

Errata k příručce povolání Kněz

10/Diagram pocitů

Opravit pocity v diagramu podle tabulky ze strany 29 (a tu podle následujícího textu):

Dobro: radost, láska, tolerance, soucit, spravedlnost

Řád: spravedlnost, klid, stálost, pokora, lhostejnost

Smrt: lhostejnost, pasivita, uzavřenost, smutek, strach

Zlo: strach, sobectví, opovržení, nenávisť, klam

Chaos: klam, zpupnost, nestálost, hněv, touha

Život: touha, vášně, otevřenost, aktivita, radost

18/Skrytost pocitu

Za větu “Nejnižší hodnota Skrytosti je 0 (zcela zjevný, silný pocit), nejvyšší 6 (velmi slabý pocit, sám jeho majitel o něm většinou neví).” dopsat větu “Pocit se skrytostí 0 už je tak silný, že je téměř nemožné cítit dva takové pocity současně, jeden odvádí pozornost od druhého – přesto může PJ, pokud uzná za vhodné, ve výjimečných situacích tuto možnost povolit.”

18/Skrytost citu

Za poslední větu “Na tyto city už kněz nedosáhne, jsou i pro něj příliš mlhavé a nedůležitě.” přidat větu “Jedna osoba může mít i více citů se skrytostí 0, tato možnost sice není příliš častá, je však běžnější než u pocitů.”

19/Schopnosti Kněze

“Každá základní schopnost má celkem 9 stupňů. Na první úrovni se kněz naučí jednu základní schopnost na prvním stupni, při každém přestupu na vyšší úroveň si pak může jednu schopnost zvýšit o 1 stupeň, nebo se naučit novou na 1. stupni.”

21/Vidění pocitů

“Na úspěch hledání pocitu hází kněz stejně jako na *Empatii s obranou* proti Neovlivnitelnosti osoby, u které se pocit nachází.”

22/Tabulka stupňů Empatie

Max. Skrytost pro první 3 stupně je u vlastních principů posílena:

Tabulka stupňů Empatie						
Stupeň	Čas	Skrytost pro 1 kolo	Max. Skrytost		Vidění pocitů	Najdi pocit
			Vlastní princip	Cizí princip		
1	+33	0	2	-	-	-
2	+30	0	4	-	-	-
3	+27	0	6	-	-	-
4	+24	0	6	1	1	-
5	+21	1	6	2	2	-
6	+18	2	6	3	3	-
7	+15	3	6	4	4	-
8	+12	4	6	5	5	1 osoba
9	+9	5	6	6	6	všechny osoby

27/Trans, výčet stupňů, 1. stupeň

“Je to stejné, jako kdyby pracoval s cizím člověkem, jen k tomu nepotřebuje žádné body vlivu, nemusí používat empatii a neprovádí hod na úspěch.”

27/Trans, výčet stupňů

Od čtvrtého stupně se uvádí, že kněz může měnit své pocity „do Skrytosti X a pouze o X” (na čtvrtém stupni je X 1, dál se zvyšuje). Tuto formulaci u všech stupňů opravit na “do Skrytosti X a maximálně o X”.

34/Práce s jedincem

Za úvodní odstavec, před sekci “Posílení pocitu” přidat následující sekci:

Trvání citů a pocitů

Při práci s jedincem bude kněz často měnit něčí pocity. Změny, které takto provede, mají různé trvání podle vlivu, který je na ně použít.

Pokud je pocit změněn dočasně (tedy za dočasný vliv), trvá tato změna pouze po dobu, po kterou si kněz udrží pozornost oběti. Platí stejné pravidlo jako u trvání dočasného vlivu: po prvních pěti minutách, během kterých je oběť z knězova dosahu, se dočasně změněné pocity začnou vracet do původního stavu. Rychlost této změny závisí na okolnostech a úvaze

PJ – pokud se někdo díky knězem vyvolanému hněvu dostane do rvačky, může si hněv udržet i nadále nezávisle na knězi; pokud však jeho zloba není okolím nijak podporována, dotyčný vychladne prakticky ihned po kněžově odchodu.

