, vedoucí k porozumění řádů jak v době své největší slávy, tak i v době úpadku po První pohromě. Laskavý čtenář jistě promine některé neumělé obraty, má ruka je i v mém pokročilém věku, narozdíl od bratrovi stále spíše přivyklá meči, než husímu brku a kalamáři. (pozn. autora k revidované verzi: ještě že se strýček nedožil úpadku Řádu po Válce duší, nevím co by k tomu řekl, strýček padl při obraně Solanthisu během války, nechť ho Huma přivine na svou hruď. Dalcor II.)

Pouze ti muži a ženy lidské rasy s čestnými a dobrými myšlenkami mohou vstoupiti do řádu Nejsvětější trojice, aby hájili Boží zájmy na Zemi a pokračovali v odkazu, jenž nám zanechal blahoslavený velmistr Vinas Solamnus. Odkaz přežívající již více jak tři tisíciletí zaznamenaný v prastarých grimoárech Instrukce. Nepružné Instrukce, která nás vedla v úpadek tak hluboký, že vypadalo že již nikdy Rytířstvo nepovstane. Pak však jeden mladý muž, mladý zeman, zarmoucený ztrátou otce a víry, podporovaný svými přáteli pozvedl prapor cti, odvahy a skromnosti a došel vykoupení svého i celého rytířstva. Jeho oběť pak změnila celé rytířstvo, již nebylo třeba oprašovat prastaré grimoáry, když byl souzen jakýkoliv čin, který by snad nebyl přesně dle Instrukce. Mezi lidem se začalo povídat o Sturmovi jako o znovuzrozeném Humovi, o nesmrtelném duchu, kterého nám nejsvětější trojice sešle aby nám připomněl naše sliby, naši službu i naši skromnost. Když jsme já sám vstupoval do rytířstva jako jediný syn svobodného pána ze Semanu, zemana ve službách Vévody ze Sankristu, Jeho excellence Gunthara pána z Wistanu, byl jsem nucen učit se historii. Pod dohledem velitele hradní gardy Rytíře Meče Elbreka jsme my, noví panoši Koruny šprtaly výtažky z Instrukce a historii řádu. Něco málo snad mohu zopakovati pro Vás čtenáři, nechť Vám historie našeho řádu věčně připomíná že pýchá předchází pádu. Ve Věku spravedlnosti, pravděpodobně roku 2224 PC generál a velitel Ergotské palácové gardy, byl nucen vést své voje proti ubohým povstalcům ve východní části říše, utlačovaných rozpínavou a dekadentní Ergotskou říší. Blahoslavený Vinas poznal oprávněnost nároků chudého lidu i svolal celou svou gardu a promluvil k nim. Ve vášnivé řeči popsal úpadek a krutost Ergotského císaře a požádal všechny aby se k němu přidali a povstali proti říši. Zbytek poslal domů. V dlouhé a krvavé kampani uprostřed kruté zimy pak blahoslavený Vinas vedl své rytíře proti svému bývalému císaři, kterého ve Válce ledových slz porazil. Svobodný lid planin si pak zvolil Vinase svým vůdcem a králem a on své království prohlásil Solamnií. Během následujícího roku se na něho o ochranu obrátili i pánové se Severních končin. Vinas věděl že k tomu aby dokázal ochránit všechny nemá jeho země dostatek moci. Proto přijal svůj Úkol cti a vydal se hledat odpovědi na své otázky, mnoho nástrah blahoslavenému připravila Takhisis, ale Vinas Solamnus byl pevný ve svých zásadách. Jednoho dne dorazil na palouk na kterém se rozkládal bílý kámen. Zde se Solamnus začal modlit a k jeho překvapení před něj předstoupili tři božské entity: Dračí paladin a jeho synové Kiri-Jolith a Habbakuk. Ti mu předali úkol založit rytířský řád, který by sloužil dobru, ochraňoval chudé, pomáhal těm kteří to potřebují. Je třeba založit tři řády, každý zasvěcený jinému z Nejsvětější trojice. Tak Solamnus když se vrátil ustanovil tři řády, Řád Koruny zasvěcený Habbakukovi, Řád meče jenž slouží spravedlivému Kiri-Jolithovi a konečně Řád růže zasvěcený samotnému Dračímu paladinovi. Po dvě tisíciletí sloužilo rytířstvo jako ztělesnění cti a dobra, sloužící dle svého Zákona: Est Sularus Oth Mithas, má čest je můj život. Další velmistři již nepřijímají titul krále, ale titul Nejvyššího komořího, krev rodu Solamnů se rozměnila. Pak přišla Pohroma. Rytíři ze Solamnie byly zděšení toho co provádí Kněz-král u Ištaru ale nijak nezasáhli.¹ Jeden rytíř měl moc Pohromu odvrátit, ale jeho pýcha a žárlivost ho od úkolu odvrátila, odměnou za jeho selhání se mu stala věčnost. Nemrtvý rytíř černé růže Lord Soth bývalý vévoda knightlundský však zmizel během Války Modré dámy.² Pohroma tak byla i skoro koncem rytířstva. Království bez krále se obrátilo proti řádu, když lidé volali po rytířích aby jim pomohli v dobách moru a temných časech. Ale rytíři nemohli. Nenávist vůči rytířům byla taková že je lůza napadala v jejich hradech a lynčovala. Mnoho rytířů, včetně mého praděda opustili Solamnii, nebo pracovali v ilegalitě. Místo jednotného království řízených rozděleného na vévodství vznikali městské státy a obyčejný lid byl ponechán napospas hladomoru. Mnoho rytířů meče zmizelo, ti ostatní přišli o své léčitelské dovednosti. Avšak i v omezených možnostech rytířstvo existovalo, na ostrově Sankrist blízko starého Bělokámene kde kdysi poklekl Vinas Solamnus, stojí hrad Wistan³ Zde byla svolávána generální kapitula na kterou se sjížděli rytíři z celého věta, zde byly nadále voleni velcí rytíři. Ale od Pohromy nebyl zvolen žádný Velmistr. Po 350 let musel řád pracovat v utajení, bez prostředků, bez důvěry. Během, Války kopí však došlo k obratu. Sturm, svobodný pán z Ostroměře ze

Solamnie, z prastarého rodu zemřel. Stejně jako Huma i on byl vzorem a světloňosem, který přinesl pochodeň Paladinova světla mezi rytíře. Morálka rytířů se povznesla a pod velením brilantních taktiků Nejvyššího válečníka, Jeho Milosti Gunthara, vévody ze Sankristu a Její královské výsosti Lauralanthalasy Kanan vyválčila slavného vítězství. Právě brilantní taktika a moderního užití draků k mobilnímu a iniciativnímu útoku za využití všech přednostní draků dobra, byla klíčem k porážení armád Ariakana modré dámy během Viničského tažení. Když byla válka vyhrána rytířstvo se vrátilo do Solamnie. Znovu byla ustanovena rada nejvyššího komořího a konečně byla od Pohromy svolána Generální kapitula na plných počtech zvolila nového Velmista a tedy Nejvyššího komořího Solamnie a Správce Solamnie. Zcela logicky to byl pan Gunthar, kdo převzal takto vysoké funkce. Pan Gunthar si za cíl vytyčil přepracovat Instrukci aby byla více poplatná novému věku. Ovšem mír a klid v Rytířstvu vydržel jen krátce. Váka Letního žáru a dále pak Válka chaose vedla skoro k likvidaci řádu, kdy 90% prvosledových rytířů a jejich rodin zemřelo, nebo bylo popraveno. Padla i Věž nejvyššího kněze. Rytíři byly vytlačeni ze svého území. Díky odchodu bohů a obrovským ztrátám j rytířstvo opět v rozkladu. Rytíři meče se musejí učit sílu srdce. Navíc většina historické Solamnie je okupována Rytíři Takhisis. Rytířstvu tak patří území od Věže nejvyššího kněze na jih a samozřejmě Sankrist. Avšak nová bůh je prý opět na Krynnu doprovázený zázraky léčení skrze svého proroka, mladou dívku Minu. Její vojska táhnou na Solanthus a to je místo kam nyní cestují.

Nezbývá než pokračovat kde strýček skončil tedy obléháním Solanthusu při kterém strýček zemřel zabít tyranými dušemi mrtvých. Čest jeho památce. Vždy když to vypadalo že Rytířstvo opět vybudovalo své pozice přišla další pohroma. Válka ve které rytířstvo krvácelo pro svobodu jiných. Tak tomu bylo i během Války duší. Skoro celá Solamnie byla ztracena, okupována rytíři z Neraky. Nakonec však byla Takhisis zabita, když byla koncilem bohů zbavená své moci. I paladin však musel opustit řady bohů, aby byla zachována rovnováha. Rytíři tak začali uctívat jako nejsilavnějšího Kiri-Jolitha, následovaného Habbakukem. Třetí bohyní která se začala mezi rytířstvem uctívat byla Shianre, bohyně obchodu. Ač se nám, pravověrným tato situace a úpadek nelíbí, musíme přiznat že uctíváním Shianre se povedla výborná ofenzíva, kdy obsadili celou Solamnií okupovanou zbytky rytířů Takhisis během jediné kampaně. Rytířstvo nyní řízeno Novým sněmem pod vedením kancléře Tasgalla změnilo své prastaré zřízení, místo třech řádů vzniká tři vévodství, Vévodství meče, Vévodství koruny a Vévodství růže. Velmistři ani Velcí rytíři stále nejsou zvoleni, Solamnií vládne Lord Regent Bakkarid du Change, prý nejoblíbenější muž Krynnu. Avšak ani toto zřízení nenapomáhá stabilizaci. Lidé se upínají k proroctví které předpovídá návrat krále, poslední žena která by odpovídala proroctví je mrtvá, zabita se svým otcem Vévodou Lorimarem tajemným vrahem.

POZNÁMKY K REVIZOVANÉMU VYDÁNÍ:

1. vztahu rytířstva k lštarskému chrámu vypovídá svazek uložený v Palanthaské knihovně nazvaný Příběhy II - Vláda lštaru, povídka od barda jménem Richard A. Knaak, ze Solamnie nazvaná Barvy víry
2. Lord Soth nakonec došel vykoupení když těsně před koncem Války duší a smrti Takhisis odmítl jejímu temnému veličenství dále sloužit. Jeho mrtvá manželka a syn na něj stále čekali (Knihovna Palanthaska, War of Souls Trilogy, autoři Margaret Weiss z Neraky a Tracy Hickman z Palanthasu)
3. Nyní je ostrov o hrad přejmenován na Gunthar na památku blahoslaveného velmistra Gunthara, vévody ze Sankristu

ORGANIZACE RYTÍŘSTVA PŘED VÁLKOU DUŠÍ

Rytíři jsou rozdělení do jednotlivých kapitul podle příslušnosti rytířů, většinou ze 40-80 členů, což ale není pravidlem. Kapitule velí Komtur a kapitulní rada sestávající z komtura a zástupců dalších řádů, který ale mimo kapitolu podléhá hodnostně vyšším rytířům. Představitelé kapitul z Palanthasu, Thelgaardu, Solanthusu a Caergothu jsou Baili. Baili a komturové zastupují své kapituly na Generální kapitule. Generální kapitula bývá svolána při pasování nových rytířů, při povyšování, či při soudech cti. Generální kapitula také volí všechny velké rytíře a další řádové hodnostáře. Velcí rytíři jsou tři: Nejvyšší válečník, Nejvyšší kněz a Nejvyšší soudce. Tato trojice je volena z okruhu Pánů koruny, meče a růže. Velmistři je pak volen z trojice Velkých rytířů a to rozšířenou generální kapitulou, čato nazývanou Velká rada. Místo komturů a Baili totiž při volbě Velmistra zastupují jednotlivé kapituly dva členové. Funkce Velmistra je doživotní. Na základě několika precedentů, však Velmistři může odstoupit, zastupovaný pak bývá radou Velkých rytířů. Velmistři tedy předsedá Generální kapitule. Titulatura velmistra je: Jeho milost Velmistři nejsvětějšího rytířského řádu Paladinova, Pán rytířů. Velmistři pak slouží jako Vrchní velitel Solamnijské armády, Nejvyšší komoří a v nepřítomnosti krále také jako Správce Solamnie. Velmistři samozřejmě není přítomen všem vojenským tažením, tažením pak velí jednotliví maršálové. Maršálové buď mohou být tři, pro každý řád jeden, či pouze jeden. Příkladem budiž sir Sturm pán z Ostroměře za řád Koruny, sir Alfred Mar-Kenin za řád Meče a sir

Derek z Korunní stráže za řád Růže při obranné Věže nejvyššího kněze při válce kopí, a na druhou stranu sir Tomáš z Telgaardu velící tamtéž při Létě Chause.

ORGANIZACE RYTÍŘSTVA PO VÁLCE DUŠÍ

Kapituly a Bailivi zůstávají stejné, jen místo velkých rytířů velí Solamnijskému řádu Vévodové růže, meče a koruny, kteří přímo podléhají Lordu Regentovi a Kancléři Nového Sněmu na Bělokameni.

INSTRUKCE RYTÍŘŮ ŘÁDU KORUNY

Čest pro rytíře řádu Koruny počíná oddaností a poslušností. V prvé řadě rytíři oddáni jsou Habbakukovi, dále pak představenému svému a bohům Dobra.

Řád rytířů Koruny je poslušen všem utlačovaným, kteří trpí pod jařmem zla a všem panovníkům, schváleným dekretem Generální kapituly, jež jsou hodny ochrany a oddanosti řádu. Seznam schválených panovníků zván jest Soupisem Oddanosti.

Poslušnost jest odrazem oddanosti. Rytíř Koruny musí býti bezpodmínečně oddán těm, kteří jsou uvedeni na Soupisu Oddanosti. Po druhé pohromě vydal řád Instrukci vedoucí k rozpoznání vládců hodných cti uvedení na Soupis Oddanosti. Rytíř těmto vládcům není bezvýhradně poslušen, ale přísahá jim věrnost.

Odpovědnost rytíře obsahuje odvádění příjmu ze statků, pomáhání ostatním rytířům a služba národům uvedených na Soupisu Oddanosti.

INSTRUKCE RYTÍŘŮ ŘÁDU MEČE

Rytíři Meče jednají jako šampióni bohů dobra, splňují nejčistší ideály hrdinství, odvahy a duševna. Hrdinství řád definuje jako sebeobětavý boj hájící dobro. Hrdinství zahrnuje pomoc slabým, obohacování chudých, osvobození utlačovaných a zotročených, ospravedlňování falešně obviněných, zastupování v boji bezbranné, pomáhání ostatním rytířům, atd.

Odvaha znamená připravenost zemřít se ctí v boji za dobro, postavení se zlu beze strachu, bránění cti rytířstva nebo druhá, a ochraňování slabých a bezbranných.

Silný duch je pramen, ze kterého rytíř čerpá hrdinství a odvahu. Rytíři Meče nesmějí hromadit bohatství, veškeré bohatství předají rytířstvu (mimo peněz nutných k zabezpečení života a popř. budoucí stavbě tvrze). Denně musejí vzdávat hold Kiri – Jolithovi a bohům Dobra. V boji vyhledávají protivníky, kteří se oddali zlu. Rytíři řádu Meče nikdy nesmí zneužít postavení svého pro nedobré činy.

Podle staré Instrukce rytíř nikdy nesměl opustit boj se zlým protivníkem, nehledě na jeho sílu. Revidovaná Instrukce nyní určuje hodnotu opatrnosti a povoluje přežití rytíře, aby mohl pokračovat v boji proti Zlu další den.

INSTRUKCE RYTÍŘŮ ŘÁDU RŮŽE

Řád Růže definuje, že čest je řízena Prámem a Moudrostí. Čest jest oddaností přísaze bránit stezky Dobra. Čestnými činy je obětování sebe sama za záchranu ostatních, kapitulace, nebo smlouva se zlým nepřítelem se nepřijímá, bránění rytířstva až do smrti, ochrana životů přátel a život v souladu s Přisahou.

Podle revidované přísahy moudrost říká. „je možno přežít, aby mohl nadále býti veden boj za větší dobro“. Kapitulace pak může vést k ústupu, nebo jednání díky kterému potom můžeme dosáhnout většího Dobra.

Právo je srdcem Instrukce a duše rytířů Růže. Vykonávání práva na komkoliv – stvůře, osobě či bohu je čest rytířů Růže. Stejně jako rytíři Meče i rytíři Růže nesmějí shromažďovat bohatství, musejí šířit vůli a vliv Dračího paladina a ostatních bohů Dobré strany Panteonu. Moudrostí určuje rytíř zda je, či není v právu a zda pro právo pracuje.

Herní informace o Rytířstvu



ՏՆԼԱՐԱՊԻՆԻ ԿՅԱՐՄՍ-ԿԱՅ ՄԻՆ ԲԱՐՄՍ ԾԵԿԻ ԱՐ-ԿԱԲԲԱԿՄԿ

ՈՂԵՇՏԻՆԵՅՍԻ ՐՅԻՒՐՏԿՅՐ ԴՁԸ ԿՕՐՄՆԿՅ Ա ՔՐԵՏՎԱՏԵՍԻ ԿԱԲԲԱԿՄԿԱ

Ti, kdož přejí státi se rytířem ze Solamnie vstoupiti do řádu Koruny prve musejí jako panoši, nezávisle na tom, v jakém z řádů nadále sloužiti touží.

Kandidáti pro vstup musejí být sponzorováni rytířem zaslouženým, nejméně Rytířem žezlovým, Opatem mečů, či Rytířem Růže. Sponzor může býti z jakéhokoliv řádu. Poté, co jsou kandidáti představeni Rytířské radě věrnost svoji cti a ideálům rytířstva přísahají a způsobům a Instrukci rytířů Koruny a celého Řádu rytířů ze Solamnie taktéž se zasvěcují.

Pokud přisedlí rytíři souhlasí a nikdo nezpochybní čest kandidátů jsou všichni přijati do rytířstva jako Panoši Koruny. Ti, jejichž čest je zpochybněna jsou odděleně zpovídáni až potom, kdy ostatní jsou již přijati do řádu. Pokud je Zpochybnění odvoláno, je kandidát přijat. Pokud Zpochybnění není odvoláno, kandidát je odmítnut, a to až do doby, kdy dojde k satisfakci.

HERNÍ PRAVIDLA

Rytíři Koruny mají následující herní statistiky

Vlastnosti: Síla je

Přesvědčení: dobré

Rasa: člověk

Vitalita: k10.

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání bojovníka (a základní vlastnost každé dovednosti) jsou Jezdectví (Obr), Řemeslo (Int), Vyslýchání (Cha) a Zacházení se zvířaty (Cha), Diplomacie (Cha), Znalost (šlechta) (Int), Znalost (náboženství) (Int), Řemeslo (Mdr)

Body dovedností na 1. úrovni: (2 + oprava Int) ×4.

Body dovedností na každé další úrovni: 2 + oprava Int.

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Vše, co je níže uvedeno, jsou schopnosti povolání Rytíře ze Solamnie řádu Koruny

Zacházení se zbraní a zbrojí: Rytíř ze Solamnie řádu Koruny umí ovládat všechny jednoduché i válečné zbraně, všechny zbroje (lehkou, střední i těžkou) a štíty (včetně pavězy).

Svázán cti: bonusová odbornost „Honor Bound“, DLCS str. 86

Síla cti (nad): Rytíř ze Solamnie na první úrovni získává jednou denně +4 bonus z morálky ke své Síle a to na počet kol roven 3+modifikátor Charisma. Na 6., 10., 14. a 18. úrovni lze Sílu cti použít vždy o jednu více (dvakrát denně na 5. úrovni, třikrát denně na 10. atd). Tato schopnost je volnou akcí.

Rytířova odvaha (nad): Rytíř ze Solamnie aplikuje svůj bonus k Charisma (pokud takový je) ke všem záchranným hodům proti efektům strachu.

Do posledního dechu (zvl): Na druhé úrovni získává Rytíř ze Solamnie jako bonus odbornost Nezdolnost i když nemá všechny předpoklady.

Habbakukovo posvěcení (nad): Žádné zvíře nenapadne Rytíře ze Solamnie, pokud zůstává věrný Zákonu a Instrukci.

Úroveň	Hodnost	ZÚB	Výdrž	Reflexy	Vůle	Schopnosti povolání
1	Panoš Koruny	+1	+2	+0	+0	Svázán cti, Síla cti 1/denně, Rytířova odvaha
2	Novic Koruny	+2	+3	+0	+0	Do posledního dechu, Habbakukovo posvěcení
3	Ochránce Koruny	+3	+3	+1	+1	
4	Rytíř Koruny	+4	+4	+1	+1	
5	Žezlový rytíř	+5	+4	+1	+1	Hrdinská iniciativa +1
6	Štítový rytíř	+6/+1	+5	+2	+2	Síla cti 2/Denně
7	Štít koruny	+7/+2	+5	+2	+2	Čestná vůle
8	Pán Štítů	+8/+3	+6	+2	+2	
9	Pán Koruny	+9/+4	+6	+3	+3	Hrdinská iniciativa +2, Čestná síla
10	Mistr válečník	+10/+5	+7	+3	+3	Síla cti 3/Denně, Obrněná pohyblivost
11	Pán válečníků	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	Nejvyšší válečník	+12/+7/+2	+8	+4	+4	
13		+13/+8/+3	+8	+4	+4	Hrdinská iniciativa +3
14		+14/+9/+4	+9	+4	+4	Síla cti 4/Denně
15		+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16		+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	
17		+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Hrdinská iniciativa +4
18		+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Síla cti 5/Denně
19		+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20		+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Koruna rytířstva

Hrdinská iniciativa (zvl): na páté úrovni získává rytíř bonus k iniciativě +1. Tento bonus se o jedna zvyšuje na 9., 13. a 17. úrovni do maxima +4

Čestná vůle (nad): na 7. úrovni si rytíř přidává jeho případný modifikátor Charisma k záchranným hodům proti donucovacím účinkům. Jeho silný vztah k čestnosti a loajalita k řádu posilují jeho vůli.

Čestná síla (nad): na 9. úrovni pokud rytíř používá schopnost Síla cti, přidává si místo bonusu +4 bonus +6

Obrněná pohyblivost (zvl): rytíři si na svoje těžké zbroje časem zvyknou a naučí se v nich co nelépe pohybovat. Na 10. úrovni je rytířova těžká zbroj vždy považována za střední a to včetně určování rychlosti běhu. Také postih při ověřování zbroje se snižuje o jedno. Toto snížení se sčítá se snížením ověření zbroje z mistrovského předmětu, nebo předmětu vyrobeného z dračího kovu.

Koruna Rytířstva (nad): Když rytíř Koruny dosáhne 20. úrovně je opravdovým ztělesněním všeho co má rytíř koruny představovat, tedy principy cti, poslušnost, a věrnosti. Přidává si svůj modifikátor Charisma ke všem záchranným hodům a získává další +4 bonus k záchranným hodům proti účinku nutkání, který nahrazuje bonus ze schopnosti Čestná vůle. Navíc rytíř může jednou denně jednat jako pod vlivem kouzla „Hrdinská chrabrost“. (+4 k hodům na útok, zranění zbraní a záchranným hodům, získání 15 dočasných bodů vitality. Tento efekt trvá 10 minut).



ΠΑΡΑΠΑΝΗ ΚΗΑΡΥ8-ΗΑΥ ΥΗ ΠΑΧ-ΥΜ ΔΕGH ΑΡ-ΑΠ ΚΙΡΙ-ΙΟΛΙΘΗ

ΠΕΙ8ΒΕ ΤΕΙ8Ϊ ΡΥΤΙΪ ΣΚΥΪ ΆΔ ΜΕΪΕ Α ΜΟΪΤΗΕΟ Α ΒΟΪΣΚΕΗΟ ΚΙΡΙ-ΙΟΛΙΘΗ

Kdykoliv po ukončení služby jako Novic Koruny (tedy získání dostatku XPS k dosažení 3. úrovně Rytíře Koruny), může rytíř zůstat v řádu Koruny, nebo může vstoupit mezi rytíře Meče. Ti, kdož chtějí později vstoupit do řádu Růže musí nejprve projít novicovstvím v řádu Meče.

