

ZVOLÁNÍ



Existuje i jedna speciální forma vzývání, která se nazývá Zvolání. Tu lze použít jen tehdy, je-li klerik v nejvyšší nouzi. V takovém případě bývá prosba vyslyšena **okamžitě** (kdykoliv během bojového kola i mimo něj). Může být navíc vyslyšena i tehdy, nemá-li klerik **žádnou přízeň**.

Zvolání je velmi vzácná forma modlitby. Klerik může takto požádat boha o pomoc nejvýše **jednou za úroveň**. Pokud nebyl vyslyšen, o možnost Zvolání na dané úrovni přichází. Stejně tak se možnost Zvolání nesčítá za úroveň, kdy ho klerik nevyužil.

ZH1

139

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

SVĚCENÍ



Svěcení je základní rituál, při kterém klerik předá část boží síly určitému předmětu či tekutině. Klerika to stojí **1 bod přízně** a nevyžaduje žádný ověřovací hod. Svěcení trvá zhruba **minutu** a lze při něm posvětit litr tekutiny (5 flakónů svěcené vody) nebo jeden předmět. Zbraň získá moc v boji proti magickým tvorům, neviděným, nemrtvým či nadpozemským bytostem. Ta jí zůstane až do konce prvního souboje s těmito tvory. Každý zásah způsobí zranění za **1–3 (1k6 / 2)** životů navíc. **Flakón** se svěcenou vodou jím způsobuje popáleniny za **2k6** životů.

ZH1

Zraní za **2k6** životů

137

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK



PROSBY



Pomocí této dovednosti dokáže klerik bleskově navázat spojení s bohem a vyprosit si na něm okamžitý zásah do naší reality. Prosby klerik provádí odříkáním modlitby a soustředěním myšlenek směrem k bohu. Jestliže klerik vyzývá prosbu na bytost **stejně víry**, je její cena o **1 bod Přízně nižší**.

Na vzývání proseb je nutné se soustředit. Není tak během něj možné na nikoho útočit, bránit se nebo se věnovat dalším činnostem.

stupeň

ZH1

CHAR vs. Obtížnost

137

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

LÉČIVÉ RUCE

Přiložením rukou a provedením prosby dokáže klerik uzdravit rozličná zranění, zacelit rány a zastavit krváčení. Působení božích sil dokáže **vyléčit 1k6 životů**. Dokáže zahojit čerstvé rány tak, aby po nich nezůstaly žádné viditelné jizvy.

Temná alternativa: Klerik dokáže svým dotykem způsobit **zranění za 1k6 životů**.



3

0 dotek

1 tvor

0 ihned

1 kolo

6

Vyléčí **1k6** životů

ZH1

140



KLERIK

Očištění

Klerik dokáže očistit jednu běžnou porci jídla či měch vody od jedů či zárodků nákazy. Efekt prosby působí na všechny přírodní a magické jedy v nich obsažené. Prosba nemá žádný účinek na živé tvory a jen poloviční efekt proti Jedu temnoty.

Temná alternativa: Jídlo a pití je Očištěné pouze pro klerika a jím vybrané osoby.



3

0 dotek

1 porce

0 ihned

1 minuta

6



KLERIK

ZH1

141

ŠTÍT VÍRY

Prosba vytvoří kolem klerika ochrannou bariéru, která zvyšuje jeho **obranu proti všem druhům útoků o +5**.

Efekt prosby **trvá** tak dlouho, **dokud má klerik dostatek přízně**. Pokud však chce, může ho svou vůlí kdykoliv zrušit. Jakmile je prosba jednou vyvolána, není třeba se ni dále soustředit. V dalším kole tak můžeš klidně vzývat jinou.



3 (+2X)

2 sáhy

Klerik

X kol

0 ihned

6



KLERIK

ZH1

+5 ZO

141

ÚDER MOCI

Klerik může využít božské moci k psychickému úderu. Cíl, který je modlitbou zasažen, je zraněn za **1k10** životů. **Zranění** není fyzické, ale způsobí dotyčnému **silný duševní otřes**.

Viditelný efekt je především překvapení a bázlivost zasaženého před boží mocí. Vzácně pak také krvácení z nosu a podobně, pokud bylo zranění vyšší.



5



20

sáhů



1

osoba



0

ihned



1

kolo



6

ZH1

Zraní za **1k10** životů

141

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

UZDRAV OTRAVU

Klerik dokáže vyprosit zrušení jakéhokoli druhu otravy jednoho tvora. **Cena prosby odpovídá Nebezpečnosti jedu**, který otravu způsobil.

Klerik se musí sám rozhodnout, kolik Přízně této prosbě obětuje. Pokud jí bude málo, může se stát, že k uzdravení dotyčného nepostačí.



X



0

dotek



1

tvor



0

ihned



3

kola



6

ZH1

141

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

HLAS VÍRY

Touto prosbou dokáže klerik zesílit svůj hlas. Zní pak 3× hlasitěji a mohutněji, než je obvyklé. Zvládne tak upoutat a přehlušit i hlučící dav. Když klerik vykřikne, jeho slova rezonují skleněnými okny a rozechvějí vodní hladinu. Pokud si potřebuje zjednat pozornost nebo někoho zastrašit, získá automaticky bonus **+3 ke svému Charismatu**. Efekt hlasu nemusí trvat celou směnu.



2



-



K

klerik



15

minut



1

kolo



8

ZH1

+3 CHAR

146

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

KLIDNÝ SPÁNEK

Vzýváním této prosby dokáže klerik zajistit klidný spánek jednomu tvorů. Ochrání ho tak před zlými sny, nespavostí či nočními můrami. Dotyčný se pak probudí velmi svěží a odpočatý. Díky tomu se mu navíc uzdraví o **2 životy** více, než je obvyklé.



4

0 dotek

1 tvor

8 hodin

1 kolo

8

+2 životy

ZH1

146



KLERIK

KOPÍ PRAVÉHO SVĚTLA

Při provádění této prosby ukáže klerik vybraným směrem. Ve stejný okamžik protne vzduch paprsek jasného, oslnivého světla, který zasáhne každého, kdo mu stojí v cestě. Nemrtvým, neviděným a magickým či nadpozemským tvorům tak způsobí zranění za **1k6+2** životů. Na běžné smrtelníky tato prosba nijak nepůsobí (světlo jimi projde).



3

100 sáhů

100 sáhů

0 ihned

1 kolo

8

Zraní za **1k6 + 2** životů

ZH1

146



KLERIK

OCHRANA PŘED TEMNOTOU

Tato prosba pomáhá chránit před temnými silami (nemrtví, nevidění) a nadpozemskými bytostmi. Ty následně získávají **Nevýhodu (postih -5) k útoku i ke všem akcím** namířeným proti chráněné postavě. Dále chrání cíl před kletbami, zmámením či posedlostí. Pokud je už postava takto postižená, ochrana jí bohužel nepomůže.



4

0 dotek

1 tvor

1 minuta

1 kolo

8

Nevýhoda -5

ZH1

147



KLERIK

POŽEHNÁNÍ ZDARU

Klerik dokáže touto prosbou požehnat jednomu tvoru, který pak získá **Výhodu** (bonus +5) k následujícímu hodu. Tím je míněno provedení útoku, obrany nebo hod na ověření úspěchu akce. Požehnání nelze kumulovat.

Temná alternativa: Klerik dokáže stejným způsobem proklít jeden cíl, který má pak k následujícímu hodu **Nevýhodu** (postih -5).



3

0 dotek

1 tvor

1 kolo

2 kola

8

Výhoda +5

ZH1

147

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

VNUKNUTÍ

Touto prosbou dokáže klerik vyslat krátké poselství. Není tvořeno slovy či větami, ale intenzivním pocitem doplněným o scénérii. Je nezbytná dobrá znalost cílové osoby. Vnuknutí se projeví v okamžiku provedení prosby.

Temná alternativa: Klerik dokáže poslat někomu jinému falešný vzkaz. Musí překonat hod proti pasti **Vůle** (CHAR) vs. Prosby.



5

Kdekoliv

1 tvor

0 ihned

0 ihned

8

Vůle vs. Prosby

ZH1

147

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

Nauka Žehnání aurami

AURA OCELOVÉ PĚSTI

Touto prosbou se všechny postavy v dosahu aury stávají nebezpečnějšími v boji. Každá dostává bonus **+2 do Útoku** po celou dobu účinku aury. Klerik může z účinku aury kdokoliv vyloučit.

Temná alternativa: Klerik dokáže oslabit (postih -2 k **útoku**) všechny tvory v dosahu aury, které si sám zvolí.



6 (+2X)

5 sáhů

5 sáhů

3 + X kol

1 kolo

8

+2 ÚČ

ZH1

148

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

Nauka Žehnání aurami

AURA PROTI TEMNOTĚ

Klerik je schopen vyprosit si ochrannou auru, projevující se jako slabě zářící zlatavý kruh. Do něj nemohou vstoupit žádní prokletí či posedlí tvorové, stejně jako nemrtví, nevidění a nadpozemské bytosti. Nedokáží se do něj dostat ani kouzlem, ani s pomocí svých zvláštních schopností. Aura chrání také před zastrašením či jinými schopnostmi.



6 (+2X)

5 sáhů

5 sáhů

3 + X kol

1 kolo

8

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

ZH1

148

Nauka Žehnání aurami

AURA SVATÉHO ŠTÍTU

Touto prosbou se všechny klerikem vybrané postavy v dosahu stávají cílem ochranné aury. Díky ní získávají po celou dobu jejího trvání **+2 k obraně**. Pokud si to klerik přeje, může být kdokoli z účinku aury vyloučen.

Temná alternativa: Klerik takto dokáže oslabit (**postih -2 k obraně**) všechny tvory v dosahu aury, které si sám zvolí.



6 (+2X)

5 sáhů

5 sáhů

3 + X kol

1 kolo

8

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

ZH1

+2 ZO

148

Nauka Svaté pravdy

DOZNÁNÍ

Tato prosba dokáže intenzivní bolesti zlomit vůli protivníka. Jestliže klerik v ověřovacím hodu překoná **Výdrž** protivníka, sníží mu na dobu jedné směny **ODO i CHAR o 1**. Ačkoliv se bude dotýčný cítit hrozně, neutrpí žádné skutečné zranění.

Takto nalomená osoba bývá následně podrobena otázkám. Pokud neuspěje v hodu proti pasti, rozmluví se.



3

0 dotek

1 tvor

15 minut

1 kolo

12

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

ZH1

Vůle vs. Výdrž

149

FALEŠNÉ PŘÁTELSTVÍ

Touto prosbou lze zmást duši jiného smrtelníka. Jestliže klerik v ověřovacím hodu překoná **vůli** protivníka, bude ho dotýčný považovat za svého dobrého přítele. Bude mu věřit a bude ochoten mu pomoci. Nevykoná však nic, co by ho mohlo ohrozit na životě. Toto chování mu vydrží až do konce efektu prosby nebo do okamžiku, kdy mu klerik nebo zbytek družiny ublíží či uškodí.



3 + úroveň

10 sáhů

1 tvor

1 hodina

2 kola

12

Vůle vs. Vůle

ZH1

149

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

LÉČIVÁ AURA

Léčivá aura **uzdraví** každého klerikem zvoleného tvora za **1k10 životů**. Podmínkou je, aby byl v dosahu aury.

Temná alternativa: Aura způsobí všem tvorům v jejím dosahu (kromě klerika) **zranění za 1k10 životů**. Aby k tomu došlo, musí klerik svým hodem na Vůli (CHAR) překonat Vůli (CHAR) každého cíle. Klerik nedokáže z efektu prosby nikoho vyjmout.



10

5 sáhů

5 sáhů

0 ihned

1 kolo

8

Vyléčí 1k10 životů

ZH1

149

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

NAJDI TEMNOTU

Po seslání této prosby vidí klerik bytosti kolem sebe v jiném světle. Nemrtví, nevidění a nadpozemští tvorové sloužící temným bohům vydávají temně modrou záři. Nadpozemské bytosti sloužící bohům světla vydávají zlatavou auru. Stejně reagují i předměty, které jsou prokleté či jinak zasažené vyšší mocí. Efekt prosby se nevztahuje na alchymistické předměty a vybavení.



