

Asterion

Vzestup temných bohů

Aplikace pravidel
Dračího doupěte

verze 1.6



© ALTAR 2001, 2006

Obsah

Obsah

Povolání	3
Kněz.....	3
Základní pravidla	3
Zázraky	3
Svěcení	7
Vyvolávání myšlenkových bytostí	8
Zvláštní schopnosti	8
Laikové	8
Popis jednotlivých bohů	9
Popis bohů a kněží	9
Alcaril	9
Aurion	9
Bongir	10
Dunril	10
Estel	11
Faeron	11
Finwalur	12
Gor	12
Lamius	13
Mauril	13
Mern	14
Mirtal	14
Rianna	15
Siaron	15
Siomen	16
Sirril	16
Tarfein	17
Dreskan	17
Gwi	18
Inaka	18
Meabor	19
Ndangawa	19
Sandol Kah	20
Sarapis	20
Šin	21
Temná kápě	21
Ynnar Rúit	22
Přesný popis zázraků	22
Jednotlivé zázraky	22
Bestiář	46
Myšlenkové bytosti	46
Cizí postavy	49

Asterion – Vzestup temných bohů – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.6

Karel Makovský, Václav Pražák

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR
Praha 2006

V celé Aplikaci pravidel budeme používat těchto zkratk: PPZ = Pravidla pro začátečníky, PPP = Pravidla pro pokročilé, PPE = Pravidla pro experty, AP = Aplikace pravidel, HM = Hlavní modul, D = Dálavy, NaS = Nemrtví a světloňosi, PP = Písky prorocství.

Povolání

Kněz

Kněz je pro potřeby Asterionu samostatným povoláním. Vytvořila-li si vaše družina alternativní pravidla pro jeho hraní, může je po patričním přizpůsobení asterionské realitě samozřejmě bez problémů využívat. Tato pravidla opět nepopisují fungování kněze úplně přesně tak, jak probíhá na Asterionu, opět jsou to v určitých ohledech zjednodušené mechanismy, přizpůsobené pravidlům Dračího doupěte a alespoň částečně vyvážené vzhledem ke zbytku systému. Např. v hlavním textu je u Auriona řečeno, že za špatného počasí trvá modlitba k němu delší dobu, kdežto v pravidlech se tato výjimka neobjevuje. Je na vás, jestli se budete více řídit pravidly nebo popisem v hlavním textu. Především tehdy, jedná-li se o CP s tímto povoláním, doporučujeme pravidla používat jen velice volně. Některá z nich navíc PJ nechávají velký prostor pro vlastní uvážení.

Toto povolání se po dosažení 6. úrovně nedělí na více větví. Na druhou stranu je obecná kostra pravidel pro toto povolání naplněna u kněží jednotlivých bohů odlišnými „vnitřnostmi“, tj. konkrétními schopnostmi či zázraky. Pod povolání kněz patří také mniši (nikoliv ale subotamšři), poustevníci, někteří šamani apod.

Základní pravidla

Rozhodne-li se hráč vytvořit si postavu kněze, musí zároveň zvolit (patrně po konzultaci s PJ), kterému bohu bude sloužit (je jasné, že někteří bohové budou dobrodruhům poskytovat užitečných schopností více a jiní méně, ale proč by se měl koneckonců kněz Matky nebo Múzy vydávat na dobrodružství?). Nikdo nemůže tímto způsobem (jako kněz nebo laik) uctívat více než jednoho boha. Pokud by za svého života postava přestoupila na jinou víru, snížila se její úroveň na polovinu (zaokrouhluje nahoru) a patričně se změní i počet zku-

šeností. Jak budou vypadat případné změny dalších vlastností a schopností ponecháme na PJ.

Primární vlastností každého kněze je vždy charisma, rozsah při tvorbě postavy je 13–18. Druhá vlastnost i její rozsah závisí na zvoleném bohu. Na této volbě bude také záviset seznam povolených či zakázaných zbraní a zbrojí. Základní počet životů a množství, které přibude při přestupu na vyšší úroveň, jsou ve všech ohledech stejné jako u alchymisty.

Pro potřeby podrobování se kněz považuje za nepodrobitelné povolání, přičemž rozdíl úrovní je 10. Základní síla myslí kněze je 8.

Tabulku zkušenosti a ceny postupu na vyšší úroveň naleznete na této stránce. Podle toho, jaké schopnosti kněz daného boha ovládá, bude zařazen do jedné ze tří skupin, ve kterých jsou zkušenosti potřebné k postupu na vyšší úroveň stejné. Cena je totožná u všech tří skupin.

Zázraky

Kněz neselá kouzla, ale **koná zázraky**. Obejde se sice bez magenergie, ale v konečném důsledku je sesílání kouzel a konání zázraků v podstatě totéž.

