

Guddommelig Vasal

Paladiner er præsternes og kirkernes beskyttere. Paladinen vælger en gud og et kodeks under den gud, som den kæmper for.

Paladiner kæmper for deres tro med alt fra ildkugler til kæmpe tohåndssværd til knive i mørket.

Ofte vælger paladiner at beskytte én specifik præst, men der er også mange, som vælger at beskytte alle kirkens præster ligeligt.

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	1
Grad 1-3	2
Grad 4-6	2
Kodeks	2
At bruge paladinkræfter	4
Gud og symbol	4
Tro priser	4
Genvinding af Tro	4
Riter og fokus til mirakler	4
Paladiner og rustninger	5
Falden paladin	5
Gaver	5
Kodekser, og hvilke gaver de får	6
Det almene kodeks	6
Lyset	6
Livet	6
Døden	7
Krigen	7
Visdommen	8
Mørket	8
Hævnen	8
Magten	9
Freden	9
Retfærdigheden	9
Kaos	10

Liste over gaver	10
Livets vej	10
Visdommens Begær	10
Kaotisk Kampstyrke	11

Grad 1-3

I grad 1 til og med grad 3, er paladiner næsten bare præster. Forskellene er dog:

- Paladiner kan kaste magi i læder og metalrustning, selv uden Stridskøglers. Dog skal man stadig have Rustningsbrug [Læder] eller [Metal]
- Paladiner får ikke gratis helbredelse i kirker.
- Paladiner kan ikke holde gudstjenester.

Se Præstesystemet for mere information om hvordan præster & paladiner virker i 1. til 3. grad. Det koster det samme for en paladin at stige i graderne 1 til og med 3, som det gør en præst.

Grad 4-6

I grad 4-6 behøver man ikke noget for at stige i grad. Du skal bare købe den næste grad.

Grad	EP pris for graden
4.	10
5.	11
6.	12

Paladiner får også Tro for at have

Kodeks

I 4. grad vælger paladinen et kodeks. Han kan vælge 1 ud af de kodekser, som står ud fra hans guds navn i tabellen under. Hvis han ønsker et andet kodeks, kan han snakke med arrangørerne, og forklare, hvorfor det passer til hans karakter.

Kodekser har en række gaver og en række løfter. Paladinen skal følge løfterne, ellers risikerer han at blive en falden paladin (se kapitlet [Falden paladin](#)). Paladinen får gaverne for den grad, han er på, og alle grader under det.

Paladinen får også gaver fra det almene kodeks (det har alle paladiner adgang til), igen gaver fra den grad, han er på, og alle under den grad.

Gud	Kodekser	Gud	Kodekser
Aram	Retfærdigheden, kaos, mørket	Iorin	Livet, lyset, retfærdigheden
Arl	Retfærdigheden, freden, krigen	Jorin	Lyset, krigen, retfærdigheden
Burania	Døden, freden,	Lyane	Livet, lyset, freden
Dilarna	Mørket, hævnen, magten	Nimar	Livet, lyset, freden
Djorka	Freden, krigen, livet	Phlarn	Magten, mørket, hævnen
Fanabina	Mørket, magten, hævnen	Ragil	Krigen, hævnen, retfærdigheden, lyset
Fisgur	Døden, kaos, mørket, magten	Rasnasolin	Retfærdigheden, magten, døden
Gasnian	Visdommen, freden, retfærdigheden	Rina	Livet, kaos, lyset
Girak	Mørket, magten, visdommen, døden	Sissianna	Livet, lyset, freden
Gorrum	Retfærdigheden, kaos, mørket	Thlarn	Kaos, krig, mørket,

At bruge paladinkræfter

Gud og symbol

Paladinen vælger, når denne laver sin specialkarakter, hvilken gud vedkommende vil være paladin for og skal derefter bruge den valgte guds symbol, når han kaster mirakler eller bruger gaver på samme måde, som præster skal.

Tro priser

Paladiner bruger mana, når et mirakel kastes, men ligesom præster bruges der et andet begreb i regeltekniske sammenhæng, nemlig Tro. Herunder kan man se, hvor meget Tro paladinen skal bruge på at kaste miraklet og hvor meget Tro man får pr. mirakel.

Pris for at kaste		Tro pr. mirakel	
Grader:		Grader:	
1. grad	2 Tro	1. grad	3 Tro
2. grad	4 Tro	2. grad	6 Tro
3. grad	6 Tro	3. grad	9 Tro

Derudover modtager paladinen også Tro for graderne 4-6. Grad 4 giver ham 9 Tro. Grad 5 giver ham 12 Tro. Grad 6 giver ham 15 Tro.

Genvinding af Tro

En paladin genvinder Tro når solen står op. Udover dette kan paladinen én gang dagligt deltage i en gudstjeneste holdt af en præst for paladinen egen tro. Derved genvinder han Tro svarende til 2 x antallet af deltagere i gudstjenesten. Paladinen tæller ikke selv som deltager og kan ikke overstige sit normale maksimum Tro på denne måde.