3

5 sáhů

5 sáhů

1 minuta

3 kola

8

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

ZH1

149

NAPRAVENÍ TĚLA

Tato prosba dokáže vyléčit zlomeniny, poraněné svaly, šlachy či cévy. Nelze jí léčit vrozené vady či nevratná poškození těla. Dokáže se také vypořádat s temnou alternativou této prosby. Zároveň **vyléčí 2k6 životů**.
Temná alternativa: Klerik dokáže způsobit postižení končetin či smyslu na **8 kol**. Dotyčnému však nezpůsobí ztrátu životů. Klerik musí svým hodem na **Vůli** (CHAR) překonat Vůli (CHAR) cíle.



10

0 dotek

1 tvor

0 ihned

2 kola

12

Vyléčí **2k6** životů

ZH1

150

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

ODSTRAŇ KLETBU

Touto prosbou lze sejmut prokletí z vybrané osoby, místa či předmětu. Jestliže klerik v ověřovacím hodu uspěje a překoná **sílu kletby (X)**, kterou zná PJ, dojde k jejímu okamžitému odstranění.

Temná alternativa: Klerik dokáže jednorázově zvýšit **obtížnost vybrané kletby o +3**. Tato varianta nevyžaduje hod proti pasti.



13

0 dotek

1 cíl

0 ihned

1 kolo

12

Vůle vs. X

ZH1

150

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

ODSTRAŇ PARALÝZU

Klerik dokáže zrušit všechny druhy ochromení, které nemají základ ve fyzickém poškození těla. Ruší paralýzu způsobenou strachem, kouzly, jedy či kletbami. Jestliže zdroj paralýzy na postavu stále působí, pak ji prosba nedokáže zlomit.

Temná alternativa: Klerik dokáže **Paralyzovat** jednu bytost na **4 kola**. Musí svým hodem na **Vůli** (CHAR) překonat Vůli (CHAR) cíle.



5

0 dotek

1 tvor

0 ihned

3 kola

12

Prosby vs. X

ZH1

150

Drací Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

ODVRACENÍ TEMNOTY



Klerik touto prosbou dokáže odvracet všechny nemrtvé, neviděné a nadpozemské bytosti v jejich přirozené podobě. Jestliže klerik v ověřovacím hodu uspěje (a překoná obtížnost akce ovlivněnou úrovní monstra), odvracení se zdařilo. Pokud jsou nadpozemské bytosti ukryty v cizím těle, odvracení na ně nepůsobí. Efekt odvracení samovolně odezní po 24 hodinách.



3



5

sáhů



5

sáhů



0

ihned



2

kola



10

Vůle vs. Vyšší moc

ZH1

150

Dračí Hlidka

hra na hraní



KLERIK

OŠÁLENÍ TEMNOTY



S touto prosbou dokáže klerik ošálit všechny smysly nemrtvých, neviděných a nadpozemských bytostí. Stává se pro ně proto neviditelný, neslyšitelný a celkově nezjistitelný. Může se pohybovat kolem nich, aniž by ho vůbec dokázali postřehnout. Pro smrtelníky je však klerik normálně viditelný. Během doby trvání musí být klerik opatrný, prosba se totiž může snadno narušit.



4



-



1

tvor



15

minut



1

kolo



8

Dračí Hlidka

hra na hraní



KLERIK

POSEL BOJOVNÍK



Klerik si touto prosbou dokáže přivolat posla, který se ho zastane v boji. Posel má 30 životů. Jeho základní ÚČ i OČ má hodnotu 1, klerik ho však dále zvyšuje množstvím Přízně, kterou použil k jeho vyzvání (maximálně úroveň klerika bodů X rozdělí mezi ÚČ a OČ dle uvážení). Rozdělení se provede při přivolání. Útoky posla jsou nehmotné a cíl se jím může bránit pouze hodem na OBR.



