

PRÄST

ANDEPRÄST

Andepräster tillber lokala andar med olika ansvarsområden, och har oftast en favoritande som får mer uppmärksamhet då den är viktigare för ens liv eller arbete. Två andar, den krigiske Farakh och den sluge Teleth är mer universella och inte lika geografiskt bundna som de andra. Det finns ingen norm för hur religionens tempel ser ut men där de andra två religionerna oftast har större tempel har andeprästerna istället många små och det är inte ovanligt med små vägtempel stora som ett uthus ungefär och för en by att ha lika många tempel som övriga byggnader.

Andar och folk

Andar är osynliga väsen som lever i symbios med den synliga världen. Oavsett vilken religion du tillber så finns de där. De som inte tillhör religionen anser att andarna är lika värdiga av tillbedjan som vilket djur eller person som helst. För dem som tillber dem däremot handlar det om att visa andarna respekt, vilket man gör genom böner och offergåvor.

Bönerna är oftast i form av små rim och sånger som sägs när det är lägligt, vid ett tempel eller till en vattenande när man ska fiska i hans flod. Om man inte har haft ett tillfälle att göra det under veckan så gör man det isåfall på veckans tionde dag.

Offergåvor är i form av mat eller värdeföremål och om det är mat så är de tillredda på samma sätt som ifall en normal person skulle konsumera den. Om anden mår bra kommer offergåvan vara borta dagen efter, om inte så finns den eller delar av den kvar.

Andarna är bundna till olika geografiska platser, och ju större plats desto större ande. De som flyttar från en by till en annan pratar med sina nya grannar för att få reda på de lokala andarnas namn. Den som kanaliserar gudomlig kraft vet med automatik vad andarna i ett område heter.

De som kan kanalisera gudomlig kraft

De få som har förmågan att kanalisera andarnas kraft kan genom att ge offer till en ande få tillgång till andevärlden. Vid en låg nivå innebär detta att en kort ritual och offer vid ett tempel ger prästen förmågan att låta anden ta över ett litet djur och länka det med prästen. Prästen kan styra djuret och se, höra, lukta och känna det som djuret gör. Exempel på små djur är ormar, råttor, fiskar och småfåglar. Länken finns där så länge prästen vill, men djuret måste fortfarande utföra det den ska för att leva. Vid en låg nivå kan inte djuret eller prästen ha länken mer än i en miles radie ifrån templet.

Vid högre nivåer kan prästen kontrollera kraftigare djur, kommunicera med dem, upprätthålla länken över ett större område, och vad som väntar bortom det är det ingen som vet.

I områden där det inte finns tempel och man vill använda förmågan så måste man konstruera ett tempel. Ett enkelt tempel till en liten ande tar ungefär en halv dag att konstruera tillsammans med de ritualer man genomför. Är man fler som hjälps åt så går det fortare men två timmar är den lägsta tiden.

För en mellanstor ande krävs det minst en hel dag och för en stor ande tre dagar. De som hjälper till kan inte vara av livsåskådningar diametralt mot prästen själv.

Tarangrad	Kontrollerades livstärnigar	Övrigt
1	1/4 Hit Dice	Kontrollera, se, höra, lukta och känna, max 1 mile
2	1/2 Hit Dice	
3	1 Hit Dice	
4	2 Hit Dice	Kommunicera med, max 3 miles
6	3 Hit Dice	Kan kontrollera jättedjur, frammana små andar
8	4 Hit Dice	Kan fördela Hit Dice för att kontrollera flera djur, max 6 miles
10	6 Hit Dice	Kan kontrollera övernaturliga djur, 1 HD lägre än djur
11	7 Hit Dice	Max 10 miles
12	8 Hit Dice	Kan kontrollera svärmar
13	9 Hit Dice	Max 15 miles
14	10 Hit Dice	Kan kontrollera monster, kan frammana medelstor ande
15	11 Hit Dice	Behöver inte längre bygga tempel för att kontakta ande
16	12 Hit Dice	Max halva kontinenten bort
17	13 Hit Dice	Kan kontrollera intelligenta varelser, som får Save
18	15 Hit Dice	
19	17 Hit Dice	Hela kontinenten
20	18 Hit Dice	Kan frammana stor ande

Onda andar

Andar är vänliga av naturen men precis som allt annat kan de korrumpas av ond kraft. Onda andar kan orsaka sjukdomar, missväxt, sömnproblem och liknande. För att besegra dem måste man finna källan till deras korrupcion och förgöra den.