Přestupující rytíř musí mýt mezi rytíři řádu Meče mentora, který mu představí Instrukci řádu Meče a zadá mu úkol Cti. Úkol musí být svědecky doložený hrdinský skutek, který představí rytířovu čest a dobrotu. Úkol musí zahrnovat třicetidenní a pět set mil dlouhou pouť, nález něčeho, co bylo v ztraceno, boj se zlým a stejně schopným (stejně ECL) protivníkem, tři testy vědomostí, jeden test šlechtnosti a jeden test soucitu.

Po splnění úkolu Cti předstoupí rytíř před Rytířskou radu a podá zprávu o svém úkolu. Jestliže předsedající Nejvyšší kněz shledá příběh přijatelným, přijme Sliby kandidáta. Pokud není Nejvyšší kněz přítomen, může jiný vysoce postavený rytíř (nejméně ale Pán mečů) předsedat radě. Jinak je záležitost předložena k projednání, až bude moci zasednout rada v souladu s Instrukcí.

Rytíř Meče ctí Pravé bohy a učí se Klerické disciplíny. Skrze tyto cviky obdrží Rytíř meče schopnosti magické léčby, prozíravosti a prorocství. Rytíři Meče získávají svá kněžská kouzla strávením jednoho dne postěním a modlitbou. Když rytíř vstoupí do řádu vybere si jeden Svatý den určený k pobožnostem a meditováním. Během těchto pobožností rytíř požádá svého boha o tyto kněžské síly na jeden týden. Jako u klerika tyto kouzla zůstávají s rytířem dokud je nevyužije. Jakmile je užije, může rytíř kouzla získávat až v tento svatý den. Během svatého dne nesmí rytíř bojovat, konat činnost vedoucí k zisku, s nikým nesmí hrubě mluvit. Rytíř v tento den nesmí cestovat jinak než v tichosti a musí strávit alespoň tři hodiny v osamění a meditacích. Instrukce prohlašuje, že žádná stvůra nenapadne rytíře Meče v tento Svatý den, pokud dodržuje příkázání tohoto dne. Naopak rytíř, který porušil příkázání nějakým činem se může obávat vícenásobného střetu se zlem, dokud se rytíř nevykoupí službou pro svého boha.

ΠΡΕΔΠΟΚΛΑΔΥ:

Πρeσβeδčeni: zákonné dobro.

Zvláštñi: Ukončení noviciátu v řádu Koruny

Dovednosti: Znalost (heraldika a šlechta) 2, Znalost (náboženství) 2, Jezdectví 2

Odbornosti: Nezdolnost, Vytrvalost,

Vlastnosti: Síla 12, Odolnost 12, Moudrost 12, Inteligence 10, Charisma 14

ΗΕΡΝΙ ΠΡΑΥΙΔΛΑ

Rytíři Meče mají následující herní statistiky

Vitalita: k10.

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání Rytíře Meče (a základní vlastnost každé dovednosti) jsou Diplomacie (Cha), Jezdectví (Obr), Léčení (Mdr), Odhalení úmyslu (Mdr), Profese (Mdr), Řemeslo (Int), Soustředění (Odl), Vyslychání (Cha), Zacházení se zvířaty (Cha), Znalost (heraldika a šlechta) (Int) a Znalost (náboženství) (Int).

Body dovedností na každé další úrovni: 2 + oprava Int.

Úroveň	Hodnost	ZÚB	Výdrž	Reflexy	Vůle
1	Novic mečů	+1	+2	+0	+2
2	Rytíř mečů	+2	+3	+0	+3
3	Rytíř čepelí	+3	+3	+1	+3
4	Kněz rytíř	+4	+4	+1	+4
5	Opat mečů	+5	+4	+1	+4
6	Starší mečů	+6/+1	+5	+2	+5
7	Mistr mečů	+7/+2	+5	+2	+5
8	Pán mečů	+8/+3	+6	+2	+6
9	Mistr Kněz	+9/+4	+6	+3	+6
10	Pán kněží	+10/+5	+7	+3	+7
11	Nejvyšší kněz	+11/+6/+1	+7	+3	+7

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Vše níže uvedené jsou schopnosti povolání Rytíře meče

Zacházení se zbraní a zbrojí: Rytíř Meče umí ovládat všechny jednoduché i válečné zbraně, všechny zbroje (lehkou, střední i těžkou) a štíty (vyjma pavězy).

Aura dobra (zvl): Moc aury dobra (viz kouzlo *najdi dobro*) je rovna jeho úrovni povolání Rytíř Meče.

Najdi zlo (kou): Rytíř Meče dokáže pouhým přáním kdykoli *najít zlo*, jako kouzlem.

Smeť zlo (nad): Jednou denně se Rytíř Meče může pokusit zničit zlo jedním normálním útokem nablízko. Ke svému hodu na útok si přičte bonus za své Charisma (má-li nějaký) a zraní navíc za 1 život za každou svou úroveň Rytíř Meče. Jestliže se Rytíř Meče omylem pokusí smést tvora, jenž není zlý, smetení nemá žádný efekt, ale svou možnost smést zlo tento den použil.

Přízeň bohů (nad): Od 2. úrovně si Rytíř Meče ke všem svým hodům na záchranu přičítá bonus, který je roven bonusu za Charisma (má-li nějaký).

Léčení rukou (nad): Počínaje 2. úrovní dokáže Rytíř Meče s Charisma 12 a větším léčit rány (své vlastní nebo i cizí) pouhým dotykem. Každý den tak může vyléčit celkem tolik životů, kolik je jeho úroveň Rytíře Meče × bonus za Charisma. Rytíř Meče se může rozhodnout rozdělit své léčení mezi několik příjemců a nemusí je všechno použít najednou. Léčení rukou vyžaduje standardní akci.

Rytíř Meče též může využít část nebo všechnu tuto svou léčebnou sílu k poranění nemrtvých tvorů. Použití léčení rukou tímto způsobem vyžaduje úspěšný útok dotykem nablízko a neprovokuje k příležitostnému útoku. Rytíř Meče rozhoduje, kolik síly použije na poranění, až poté, co se tvora úspěšně dotkne.

Aura odvahy (nad): Počínaje 3. úrovní je Rytíř Meče imunní vůči strachu (magickému i jinému). Všichni spojenci do 10 stop od něj mají morální bonus +4 ke svým hodům na záchranu na efekty strachu.