2 + X



20

sáhů



-



3

kola



1

kolo



10

Dračí Hlidka

hra na hraní



KLERIK

POSEL ROVNOVÁHY



Po svém zjevení se posel zaměřuje na kouzelníky, ze kterých se snaží vysát jejich manu. Posel si nevšímá hraničářů ani kleriků, stejně jako nereaguje na manu obsaženou v různých předmětech. Klerik při vzývání prosby vybere cíl, na který se posel zaměří. Jestliže cíl neuspěje v hodu proti Pasti **Vůle (CHAR) vs. 14**, bude mu odsáto **1k10 bodů many**. Tento hod se opakuje v každém kole.

12

30 sáhů

-

6 kol

2 kola

10

Vůle vs. 14

Draci Hlidka

hra na hranici



KLERIK

POSEL STEZKY



Pokud si klerik není jistý směrem cesty, může požádat boha o pomoc. Ten mu sešle jednoho ze svých nižších služebníků známého jako Posel stezky.

5

10 sáhů

-

1 hodina

5 kol

8

Klerikovi stačí pomyslet na světovou stranu či místo, které hledá. Posel daným směrem ukáže a sám se jím vydá. Od klerika se však nikdy nevzdálí více než na 10 sáhů.

Draci Hlidka

hra na hranici



KLERIK

POSEL UMLČENÍ



Klerik dokáže přivolat posla, který bude narušovat prosby ostatních. Při jeho zjevení klerik určí, na koho upře svou pozornost. To může navíc dle potřeby v každém kole měnit. Obtížnost vzývání cizích proseb se zvýší o hodnotu, kterou určí jednorázový hod **1k10** při zjevení posla. Tento postih se pak aplikuje na všechny prosby, které jím budou narušovány.

12

30 sáhů

-

6 kol

2 kola

12

Prosby +1k10

Draci Hlidka

hra na hranici



KLERIK

SVATÁ ZBROJ

Svatá zbroj dokáže pohltit **veškerá zranění** plynoucí z jednoho konkrétního útoku v daném kole. Není přitom důležité, o jakou formu útoku se jedná (zda o zbraň, kouzlo, dračí dech a podobně). Pokud na klerika směřuje více útoků, určí si sám, proti kterému bude chráněn.



3

-

Klerik

0 ihned

0 ihned

8

Dračí Hlídka

lira na hradbu



KLERIK

ZH1

152

UDRŽENÍ ŽIVOTA

Tuto prosbu lze vzývat pouze na postavu, která je na mezi vyřazení nebo pod ní. Na **10 kol** se pozastaví všechny škodlivé procesy v těle. Jedy, krváčení ani kletby tak na ni nebudou mít žádný vliv.

Temná alternativa: Klerik dokáže vystavit umírající postavu děsivému strachu a utrpení. Pokud hodem na dovednost Prosby překoná **vůli** (CHAR) cíle, způsobí jí tím definitivní smrt.



3

10 sáhů

1 tvor

1 minuta

1 kolo

8

Dračí Hlídka

lira na hradbu



KLERIK

ZH1

152

ÚTOK ŠTĚSTĚNY

Úderem štěstěny může klerik ovlivnit nebezpečnost svého útoku. Jakmile k tomu dojde, **hodí si na útok dvakrát a započte** ten výsledek, který je pro něj lepší.



2

-

Klerik

1 kolo

0 ihned

8

Dračí Hlídka

lira na hradbu



KLERIK

ZH1

152

UZDRAV NEMOCNÉHO



S pomocí této prosby dokáže klerik vyléčit běžné nemoci i s jejich příznaky během jedné směny. U těch méně obvyklých pak odezní do druhého dne. Vážné nemoci a nemoci magického původu klerik vyléčit nedokáže. Může však jejich příznaky na 24 hodin zcela potlačit.

Temná alternativa: Klerik dokáže přivolat běžné i méně obvyklé nemoci.



5



0

dotek



1

tvor



0

ihned



3

kola



10

Dračí Hlidka

hra na křesťany



KLERIK

ZH1

153

VIDĚNÍ PRAVDY



Díky této prosbě dokáže klerik vycítit, zda někdo mluví pravdu, nebo lže. Stačí pronést slova modlitby a zadívat se dotyčným do očí. Jestliže klerik v ověřovacím hodů překoná **vůli** protivníka, nedokáže dotyčný odolat a s pohledem upřeným do očí lhát. Může se o to pokusit, ale vždy při tom nevědomky uhne pohledem a prozradí se. Pokud hovoří pravdu, pohled klerika ustojí.