Förgöra vanliga andar

Även andar kan dö. Det som behövs är att förstöra andens alla tempel, fördriva eller konvertera dess tillbedjare i området och hitta och förstöra andens kärna. Kärnan är en koncentrerad bit av det främsta materialet i området, så en skogsandes kärna kan vara en sfär av extremt hårt trä i ett urgammalt träd nära områdets mitt. En ny ande kan inte ersätta den gamla på ett år.

Ett område helt utan ande innebär att den gudomliga kraften inte går att kanalisera alls där och det mest välkända exemplet är alla de större Mioratemplen.

Prästen märker av när den kommer till ett sådant område genom att gradvis förlora förmågan att kasta formler, med början med de kraftigaste formlerna.

Bästa tiden att be

Det finns tre tillfällen som är heligare än andra. På dygnet är det midnatt, i veckan är det den tionde dagen och på året är det nyårsnatten. Om man ber sina böner för att få gudomlig kraft i form av formler så innebär det för formelresultatet att vid midnatt så rullas 1:or om, på den tionde dagen rullas 1:or och 2:or om, och kombinationen ger att 1:or till 3:or rullas om. På nyårsnatten kan en präst be för att få formler kastade en formelgrad högre än vad prästen kan kasta vanligtvis.

Frammanade andar

För att frammana en ande behöver man ett tempel, och man behöver någon slags material som anden ska ta kontrollen över. Det kan vara vilket material som helst men anden räknas som en kategori lägre om det är ett material som inte reflekterar anden. Fallna grenar för en skogsande är bra, men en hög med grus är mer lämpat för en skogsande. Mängden avgör också storleken. En liten ande kan ta över ca 5kg, en normal ande ca 50 och en stor ande mellan 100-300 kg.

Andarna har förmågor som reflekterar vilken typ av ande de är så en skogsande kan frammana djur, kontrollera växter och liknande och har även prästförmågor av samma typ som den präst som frammanade dem.

En frammanad ande kan röra sig så långt från sin frammaningsplats som prästen kan kontrollera djur.

En ande behöver inte äta eller sova men förlorar 1 Hit Dice om dagen i den materiella världen. Efter att ha försvunnit på detta sätt kan inte den anden frammanas igen på en vecka.

Små andar

Hit Dice 3d10

CR 3

Medelstora andar

Hit Dice 10d10

CR10

Stora andar

16d10

CR16

ARCURISK ALVPRÄST

En arcurisk alvpräst tillber demonen N'garai. (Se Arcurisk alv tidigare för mer bakgrund. Där står också vilka bonusar prästen får vid olika grader som alv). Krafterna nedan är utöver de vanliga prästförmågorna.

DEMONISK KRAFT

Som präst så börjar du med en extra formel av din vanliga grad och en extra formel från graden ovan. Vid 1: a graden innebär det att du har 3 formelplatser för grad1-formler och 1 plats för en grad 2-formel. Varje gång du når en ny grad där du får tillgång till en ny formelgrad så får du en formelplats för formelgraden ovan. När du når grad 17 så får du en extra formel av din högsta grad och av din näst högsta.

Du får 1 extra Livspoäng vid varje grad.

VÄGLEDD AV N'GARAI

Vid 8:e graden får du +2 på alla träffslag när du är i strid mot människor.

DEMONISK KANAL

Vid 16:e graden har du Fördel på räddningsslag mot alla negativa effekter som kan drabba dig. Dina vapen gör 2T6 eldskada mot människor och djur.

ÄNDRINGAR AV PRÄSTEGENSKAPER FÖR ARCURISK ALVPRÄST

Livspoäng: 1T10 per prästgrad

Rustningar: Du är tränad i alla typer av rustningar

Vapen: Du är tränad i alla typer av vapen

DEMONISKT KVAL

Ifall du tvivlar på demonen, nästa gång du går upp så förintas du.