Tato schopnost účinkuje jen když je Rytíř Meče při vědomí, ne když je v bezvědomí nebo mrtev.

Božské zdraví (zvl): Na 3. úrovni získá Rytíř Meče imunitu vůči všem nemocem, včetně nadpřirozených a magických nemocí.

Úroveň	Schopnosti povolání	Kouzla za týden			
		1.úrovně	2.úrovně	3.úrovně	4.úrovně
1	Aura dobra, Najdi zlo, Smeť zlo 1/den, Kiri-Jolithovo posvěcení	0			
2	Přízeň bohů, Léčení rukou	1			
3	Aura odvahy, Božské zdraví, Odvracení nemrtvých	1			
4	Smeť zlo 2/den, Rytířův oř	2	0		
5	Zbav nemoci 1/týden	2	1		
6		3	2	0	
7	Smeť zlo 3/den	3	2	1	
8	Zbav nemoci 2/týden	3	3	2	
9		3	3	2	0
10	Smeť zlo 4/den	3	3	3	1
11	Duch rytířstva, Zbav nemoci 3/týden	3	3	3	2

Odvracení nemrtvých (nad): Poté, co Rytíř Meče dosáhne 4. úroveň, získá nadpřirozenou schopnost odvracet nemrtvé. Tuto schopnost může použít tolikrát denně, kolik je 3 + jeho oprava za Charisma. Odvrací jako kněz s úrovní o tři nižší.

Na 4. úrovni a potom na 7. a 10. úrovni může Rytíř Meče smést zlo navíc ještě jednou denně, tak jak to ukazuje tabulka Rytíř Meče.

Kiri Jolitho posvěcení (nad), Kouzla: Počínaje 1.. úrovní Rytíř Meče získává schopnost sesílat menší počet duchovních kouzel, která si vybírá ze seznamu kouzel Paladina a z domén Kiri Jolitha (tj Rytíř meče si může vybírat svá kouzla z kněžských domén Zákon, Dobro, Síla a Válka. . Rytíř Meče si musí kouzla vybírat a připravovat s předstihem.

Aby si mohl připravit nebo seslat kouzlo, Rytíř Meče musí mít Moudrost alespoň 10 + úroveň kouzla. Třída obtížnosti hodů na záchranu před kouzly Rytíře Meče je 10 + úroveň kouzla + oprava za Moudrost Rytíře Meče.

Podobně jako ostatní sesílatelé, i Rytíř Meče může seslat jen určité množství kouzel jedné úrovně. Narozdíl od ostatních je jeho limit rozložen do doby jednoho týdne, místo jednoho dne. Jeho týdenní přiděl kouzel je uveden v tabulce. Navíc získává bonusová kouzla na týden, pokud má vysokou Moudrost. Když tabulka říká, že má získat 0 kouzel nějaké úrovně, pak má pouze bonusová kouzla dané úrovně, které získal na základě své Moudrosti. Rytíř Meče nemá narozdíl od kněze přístup k propůjčeným mocím a ani nemá navíc doménová kouzla tak jako právě kněz.

Rytíř Meče si připravuje a sesílá kouzla stejným způsobem jako kněz, nemůže se ale vzdát připraveného kouzla a spontánně místo něho seslat *hojivé* kouzlo. Rytíř Meče si může připravit a seslat každé kouzlo, které je uvedeno na seznamu kouzel, pokud dokáže seslat kouzlo dané úrovně obtížnosti. Jaká kouzla si připraví si vybírá během svého Svatého dne.

Úroveň sesílatele je rovna úrovni Rytíře meče.

Rytířův oř (kou): Po dosažení 4. úrovně získává Rytíř Meče služby neobyčejně inteligentního, silného a věrného oře, který mu pomáhá v jeho boji proti zlu (viz níže). Tento oř je obvykle těžký válečný kůň (pro Středně velké Rytíře Meče) anebo válečný poník (pro Malé Rytíře Meče).

Jednou denně, úplnou akcí, si Rytíř Meče může magicky vyvolat svého oře z nebeských říší, kde dlí. Tato schopnost je ekvivalentem kouzla úrovně rovné třetině úrovni povolání Rytíře Meče. Oř se ihned objeví vedle Rytíř Meče a zůstane s ním 2 hodiny za úroveň Rytíř Meče; kdykoli může být poslán zpět volnou akcí. Oř je po každém volání stejný tvor, ačkoli Rytíř Meče může daného oře propustit ze svých služeb. Pokaždé, když je oř vyvolán, objeví se zcela zdravý, bez ohledu na to, jaká zranění předtím obdržel. Oř se rovněž objeví s veškerým vybavením a nákladem, které nesl, když byl naposledy poslán domů. Přivolání oře je efekt vyvolávací (volání).

Když Rytíř Meče oř zemře, ihned zmizí, zanechávaje po sobě veškeré vybavení, které nesl. Rytíř Meče si nemůže přivolat jiného oře třicet dní nebo dokud nezíská úroveň Rytíř Meče, cokoli se uděje dříve, a to i když je oř nějakým způsobem oživen. Po dobu oněch třiceti dní má Rytíř Meče postih -1 na útok a na hody na zranění zbraněmi.

Zbav nemoci (kou): Na 5. úrovni dokáže Rytíř Meče jednou za týden vyvolat stejný efekt jako kouzlo *zbav nemoci*. Každou další třetí úroveň po 5. (dvakrát týdně na 8., třikrát týdně na 11.) může tuto schopnost použít jednou týdně navíc.

Duch rytířstva (nad): Na 11. úrovni se Rytíře Meče stává žijícím ztělesněním rytířské oddanosti dobrým bohům a principům jejich a jeho přesvědčení. Jakákoliv zbraň kterou rytíř užívá v boji se stává Posvěcenou (*pozn. překl. holy*) ve vztahu ke snížené zranitelnosti některých zlých bytostí z jiných sfér. Navíc se může jednou denně zahalit do kouzla Svatá aura na dobu 10 kol. Pouze rytíř je obklopen kouzlem, ne jeho spojenci.