3



-



K

lerik



3

kola



1

kolo



11

Dračí Hlidka

hra na křesťany



KLERIK

ZH1

153

Vůle vs. Vůle

VRÁCENÍ ÚDERU



Pokud klerik utrpí v daném kole zranění, bude pomstěn vyšší mocí. Každý, kdo mu takové zranění způsobil, **přijde o polovinu životů, které mu svým útokem vzal.**



4



-



K

lerik



1

kolo



0

ihned



10

Dračí Hlidka

hra na křesťany



KLERIK

ZH1

153

Zraní za ½ zranění

ZAPOMNĚNÍ



Touto prosbou dokáže klerik způsobit protivníkovi trvalou ztrátu paměti. Dokáže tak zahladit různé přešlapy, kterých se on nebo družina dopustili. Je však potřeba jednat rychle.



8



0

dotek



1

tvor



0

ihned



3

kola



10

Jestliže klerik v ověřovacím hodů překoná **vůli** protivníka, vymažou se dotyčným vzpomínky na vše, co se za poslední hodinu stalo.

ZH1

Vůle vs. Vůle

153

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KLERIK

ZESIL ZRANĚNÍ



Po seslání této prosby se stává klerik nebezpečným protivníkem. Pokud totiž někoho zraní, bude toto **zranění** v daném kole **dvojnásobné**.



2



-



K

lerik



1

kolo



0

ihned



10

2x zranění

ZH1

153

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KLERIK

Boží BOJOVNÍK



Zlo je všudypřítomné. Kacíři, fanatici a nadpozemské bytosti rádi používají všemožné léčky a násilí. Bůh proto obdařil své kleriky zvláštní formou instinktu. Ten jim umožňuje najít slabá místa protivníka, ale také bránit se jejich zákeřným útokům.

Díky této schopnosti získává klerik bonus **+2 do útoku i obrany**.

ZH1

+2 ÚČ, +2 OČ

143

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KLERIK

DAR SLITOVÁNÍ



Nepříjemné události zasáhnou čas od času každého. Klerici s touto zvláštní schopností se však těší zvláštní přízni svého boha. Neznamená to, že by se jim nemohlo nic přihodit. V některých situacích mohou dostat druhou šanci. Pokud se klerik dostane do smrtelného nebezpečí, získá možnost ještě **jednoho** (záchranného) hodu. K určení výsledku se použije hodnota toho hodu, který je pro něj výhodnější.

Dar slitování je hod **1k10**, který lze použít při ověření proti pasti či hodu na dovednost. Nelze ho tedy využít k útoku či obraně.

ZH1

143

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KLERIK

OSVÍCENÍ



Všichni klerici jsou hluboce oddáni svému bohu. Někteří natolik, že se jim dostane neobvyklého daru. Bohové si je vyberou a na jejich bedra naloží ty nejtěžší zkoušky. Za tuto službu se pak stávají osvícenými.

Osvícením získá klerik za každou úroveň **2 body** Přízně navíc.

ZH1

+2 přízně / úroveň

143

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KLERIK

POSVÁTNÝ SYMBOL



S pomocí symbolu dokáže klerik provádět složitější prosby, modlitby i rituály. Symbol totiž dokáže posílit klerikovo volání do vyšších sfér. Jeho prosby tak mají vyšší naději na vyslyšení. Není náhodou, že tyto symboly najdeš v rukou naprosté většiny kleriků.

Používání symbolu zvyšuje šanci na úspěch při vzývání proseb o **2 body**. Aby šel symbol takto použít, je nutné ho držet v ruce. Nelze tak zároveň používat obouruční či střelné zbraně, nosit předměty vyžadující obě ruce a podobně (pokud není tímto symbolem zbraň samotná).

ZH1

+2 prosby

143

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KLERIK

POŽEHNANÉ ZDRAVÍ



Požehnané zdraví učinilo z mnoha kleriků živoucí legendy. V časech, kdy se krajem šířil mor, bývali totiž jedini, kteří byli ochotni pomoci. Troufli si jít do nejhůře zasažených míst a starat se o umírající.

