

PRÆSTER: ny profession i DoD

Præster er mellemmand mellem det guddommelige og folkene. De har rituelle, ikke magiske evner. De leder fødselsfester, bryllupper, begravelser, sårings- og høstfester; ritualer der opdeler livet og årets gang, og bringer mennesket i pagt med sin verden.

Der eksisterer både store organiserede præsteska-ber med politisk magt, og obskure små kulturer med særlige mål. De guddomme de påkalder sig, bestemmer deres adfærd.

Evner (Basis DoD)

Fremmede Kulturer

Første Hjælp

Historie (nyter)

Læse og Skrive

Overtale (prædike)

Ritualer (ny evne)

Spille og Synge

Fremmed Sprog (evt. helligs sprog)

Våben (afhængigt af guden)

Expert herudover: Administration, Astrologi, Egenskabskendskab, Højviskhed ("overklassestil" i reglerne), Kulturkendskab, Kendskab om Magi, Kørsel, Lære Vogn, Lægekunst, Lægeurter.

Derudover bør Spille-lederen finde to-tre passende evner til listen alt efter, hvilken type præst det er og hvilken kultur han eller hun tilhører. En frugtbarhedspræst kunne således få Botanik, Zoologi og Ridning (i Expert derudover Drogkendskab, Giftkendskab og Dyreretræning)

Ny evne: Ritualer: Viden om og evnen til at adføre ritualer og ceremonier, der passer til præstens religion. Det indebærer ikke magi, men er evnen til at komme i harmoni med det guddommelige. Vellykkede ritualer kan vinde præsten indpas hos en befolkning, opildne en stanses kampiver, eller til at skønne om guderne er venligt stemt for et forehavende (brandofre osv.). Forbandelser kan bortdrives osv.

I visse tilfælde kan fjendtligt stætte præster dyste gennem ritualer. Klarer en sit slag væsentligt bedre end den anden, besidder han gudernes gunst, og den anden må fortrække.

(Basis DoD: Grundegenskab PSY, Grundchance 0.
Expert: Grundeg. PSY, Pris 4, Basischance 0).