Rituály

K tomu, aby mohl kněz vykonat zázrak, musí mu ho jeho bůh **přislíbit**. Tohoto příslibu se knězi dostane po provedení patričního **rituálu**.

Existují dva základní druhy rituálů: **modlitba** a **obřad**. U všech bohů Sedmnáctky a u temných bohů Kharova panteonu mají vždy dvě varianty: **krátkodobou** a **dlouhodobou**. Kněží těchto bohů tedy dostávají příslib zázraku při čtyřech rituálech: **krátkodobé modlitbě (KM)**, **krátkodobém obřadu (KO)**, **dlouhodobé modlitbě (DM)** a **dlouhodobém obřadu (DO)**. Způsob provádění jednotlivých rituálů je naznačen v hlavním textu. Jejich **četnost**, tj. kdy, resp. jak často je možno je provádět, bude uvedeno u jednotlivých bohů.

Hlavní rozdíl mezi modlitbou a obřadem spočívá v tom, že modlitbu provádí kněz sám, nikoho k ní nepotřebuje, kdežto obřad vyžaduje přítomnost více **věřících**. Věřící je taková osoba, která je přesvědčena, že dotýčný bůh existuje a je schopen jí za určité situace nějakým způsobem pomáhat nebo škodit – konkrétní stanovení, je-li nějaká osoba včetně vlastních postav věřící či nikoliv, záleží na úvaze PJ. Na rozdíl od „profesionálního“ uctívání je takto možné

TABULKA ZKUŠENOSTI

úroveň	A/zt	B/zt	C/zt	cena
1	0	0	0	0
2	300	400	500	2
3	600	800	1 000	4
4	1 250	1 650	2 075	8
5	2 550	3 375	4 200	13
6	5 400	6 900	8 725	19
7	12 000	14 500	17 500	26
8	24 000	27 000	36 000	35
9	49 000	52 000	61 000	44
10	77 000	80 000	89 000	55
11	107 000	111 000	120 000	67
12	140 000	145 000	154 000	79
13	177 000	182 000	191 000	94
14	217 000	222 000	231 000	109
15	265 000	270 000	279 000	124
16	316 000	321 000	330 000	141
17	354 000	359 000	368 000	160
18	404 000	409 000	418 000	180
19	456 000	461 000	470 000	200
20	510 000	515 000	524 000	222
21	566 000	571 000	580 000	245
22	624 000	629 000	638 000	269
23	684 000	689 000	698 000	294
24	746 000	751 000	760 000	320
25	810 000	815 000	824 000	347
26	876 000	881 000	890 000	375
27	963 000	948 000	957 000	404
28	1 011 000	1 016 000	1 025 000	434
29	1 080 000	1 085 000	1 094 000	465
30	1 150 000	1 155 000	1 164 000	497
31	1 221 000	1 226 000	1 235 000	531
32	1 293 000	1 298 000	1 307 000	565
33	1 366 000	1 371 000	1 380 000	600
34	1 440 000	1 445 000	1 454 000	637
35	1 515 000	1 520 000	1 529 000	675
36	1 591 000	1 596 000	1 605 000	715

věřit i ve více bohů (např. prakticky všichni obyvatelé Lendoru věří v celou Sedmnáctku).

Účinek obřadu (nikoliv modlitby) závisí na tom, kolik věřících se ho účastní a jakou roli v něm kněz hraje. **Slabého** obřadu se účastní 3 až 10 věřících včetně kněze, přičemž knězi stačí být i jedním z posluchačů. To platí i o **běžném** obřadu, který ale vyžaduje přítomnost 11 až 100 věřících. Aby se obřad mohl považovat za **silný**, musí na něm participovat více než 100 věřících a kněz musí celý rituál vést.

Aby byl rituál úspěšný, musí se na něj kněz po celou dobu soustředit, tj. nesmí vykonávat jiné pohyby a vydávat jiné zvuky, než které mu předepisuje rituál. Na rozdíl od kouzelníka při zaostření vůle ale vnímá své okolí a může se rozhodnout, bude-li pokračovat v rituálu (potom budou útoky na něj probíhat

jako na vyřazenou postavu) nebo jestli se bude bránit (v tom případě se rituál přeruší a bude potřeba začít znovu, pokud ovšem bude dost času; některé rituály je např. nutné provést bezprostředně před nebo po určité události a další příležitost se tak naskytne třeba až na druhý den). Krátkodobé rituály trvají vždy 1 směnu, dlouhodobé 6 směn. Před rituálem není potřeba spát ani odpočívat.

Provede-li kněz úspěšně celý rituál (nebyl-li jeho průběh nijak narušen, je úspěch automatický), budou mu přislíbeny patřičné zázraky nebo zázrak. Které a kolik jich bude, závisí na typu rituálu, jeho stupni, resp. jeho síle v případě obřadu a částečně i na dalších okolnostech.

Četnost provádění rituálu je u různých bohů různá. Může záležet na nejrůznějších okolnostech. