

AKOLYTA

Zdroj: *Carcass Crawler 1*

Přeložil Jan Hartman

Podmínky: žádné

Hlavní vlastnost: moudrost

Kostka životů: 1k6

Nejvyšší úroveň: 14

Zbroje: všechny včetně štítů

Zbraně: jen tupé zbraně

Jazyky: jazyk přesvědčení, obecná řeč

Akolyté jsou dobrodruzi, kteří se zapřísáhli sloužit určitému bohu. Jsou trénovaní v boji a můžou se dovolávat božské přízně.

Dovednosti akolytů

Akolyté můžou používat následující dovednosti s dosahem 30 stop. Šanci na úspěch uvádí tabulka na další stránce.

► **Očištění (OČ):** Očistí shnilé, jedovaté nebo zkažené jídlo a pití, aby bylo vhodné ke konzumaci. Působí buď na 6 litrů vody, jednu dávku cestovních zásob (běžných i železných), nebo netrvanlivé jídlo pro 12 lidí. Na každý cíl jde použít jen jednou.

► **Odhalení magie (OM):** Akolyta se musí jednu směnu soustředit na předmět. Nepovedené hody může opakovat, ale musí se znovu jednu směnu soustředit.

► **Odhalení přesvědčení (OP):** Akolyta okamžitě odhalí přesvědčení jedné postavy, nestvůry, předmětu nebo místa. Na každý cíl jde použít jen jednou.

► **Odvracení nemrtvých (ON):** Působí na nemrtvé s KŽ až o jednu vyšší, než je akolytova úroveň. Započítává se postih podle druhu nemrtvých (-5 % za KŽ). Pokud je hod úspěšný a je to možné, 2k6 KŽ nemrtvých prchá z akolytovy blízkosti. Akolytovi nebudou ubližovat ani s ním jinak navazovat kontakt. Dá se použít jednou za směnu.

► **Povzbuzení (PB):** Zruší magicky způsobený strach. Dá se použít jednou za směnu.

► **Požehnání (PO):** Spojencům dá +1 k hodům na útok a zranění. Trvá jedno kolo za úroveň akolyty. Lze použít jednou za směnu.

Boj

Akolyté můžou používat všechny druhy zbrojí. Přísná svatá doktrína jim zakazuje používat zbraně s ostřím nebo hroty, proto jsou omezeni jen na následující zbraně: hůl, kyj, palcát, prak a válečné kladivo.

Božská magie

Akolyté si nemůžou zapamatovat kouzla, ale můžou sesílat klerická kouzla ze svitků. Viz *Magie* v *Old-school Essentials*.

Svatý symbol: Akolyta musí nosit svatý symbol svého boha (viz *Vybavení* v *Old-school Essentials*).

Nepřízeň boha: Akolyté musejí dodržovat zásady svého přesvědčení, pravidla kněžského života a příkázání víry. Pokud akolyta upadne v boží nemilost, může dostávat postihy nebo ho stihne jiný trest.

Magické bádání: Akolyta jakékoli úrovně může investovat čas a peníze do magického bádání. Dovede tak vytvářet různé magické účinky (viz *Jiné magické bádání* v *Old-school Essentials*). Když akolyta dosáhne 9. úrovně, může taky vytvářet kouzelné předměty.

Používání kouzelných předmětů: Akolyté umějí používat svitky s kouzly ze seznamu klerických kouzel. Můžou taky používat předměty, které umějí ovládat jen uživatelé božské magie (např. některé kouzelné hole).

Léčení

Od 2. úrovně umí akolyta léčit dotykem. Tato dovednost se dá použít jednou denně za úroveň akolyty a vyléčí buď 1k3 životů, nebo umožní další záchranný hod proti negativnímu účinku (např. kletbě nebo jedu).

Po dosažení 9. úrovně

Akolyta si může zřídit nebo vybudovat tvrz. Pokud je v přízni svého boha, může ji díky božským zásahům koupit nebo postavit za poloviční cenu.

Akolytův postup po úrovních

Úroveň	zk.	KŽ	THACO	Záchranné hody				
				S	H	P	D	K
1	0	1k6	19 [0]	11	12	14	16	15
2	1 500	2k6	19 [0]	11	12	14	16	15
3	3 000	3k6	19 [0]	11	12	14	16	15
4	6 000	4k6	19 [0]	11	12	14	16	15
5	12 000	5k6	17 [+2]	9	10	12	14	12
6	25 000	6k6	17 [+2]	9	10	12	14	12
7	50 000	7k6	17 [+2]	9	10	12	14	12
8	100 000	8k6	17 [+2]	9	10	12	14	12
9	200 000	9k6	14 [+5]	6	7	9	11	9
10	300 000	9k6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9
11	400 000	9k6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9
12	500 000	9k6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9
13	600 000	9k6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7
14	700 000	9k6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7

* Modifikátor odolnosti se už nezapočítává.

S: smrt/jed; **H:** hůlky;
P: paralýza/zkamenění;
D: dechové útoky; **K:** kouzla/žezla/hole.

Následovníci

Vybudování tvrze přiláká do akolytových služeb následovníky (5k6 × 10 bojovniců na 1. až 2. úrovni). Vojáci jsou akolytovi naprosto oddaní a nemusejí si nikdy házet na morálku. Sudí rozhodne, kolik následovníků bude na 1. a kolik na 2. úrovni a kteří budou lučičníci, pěchota atd.

Házení na dovednosti

Hází se k%. Výsledek menší nebo stejný jako uvedená procentuální hodnota znamená úspěch.

Co hráč ví a neví

Na odhalení magie by měl místo hráče házet sudí, protože akolyta nemusí vždy vědět, jestli je daný předmět magický.

Šance akolytových dovedností

Úr.	OČ	OM	OP	ON	PB	PO
1	20	30	20	50	25	10
2	23	50	35	55	55	35
3	25	55	40	60	60	40
4	26	60	45	65	65	45
5	35	65	50	70	70	50
6	45	70	55	75	75	55
7	55	75	60	80	80	60
8	65	80	65	85	83	65
9	70	85	70	90	86	70
10	75	90	75	95	90	71
11	80	95	80	100	92	72
12	85	97	85	105	95	73
13	90	98	90	110	98	74
14	95	99	95	115	99	75