Riter og fokus til mirakler

Når paladiner kaster deres besværgelser / mirakler, skal han sige en rite og holde sin guds symbol i hånden som fokus. En Paladins symbol skal være et smykke.

En paladins rite skal være på minimum et vist antal ord, skal indeholde navnet på hans gud og skal afsluttes med navnet på den besværgelse paladinen ønsker at kaste.

Derudover skal riten være på dansk, give mening og siges højt og tydeligt.

Herunder kan du se hvor mange ord, der som minimum skal indgå i en rite.

Grader:	Antal ord i riten
1. grad	6
2. grad	12
3. grad	18

Bemærk: Hvis en paladin mister sit hellige symbol, skal han finde et nyt for at bruge sine mirakler, men det behøver ikke være hans eget, bare det er et symbol for paladinens gud.

Paladiner og rustninger

Det hører sig næsten med til at være paladin at bære rustning og de fleste ville skamme sig over at blive set uden. Paladiner kan altså godt bruge mirakler i alle slags rustning, så længe de har evnen til at bruge det.

Falden paladin

Som paladin er man en del af gejstligheden på Niraham og kan risikere at falde fra sin guds gunst, hvis man ikke følger dennes ord. Når man falder, afskærer guden en fra ens mirakler og gaver, indtil man har fået gudens tilgivelse. Det kan være, at en anden magt finder ud af dette og prøver at udnytte, at man ikke længere har sin guds beskyttelse.

Hvis man falder som paladin, får man besked om dette fra en arrangør. Det samme sker, hvis man bliver tilgivet.

Gaver

Paladinen får en række gaver. Disse gaver kan deles op i to grupper: Statiske gaver og Aktiveringsgaver.

Statiske gaver er altid aktive og kræver kun, at paladinen har købt gaven.

Nogle Aktiveringsgaver har et aktiveringskrav. Herudover kræver alle Aktiveringsgaver, at man siger gavens navn højt, klart og tydeligt, mens man knuger sit gudesymbol.

Mange Aktiveringsgaver vil også kræve en rite, men dette står under den enkelte Aktiveringsgave.

På Aktiveringsgaver vil der stå et antal gange, paladinen kan bruge gaven. Det vil fx stå som 3/dag. Det betyder 3 gange per dag. -/dag betyder uendelige gange.

Kodekser, og hvilke gaver de får

Det almene kodeks

Det almene kodeks har ikke nogle løfter.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Du har 2 ekstra liv, når du er i en kirke af din guds tro. Dette optager ikke buffplads.
5.	Når paladinen befinder sig i et tempel for sin gud, tæller han som havende evnerne Mod og Udholdenhed.
6.	Sanse Tro 5/dag med 8 ords rite Klarsind 2/dag

Lyset

Løfter:

- Løgn er skabt af mørket, lyv aldrig!
- Kompromisser er skabt af mørket, gå kun lysets vej!
- Vid at det er bedre at dræbe det onde end det er ondt at dræbe!

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Kanaliser guddommelig kraft virker nu også på større udøde. Permanent Renhedens klinge uden at dette tager en buffplads.
5.	Hellig Brynje 3/dag med 20 ords rite
6.	Renhed 1/dag med en 24 ords rite.

Livet

Løfter:

- Du skal altid hjælpe en såret fjende, der har overgivet sig eller er bevidstløs!
- Du må ikke slå uskyldige ihjel!
- Alt liv er lige!
- Livet er mere værd end alt andet.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Paladinen kan aldrig gøres til udød, og denne kan som præster Helbredelse i templer.

5.	Paladinen kan kaste Helbredelse på 1. grad. Dette kræver stadig et 30. sekunders ritual. Livets Håb 1/dag med 12 ords rite
6.	Livets Vej 3/dag Paladinen har permanent regeneration uden at dette tager en buffplads.

Døden

Løfter:

- Døden er en gave man skal gøre sig fortjent til.
- Når døden er til stede skal man opføre sig værdigt og tale sandt, thi døden hader de uværdige og løgnerne
- Livet er ikke helligt, det er døden som du skal ære.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Når du er bevidstløs fra fx søvn, opfører du dig i stedet som zombie og kan derfor ikke vækkes før tid. Til gengæld angriber du den, som gjorde dig bevidstløs.
5.	Dødens Fortrin 5/dag, på en 16 ords rite.
6.	Dødsvind 1/dag på 24 ords rite Endelig Hvile 3/dag på en 12 ords rite

Krigen

Løfter:

- Ofte er vold den eneste udvej!
- En ægte kamp vil altid have en taber og en vinder.
- Har en kriger kæmpet godt, har denne fortjent at beholde sine ejendele.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	+1 niveau Styrke Kan bruge alle slags våben og rustninger
5.	Hver forskellig type rustning, du har på, giver 1 livspoint mere
6.	Bliver immun over for alt magi fra den første magiker, som rammer paladinen med magi i hver kamp.

