

Pomoc dla graczy - informacje dla kapłanów

Jeśli postać-adept ma być kapłanem, musisz wybrać jedną z religii. Ich szczegółowy opis znajduje się w podręczniku, a poniżej znajduje się samo zestawienie zasad związanych z korzyściami (Dary) i ograniczeniami (Wyrzeczenia) dla każdej z religii.

Bogini Allimena / Duchy natury

Dary:

- (1) Światło
- (1) Uśpienie
- (3) Bariera
- (3) Leczenie
- (6) Przywrócenie



Duchowieństwo tej religii jest całkowicie odporne na choroby i trucizny.

Wyrzeczenia:

Pocisk mocy, Dotyk bólu, Wyssanie esencji, Błyskawica, Szaleństwo, Eksplozja, Rozdarcie (i każde inne, powodujące obrażenia)

Osoby, które poświęcą życie w służbie bogini, nie mogą żywić silnych uczuć wobec jednej, konkretnej osoby, nie mogą nigdy zadać śmiertelnego ciosu, odmówić pomocy ani przejść obojętnie obok cierpienia innej osoby. Wiąże je przysięga pomocy bezinteresownej.

Bóg Arkhedos / Duchy przodków

Dary:

- (1) Kontakt z umarłymi
- (2) Odczynienie
- (2) Inspiracja
- (2) Zbroja
- (4) Doskonałość



Śludzy Arkhedosa zawsze są w stanie poznać ogólną historię oglądanego przez nich miejsca lub doczesnych szczątków dowolnej osoby, ich dawną rolę i wygląd.

Wyrzeczenia:

Światło, Niezauważalność, Niewykrywalność, Przejście, Teleportacja, Wyzwalacz, Dyskrekcja.

Kapłani Arkhedosa muszą świecić przykładem, niedopuszczalne jest zachowanie niehonorowe czy nieuczciwe. Nie mogą odmawiać pomocy, w szczególności przy odprawianiu świąt, rocznic, pogrzebów oraz misji dyplomatycznych.

Bóg Mitzar

Dary:

- (1) Siła spokoju
- (1) Wykrywanie
- (2) Zawieszenie
- (2) Zrozumienie
- (4) Przyswojenie



Głosiciele Prawdy zawsze potrafią wyczuć kłamstwo u osoby, którą słyszą lub widzą – nie muszą nawet znać języka, używanego przez tą osobę.

Wyrzeczenia:

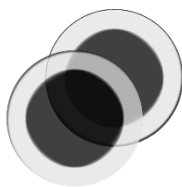
Wmówienie, Urok, Rozkaz, Czytanie myśli, Transmorfizm, Oznakowanie, Uśpienie

Głosiciele Prawdy nie mogą kłamać ani wprowadzać zamętu, zawsze powinni oferować władcom i osobom decydującym swoją radę. Muszą też podróżować, nie zagrzewając w żadnym miejscu więcej niż roku czasu. Powinni przyjmować uczniów i szkolić ich w drogach Mitzara, dbając jednak o rozwój ich indywidualnego spojrzenia na świat.

Wielka Dwójca

Dary:

- (1) Wizja
- (2) Dyskrekcja
- (2) Czytanie myśli
- (3) Rozkaz
- (5) Magiczna Krujówka



Kapłani i kapłanki Wielkiej Dwójcy zawsze są w stanie zdiagnozować ciążę oraz bezpłodność, unosząc dłonie nad istotą, która rozmnaża się na drodze pćciowej.

Wyrzeczenia:

Przyswojenie, Kontakt z umarłymi, Skarbiec, Doskonałość, Skuteczniej, Panika, Przekleństwo.

Kapłani muszą założyć rodzinę i spłodzić dzieci, jednak nie z innymi sługami Wielkiej Dwójcy. Gromadzenie dóbr materialnych jest niemile widziane, o ile nie są one przeznaczone na chwałę Wielkiej Dwójcy