



# KLERIK

(Základní informace pro 1. úroveň)

## Hraní za klerika

Hraní ze klerika, na rozdíl od ostatních profesí, vyžaduje větší míru znalostí a představivosti. Pro hru je potřeba znát svého boha či božstvo, které může být v různých hrách vyprávěčem popisováno jinak. Klerikova víra pak ovlivňuje některá jeho rozhodnutí, což může vyžadovat i značnou míru improvizace.

Hraní za klerika nemá žádnou spojitost s osobním přesvědčením hráče a je třeba se od něho oprostit.

## Blízké dovednosti

Od 1. úrovně ovládáš 3 blízké dovednosti:

**Čtení a psaní (INT) 3. stupeň, znalostní:**

Ovlivňuje tvou gramotnost. Poradíš si s knihami a dopisy. Později rozpoznáš i složitější symboly.

Ověření: Čtení a psaní (INT) vs. X

**Teologie (INT) 3. stupeň, znalostní:**

Ovlivňuje tvou znalost o bozích, modlitbách a obřadech, svatých symbolech, praktikách kultů, nebo o posvátných bytostech a jejich moci.

Ověření: Teologie (INT) vs. X

**Vůle (CHAR) 3. stupeň:**

Ovlivňuje tvou obranu proti manipulaci a sugesci.

Nebo zda dokážeš prosadit svůj názor u ostatních.

Ověření: Vůle (CHAR) vs. X

## Boží přízeň

Sám o sobě nemáš žádnou moc. Přízeň je zdroj zvláštní moci a díky ní jsou modlitby vyslyšeny.

Přízeň se zapisuje do políčka Mana.

**Modlitba po 1 směnu = +1/3 přízně z max.**

Modlitby musí být pravidelné. Obvykle 3x denně při svítání, v poledne a při západu slunce. Pokud budeš modlitby ignorovat, bůh tě potrestá.

## Svěcení

Předání části boží síly předmětu či tekutině.

**1 přízeň = 1 litr svěřené vody nebo předmět**

Svěcená zbraň zraňuje magické, nadpozemské a nemrtvé tvory za 1k6/2 životů navíc.

Svěcená voda zraňuje magické, nadpozemské a nemrtvé tvory za 2k6 životů jednorázově.

## Spojení s bohem

Přízeň můžeš spotřebovat (-1 na tvory stejné víry) a přivolat boží zásah skrze speciální dovednost:

**Prosby (CHAR) 3. stupeň:**

Ovlivňuje tvé šance na úspěšné navázání spojení s tvým bohem, vyslyšení a splnění tvých proseb.

Ověření: Prosby (CHAR) vs. Obtížnost



## Základní prosby

Některé prosby mají světlou (S:) a temnou (T:) podstatu a je jen na tobě, kterou z nich si zvolíš. Na bohu pak je, zda tě při tvé prosbě vyslyší.

Od 1. úrovně ovládáš 5 základních proseb:

| Pří. | Dos. | Roz. | Trv. | Vzý. | Obt. |

**Léčivé ruce:**

| 3 | dotek | 1 tvor | ihned | 1k | 6 |

S: Přiložení rukou zacelí ránu, zastaví krvácení, či vyléčí 1k6 životů. T: Dotykem zraníš 1k6 životů.

**Očištění:**

| 3 | dotek | 1 porce / 1 měch | ihned | 10k | 6 |

S: Dokážeš očistit jídlo nebo vodu od přírodních a magických jedů či nákazy. Nezabírá na živé tvory.

T: Jídlo a pití je očištěné pro tebe a tebou vybrané.

**Štít víry zvolání:**

| 3 (+2X) | koule 4s | na sebe | 1+Xk | ihned | 6 |

+5 k obraně proti všem útokům (X = počet kol).

Po celou dobu trvání prosby se musíš soustředit.

**Úder moci:**

| 5 | 20s | 1 osoba | ihned | 1k | 6 |

Zraní 1k10 životů. Není fyzické, ale duševní.

**Uzdrav otravu:**

| X | dotek | 1 tvor | ihned | 3k | 6 |

Zkusíš vyprosit zrušení účinků otravy nebo jedu.

(X = nebezpečnost jedu). Sám musíš odhadnout kolik bude potřeba přízně, aby došlo k uzdravení.



NÁPOVĚDA



# KLERIK

*(Prostor na vlastní poznámky)*