Visdommen

Løfter:

- Viden er værdifuldt, lad det ikke gå tabt!
- Gå aldrig i kamp før du kender din fjende.
- Viden er styrke, uden viden vindes kampen måske men aldrig krigen!

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Du får Læse Magi. Kan læse skriftruller uanset sproget. Visdommens begær -/dag på en 16 ords rite Identificere 3/dag på en 16 ords rite
5.	Sindslås 5/dag, på en 20 ords rite
6.	Guddommelig Visdom 3/dag. Dette tager halv tid (7,5 minutter) at kaste.

Mørket

Løfter:

- Håb og fri vilje skal undermineres med alle midler muligt.
- Mørket er din allierede, klæd dig så det kan hjælpe din færd!
- En ven står med ryggen til din kniv
- Løgne er dit bedste skjold.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	+1 Niv. Tortur.
5.	Sjælevandring 2/dag med 24 ords rite
6.	Skyggeskjul 3/dag med 16 ords rite. Når det er mørkere end tussmørke kan du bruge Skyggeskjul -/dag med 16 ords rite

Hævnen

Løfter:

- Enhver handling imod dig skal hævnnes!
- Kun den der skal hævnnes mod skal stå til regnskab, kun hævneren skal hævne!
- Lad altid din hævn være kendt tider før timen er inde, thi kun med viden om din komme vil hævnen være ret!

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Hævneren 3/dag med 16 ords rite Når Hævneren er aktiveret, skal du gøre alt, hvad du kan, for at dræbe den, som du har aktiveret den mod.
5.	Hævneren giver 3 ekstra liv, imens den er aktiv
6.	Genopstandelse 2/dag med 24 ords rite. Når genopstandelse aktiveres, påvirkes du af Hævneren mod den, som har slået dig ihjel. Du kan bruge dine normale kamp- og visdomsevner i 30 minutter efter Genopstandelse.

Magten

Løfter:

- Du må ikke følge en leder der er svagere end dig
- Du må ikke hjælpe nogen uden belønning
- En leder der ikke kan holde på magten har ikke fortjent den.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Manipulation dog ikke som berøring. Du skal lave en dukke som forestiller offeret og fremvise denne til offeret, for at kaste denne Manipulation. -/dag med 12 ords rite, men du skal have en dukke til hvert offer.
5.	Kontroller Person 5/dag med 20 ords rite
6.	Fremkalde Følelser 3/dag med 24 ords rite

Freden

Løfter:

- Du må aldrig trække våben først
- Du må ikke angribe en andens hjem
- Du skal tilbyde at mægle i enhver strid.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Fred som 3.grads besværgelse
5.	Fredsplads 3/dag med 20 ords rite
6.	Massecharmer 3/dag med 24 ords rite

Retfærdigheden

Løfter:

- Du skal altid støtte retfærdigheden, også selv om dit liv kommer i fare!
- Sørg for, at magtholderen altid er retfærdig!
- Find en tolkning af retfærdigheden - og hold dig til den!

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Duel 5/dag med 16 ords rite Evnens Tortur.
5.	Paladinen kan, 1 gang i hver kamp, genvinde 5 liv.
6.	Paladinen kan kaste Blodrus 3/dag med 20 ords rite

Kaos

Løfter:

- Lad aldrig nogen kende dit næste træk.
- Modvirk orden for alt i verden.
- Husk, at fremtiden aldrig er fastsat,
- Du skal altid have en terning på dig.

Gaver:

Grad	Gaver
4.	Hver måned skal paladinen under indtjekning slå en normal terning hos en arrangør. Paladinen's terningslag afgør hvilken del af gaven, der er gældende den næste måned. På terningslag 1-3: Alt magi, paladinen kaster, påvirker også den selv. På terningslag 4-6: Paladinen får hver time 1 livspoint, til et maksimum af 20 liv plus rustning. Disse liv er af type "Magisk Beskyttelse" og forsvinder derfor, når de mistes.
5.	Løgn 3/dag med 16 ords rite
6.	Kaotisk Kampstyrke 3/dag med 16 ords rite

Liste over gaver

Livets vej

Paladinen kan, med et 30 sekunders ritual, kaste Helbredelse på 10 mennesker, som er inden for 15 meter af paladinen

Visdommens Begær

Bruges denne gave på en bevidstløs person, får paladinen alt skriftligt, receptor har på sig.

Bruges den på en person ved bevidsthed, skal receptor svare ja/nej til om, de har noget skriftligt på sig.

Kaotisk Kampstyrke

Paladinen går i en blodrus. Han får 4 ekstra livspoint, bliver immun over for alt magi fra mentalistskolen's besværgelsesliste. Paladinen skal altid prøve at dræbe den nærmeste person, også selvom denne er en ven. Gaven varer i 2 minutter, hvorefter paladinen besvimer, som var han påvirket af besværgelsen Søvn.