ΒΟΛΟΠΙΜΑΓΓΗ ΚΗΑΡΥ8-ΗΑΥ ΥΨΗ ΡΑ8 ΔΕGH LOR A-ΛΑΠΗ ΔΡΑCO PALADΙΠE

ΠEJV8LECHTILEJŠÍ Ÿ ÁΔ ΡUŽE A ΒOŽŠKÉHO ΟΤCE ΔΡΑCO PALADΙΠA

JAK SE STÁT RYTÍŘEM RŮŽE

Když rytíř Meče dokončí svůj počáteční výcvik (má dostatek zkušeností, aby postoupil na druhou úroveň Rytíře meče), může si vybrat zda zůstane mezi rytíři Meče, nebo se bude snažit vstoupit do řádu Růže. Žadatel musí předstoupit před radu rytířů Růže, které předsedá vysoko postavený (minimálně Pán růží) rytíř Růže.

Pokud chce prosebník skutečně vstoupit do řádu, je předvolán před radu rytířů. Které předsedá Nejvyšší soudce. Před touto radou musí rytíř přednést historii svého rodu a prokázat se rodokmenem, stejně jako musí představit skutky cti. Poté se rada odebere do soukromí, kde posoudí zda přijmout, nebo odmítnout uchazeče.

Před Pohromou, pouze rytíři Koruny, kteří se mohli prokázat spojením s královským rodem, byli přijímáni mezi rytíři Růže. Učenci tvrdí, že toto pravidlo se zavedlo dlouhou dobu po smrti Vinase Solamnuse. Nyní v době po Pohromách se toto pravidlo už neužívá z mnoha důvodů. První Pohroma totiž zničila záznamy a krev se příliš rozmělnila svazky a sňatky mezi šlechtou a prostým lidem. Navíc odvaha a čest jsou nyní pro rytířstvo daleko více důležité než královský rodokmen.

Kandidátu, který projde těmito zkouškami je přidělen úkol, aby prokázal loajalitu řádu a jeho způsobům. Úkol musí obsahovat třicetidenní a pětset mil dlouhou cestu, obnovu něčeho, co bylo kdysi ztraceno. Dále pak porážka mocnějšího zlého protivníka, jeden test vědomostí, tři testy etikety a chování a nakonec pak tři testy soucitu. Splnění tohoto zadání musí být dosvědčeno a zaznamenáno. Kandidát který se vrátí před radu a vypoví svůj příběh je souzen radou řádu Růže. Pokud jsou všechny podmínky splněny, osoba se stane rytířem Růže.

PŘEDPOKLADY:

Přesvědčení: zákonné dobro.

Zvláštní: Ukončení noviciátu v řádu Meče

Dovednosti: Znalost (heraldika a šlechta) 4, Znalost (náboženství) 4, Jezdectví 4

Odbornosti: Nezdolnost, Vytrvalost, Boj v sedle

Vlastnosti: Síla 14, Odolnost 14, Moudrost 12, Inteligence 12, Charisma 14

HERNÍ PRAVIDLA

Rytíři Růže mají následující herní statistiky

Vitalita: k10.

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání Rytíře Růže (a základní vlastnost každé dovednosti) jsou Diplomacie (Cha), Jezdectví (Obr), Léčení (Mdr), Odhalení úmyslu (Mdr), Profese (Mdr), Řemeslo (Int), Soustředění (Odl), Vyslychaní (Cha), Zacházení se zvířaty (Cha), Znalost (heraldika a šlechta) (Int) a Znalost (náboženství) (Int).

Body dovedností na každé další úrovni: 2 + oprava Int.

Úroveň	Hodnost	ZÚB	Výdrž	Reflexy	Vůle
1	Novic růží	+1	+2	+0	+2
2	Rytíř slz	+2	+3	+0	+3
3	Rytíř mysli	+3	+3	+1	+3
4	Rytíř srdce	+4	+4	+1	+4
5	Rytíř růží	+5	+4	+1	+4
6	Ochránce růží	+6/+1	+5	+2	+5
7	Mistr růží	+7/+2	+5	+2	+5
8	Arcirytíř	+8/+3	+6	+2	+6
9	Pán růží	+9/+4	+6	+3	+6
10	Mistr soudce	+10/+5	+7	+3	+7
11	Pán soudců	+11/+6	+7	+3	+7
12	Nejvyšší soudce	+12/+7/+1	+8	+4	+8

Úroveň	Schopnosti povolání	Kouzla za týden			
		1.úrovně	2.úrovně	3.úrovně	4.úrovně
1	Paladinovo posvěcení	0			
2	Povzbuzení, Inspiruj odvahu 2, Vůdcovství	1			
3	Vůdcovský bonus +1, Božské zdraví	1			
4	Inspiruj velikost, Odvracení nemrtvých	2	0		
5	Moudrost Instrukce	2	1		
6	Inspiruj odvahu 3	3	2	0	
7	Vůdcovský bonus +2	3	2	1	
8	Do poslední kapky krve,	3	3	2	
9	Drakobijce	3	3	2	0
10	Inspiruj odvahu 4	3	3	3	1
11	Vůdcovský bonus +3	3	3	3	2
12	Květina rytířstva,	3	3	3	3

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Vše níže uvedené jsou schopnosti povolání Rytíře Růže

Zacházení se zbraní a zbrojí: Rytíř Růže umí ovládat všechny jednoduché i válečné zbraně, všechny zbroje (lehkou, střední i těžkou) a štíty (vyjma pavězy).

Božské zdraví (zvl): Na 3. úrovni získá Rytíř Růže imunitu vůči všem nemocem, včetně nadpřirozených a magických nemocí.

Odvracení nemrtvých (nad): Poté, co Rytíř Růže dosáhne 4. úroveň, získá nadpřirozenou schopnost odvracet nemrtvé. Tuto schopnost může použít tolikrát denně, kolik je 3 + jeho oprava za Charisma. Odvrací jako kněz s úrovní o tři nižší.

Drakobijce: Na 9. úrovni dostává Rytíř Růže v opatrování menší Dračí kopí (*lesser Dragonlance*, DLCS str. 115). Rytíř Růže také automaticky získává odbornost Zacházení s exotickou zbraní: Dračí kopí. Rytíř růže umí ovládat všechny druhy Dračích kopí.