Požehnané zdraví dává klerikovi při každém přestupu na vyšší úroveň vždy **jeden život navíc**. Zároveň ho činí imunním vůči nemocem. Neznamená to však, že by se tím vyhnul rozličným projevům stáří.

ZH1

+1 život / úroveň

143

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

RITUÁLY A OBŘADY



Tato schopnost dává klerikovi možnost provádět všemožné obřady a rituály. Ve skutečnosti zasahuje svými znalostmi mezi teologické nauky. Od těch se však v některých detailech trochu liší. Především tím, že jejím ovládnutím klerik nezíská žádné další prosby. Poskytne mu však vědomosti potřebné k provádění tajemných praktik.

Klerik se naučí **Křest** a **Pohřební rituál**

ZH1

143

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

NAUKA BOJOVNÍKŮ VÍRY



Mezi kleriky jsou i takoví, kteří se rozhodli prosazovat svou víru silou. Jejich nauka jim otevírá prosby, které jsou vyslyšeny okamžitě a nevyžadují zvláštní soustředění. Jsou proto přímo určené k boji.

Zvládnutím této nauky získáš automaticky všechny znalosti potřebné k provedení těchto proseb: **Svatá zbroj**, **Útok štěstěny**, **Vrácení úderu** a **Zesil zranění**.

ZH1

144

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

NAUKA BOŽÍCH PATRONŮ



Boží patroni jsou nadpozemské bytosti. V našem světě se vyskytují jen velmi vzácně. Lidé je mohou znát pod různými jmény jako anděly, dábly či třeba znamení. Klerici pak dokáží některé z nich přivolat. Získáš znalosti potřebné k přivolání patronů: **Posel bojovník, Posel rovnováhy, Posel stezky a Posel umlčení.** Poslové jsou při vstupu na svět obvykle viditelní, avšak nehmotní. Po celou dobu své existence se drží blízko klerika. Libovolného dalšího posla dokáže klerik přivolat vždy až po další pravidelné modlitbě.

ZH1

144

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

NAUKA DÉMONOLOGIE



Jak už název napovídá, tato nauka dává klerikovi hluboké znalosti o tvorech čerpajících sílu vyšších sfér. Díky nim je pak dokáže vidět, mást a nebo odvracet.

Zvládnutím této nauky získáš automaticky všechny znalosti potřebné k provedení těchto proseb: **Najdi temnotu, Odstraň kletbu, Odvracení temnoty a Ošálení temnoty.**

ZH1

145

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

NAUKA MILOSRDENSTVÍ



S touto naukou porozumí klerik nemocem těla i duše. Ví, jaké prosby má použít, aby dokázal bližního zbavit nemocí, zranění, paralýzy a podobně.

Zvládnutím této nauky získáš automaticky všechny znalosti potřebné k provedení těchto proseb: **Napravení těla, Odstraň paralýzu, Udržení života a Uzdrav nemocného.**

ZH1

145

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

NAUKA SVATÉ PRAVDY



Někteří klerici se rozhodli hledat škůdce víry mezi smrtelníky. Na kacíře, jinověrce nebo čarodějnice proto potřebují jiný druh proseb. Takový, který je dokáže odhalit, prohlédnout a zlomit.

Zvládnutím této nauky získáš automaticky všechny znalosti potřebné k provedení těchto proseb: **Doznání**, **Falešné přátelství**, **Vidění pravdy** a **Zapomnění**.

ZH1

145

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK

NAUKA ŽEHNÁNÍ AURAMI



Díky této nauce získávají klerici znalosti potřebné k žehnání ostatním. Děje se tak pomocí různých posilujících a ochranných aur, které dokáží vzývat. Těmi pak mohou působit nejen na jednotlivce, ale i na větší skupiny postav. Získáš znalosti potřebné k provedení těchto proseb: **Aura ocelové pěsti**, **Aura proti temnotě**, **Aura svatého štítu** a **Léčivá aura**. V jednu chvíli může mít klerik vyprosenu pouze jedinou auru. Další může vyprosít až po skončení té předchozí. Efekty různých aur více kleriků fungují bez omezení.

ZH1

145

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



KLERIK