

4.13. Kněz

Pravidla základního povolání

Kázání

- Nemá-li kněz žádné posluchače, nemá žádnou podporu svého boha.

- 1. úr.** Bude-li mít při kázání kněz 5 posluchačů, získá malou přízeň svého boha (*na začátku hry*).
- 2. úr.** Bude-li mít při kázání kněz 10 posluchačů, získá větší přízeň svého boha (*musí uspořádat 4 plné mše*).
- 3. úr.** Bude-li mít při kázání kněz 20 posluchačů, získá velkou přízeň svého boha (*musí uspořádat 8 plných mší*).

Tvorba silně věřícího jedince

- Silně věřící jedinec má hodnotu dvou obyčejných posluchačů, nemůže být přetažen na jinou víru, nemůže přestat věřit.

- Aby si mohl vytvořit silně věřícího jedince, musí kněz uspořádat rituál, na kterém pronese opravdu hlubokou a originální modlitbu pro svého boha, během které musí podat svému budoucímu silně věřícímu lektvar, jenž bude obsahovat bylinu daného boha a 4 jednotky jeho elementu, a musítorituál zakončit krví, kterou mu věřící během rituálu dobrovolně dá. Tuto krev pak knězvylijebud'to do vody, ohně, zeminy, nebo ji chrstne do vzduchu. Věřící takto ztratí jeden život, který nelze nijak vyléčit, ale vrátí se mu po dvou herních blocích.

- 1. úr.** Kněz může mít 1 silně věřícího jedince (*na začátku hry*).
- 2. úr.** Kněz může mít 2 silně věřící jedince (*Jeho jeden silně věřící musí na kněžův popud provést jeden fanatický čin, např. vraždu, založení požáru apod.*).
- 3. úr.** Kněz může mít 3 silně věřící (*Jeho dva silně věřící musí na kněžův popud provést jeden fanatický čin*).

Pravidla silně věřícího jedince

- Musí se účastnit každé modlitby, bez ohledu na to, co zrovna dělá (pokud o této modlitbě ví), např. ví, že ve dvě hodiny bude modlitba a touto dobou bude zrovna bojovat, tudíž přestane a jde na modlitbu).

- Jakýkoli útok na jeho víru bere jako útok na svou osobu, podle toho bude hrát svou roli.

Rituály

- Rituály se budou vyhodnocovat vždy na konci herního bloku a budou mít vliv na herní bloknásledující.

- Efekt rituálu trvá jeden herní blok.

- Mají-li nějaké dva rituály protichůdné efekty, pak se nepovede ani jeden, je-li však jeden silnější pak tento ten slabší přebije.

- O efektu rituálu rozhoduje vždy organizátor.

- 1. úr.** Slabý efekt rituálu = např. vyvolání mrholení (*na začátku hry*).
- 2. úr.** Silný efekt rituálu = např. průtrž mračen (*5 úspěšných rituálů*).
- 3. úr.** Efekt bude trvat o jeden herní blok déle (*10 úspěšných rituálů*).