Povzbuzení (zvl): Rytíř růže dokáže svým výkřikem povzbudit spojence do vzdálenosti 60 stop. Ti získávají +1 bonus za morálku k jejich příštímú hodu na útok a jejich rychlost je zvýšena o 5 stop na jejich další akci. Povzbuzení je schopnost ovlivňující mysl, který může být užita jen třikrát denně. Má vliv pouze na spojence, kteří mohou Rytíře Růže slyšet.

Inspiruj odvahu (zvl): Na 2. úrovni může Rytíř růže pozvednout morálku svých spojenců a sebe a to dvakrát denně. Spojenci pak hůře podléhají strachu a lépe bojují. Účinek se omezuje jen na ty, kteří rytíře slyší a trvá po dobu Rytířovi řeči a následujících 5 kol. Během své řeči může rytíř bojovat, ale nemůže využívat žádnou činnost k jejímž spuštění je třeba slov (aktivování svitků či hůlek například). Schopnost zlepšit záchranný hod proti očarování a dále útok a způsobované poškození zbraní o 2. Jedná se o bonus za morálku. Na 6. a 10. úrovni se bonus zlepšuje o jednu a schopnost ze použití o jedenkrát denně více.

Vůdcovství: Na 2. úrovni získává rytíř bonusovou odbornost Vůdcovství

Vůdcovský bonus: Na 3. úrovni získává Rytíř Růže bonus +1 ke své hodnotě vůdcovství. Tento bonus se o jedno zvětšuje na 7. a 11. úrovni. Tento bonus se sčítá s dalšími bonusy k Vůdcovství.

Paladinovo posvěcení (nad), Kouzla: Počínaje 1. úrovni Rytíř Růže získává schopnost sesílat menší počet duchovních kouzel, která si vybírá ze seznamu kouzel Paladina a z domén Kiri Jolitha (tj Rytíř Růže si může vybírat svá kouzla z kněžských domén Zákon, Dobro, Ušlechtilost, Ochrana a Slunce . (*Doména ušlechtilost je z příručky Holy Orders of the Stars d20 SVP4402.*) Rytíř Růže si musí kouzla vybírat a připravovat s předstihem.

Aby si mohl připravit nebo seslat kouzlo, Rytíř Růže musí mít Moudrost alespoň 10 + úroveň kouzla. Třída obtížnosti hodů na záchranu před kouzly Rytíře Růže je 10 + úroveň kouzla + oprava za Moudrost Rytíře Růže.

Podobně jako ostatní sesílatelé, i Rytíř Růže může seslat jen určité množství kouzel jedné úrovně. Narozdíl od ostatních je jeho limit rozložen do doby jednoho týdne, místo jednoho dne. Jeho týdenní přiděl kouzel je uveden v tabulce. Navíc získává bonusová kouzla na týden, pokud má vysokou Moudrost. Když tabulka říká, že má získat 0 kouzel nějaké úrovně, pak má pouze bonusová kouzla dané úrovně, které získal na základě své Moudrosti. Rytíř Růže nemá narozdíl od kněze přístup k propůjčeným mocím a ani nemá navíc doménová kouzla tak jako právě kněz.

Rytíř Růže si připravuje a sesílá kouzla stejným způsobem jako kněz, nemůže se ale vzdát připraveného kouzla a spontánně místo něho seslat *hojivé* kouzlo. Rytíř Růže si může připravit a seslat každé kouzlo, které je uvedeno na seznamu kouzel, pokud dokáže seslat kouzlo dané úrovně obtížnosti. Jaká kouzla si připraví si vybírá během svého Svatého dne.

Úroveň sesílatele je rovna úrovni Rytíře Růže. .

Rytíř Růže je dále imunní proti strachu.

Inspiruj velikost (zvl): Na 4. úrovni může Rytíř růže dvakrát denně inspirovat jednoho dobrovolného spojence do vzdálenosti 30 stop k velkým činům, zlepšujíc jeho bojové dovednosti. Za každé další 3. úrovně může Rytíř růže inspirovat dalšího spojence. Každé použití schopnosti Inspiruj velikost snižuje denní možnost využití schopnosti Inspiruj odvahu o jedno. Účinek se omezuje jen na toho, kdo rytíře slyší a trvá po dobu Rytířovi řeči a následujících 5 kol. Během své řeči může rytíř bojovat, ale nemůže využívat žádnou činnost k jejímž spuštění je třeba slov (aktivování svitků či hůlek například). Inspirovaná osoba získává dočasných d10+ oprava Odolnosti životnosti a +2 způsobilý bonus na útok, +1 způsobilý bonus na záchranný hod na výdrž. Bonusová životaschopnost se aplikuje jako reálná životaschopnost při poměrování efektů kouzel jako je *Spánek* apod. Rytíř může inspirovat sám sebe. Inspiruj velikost je schopnost ovlivňující mysl.

Moudrost Instrukce (nad): Na 5. úrovni je Rytíř tak vzdělán v Instrukci, že v ní může najít poučení a vedení. Dvakrát denně může Rytíř růže použít dovednost Znalost (heraldika a šlechta) s TO 14 (*nebo přímo Znalost (Instrukce) pokud je při hře použita*). Úspěch potom dává rytíři znalosti jako kněžské kouzlo *Předvídání*. Výsledek je podán jako historická anekdota, přísloví, či jedno z přikázání Instrukce.

Do poslední kapky krve zvl: Na 8. úrovni může rytíř inspirovat vojáky k hrdinskému činu. Všichni spojenci do vzdálenosti 10 stop od rytíře získávají dočasných 2d10 životů. Tato schopnost ovlivňuje počet stvoření roven rytířově úrovni + oprava Charisma a trvá stejně tak dlouho.

Květina rytířstva (nad): Na 12. úrovni se rytíř stává ztělesněním všeho co Rytíři ze Solamnie představují: čestnost, moudrost a spravedlnost. Rytíř je kompletně imunní proti efektům nutkání (compulsion) s výjimkou benefičních kouzel jako je *Podpora*. Navíc jednou denně může rytíř využít svoji moudrost a znalost Instrukce podobně jako by využil kouzlo *Předtucha* a to na dobu trvání 100 minut. Rytíř může *Předtuchy* využít pouze ve vztahu ke své osobě, ne k nikomu jinému. Dokud je schopnost aktivní, rytíř nemůže být překvapený, zaskočený, získává jasnoživý bonus +2 k TZ a k záchrannému hodnu na Reflexy.