Pokud kněz využije trvalý vliv a ovlivní nějaký cit, je to změna mnohem dlouhodobější. Oběť si pro nové emoce sama vykonstruuje důvody, kterým uvěří, a nový cit se tak stane pevnou součástí její osobnosti. I takový cit se může nadále vyvíjet a měnit, jako se ostatně během života mění všechny city – závisí to jen na zkušenostech a událostech, které ovlivněnou postavu potkají.

45/II/3 ... na něj nepůsobí. Navíc pokud cíl v okamžiku vyvolání zázračné schopnosti cítil kromě výchozího ještě nějaké jiné pocity se Skrytostí 0, jsou takové pocity automaticky potlačeny na Skrytost 1.

45/II/1 ... je v moci PJ o jejím chování částečně rozhodovat. Hlavně sám hráč by se měl snažit extrémní pocit zahrát.

45/II/4 ...Další bod ti pak do jiné schopnosti přidělí PJ podle toho, kterým směrem...

45/II/6 ...nesmí nikdy převýšit počet kněžových bodů v daném principu (jde-li o zázračnou schopnost s hraničním výchozím pocitem, body v obou sousedních principech se sčítají). Výjimkou je situace, ... nikterak se v ní nemůže zlepšovat. Toto učení je ovšem extrémně náročné a kněz se nikdy nedokáže naučit všechny zázračné schopnosti z principu, v němž má jen 1 bod. Schopnosti patřící k těmtož jednobodovému principu se může naučit nejvýše tři (pokud některá z nich vychází z hraničního pocitu společného i pro jiný kněžův princip, pak čtyři; Halucinace a Davová halucinace nejsou považovány za hraniční).

46/I/Halucinace

přidat nový odstavec:

Halucinace popisuje několik hodně podobných zázračných schopností v jedné, ale kněz se musí pro každý princip (a jemu příslušející sadu pocitů) učit halucinaci zvlášť (samozřejmě jen pro ty principy, v nichž má aspoň 1 bod). Jedná se tedy o 6 druhů *Halucinace* pro každý princip a k tomu ještě dalších 6 druhů *Davové halucinace*. Každou z těchto 12 různých schopností se musí kněz naučit zvlášť. Pro hraniční pocity může kněz používat Halucinaci se součtem stupně a hloubky až na úrovni součtu bodů v příslušných dvou sousedních principech, musí ovšem mít dostatečně naučené Halucinace z obou principů.

47/II/I. stupeň

... vybere náhodně) z velkých mechanických nebo běžných zranění.

48/I/III. stupeň

Celý text nahradit:

Na tomto stupni už schopnost léčí i deformace. Dokud je cíl pod vlivem zázračné schopnosti, může si navíc oproti II. stupni jednorázově snížit Velikost nejvyšší duševní deformace o hodnotu Hloubky.

49/I/Klidný pohled

Princip: Dobro/Řád

50/I/I. stupeň

V době trvání schopnosti získává cíl díky tvrdému spánku bonus +2 k Síle odpočinku. Případný další spánek po ...

50/I/II. stupeň

V době trvání schopnosti získává cíl díky tvrdému spánku bonus +6 k Síle odpočinku. Případný další spánek po ...

50/I/III. stupeň

První odstavec nahradit:

V době trvání schopnosti získává cíl díky tvrdému spánku bonus +10 k Síle odpočinku. Případný další spánek po skončení trvání se z hlediska odpočinku považuje za normální spánek.

Druhý odstavec upravit:

Dokud je cíl pod vlivem zázračné schopnosti, může si navíc oproti II. stupni jednorázově snížit Velikost nejvyšší fyzické deformace o hodnotu Hloubky.

51/I/Nezranitelnost

Princip: Řád/Smrt

52/II/Břímě

Princip: Smrt

59/I/Žár vášně

Výchozí pocit: vášeň

59/2/II. stupeň

... nedovede ji však zvýšit nad sílu určenou Hloubkou schopnosti. Pokud...

59/2/III. stupeň

... Naopak na něj působí vodní živel dvojnásobně ($2x +Vo$).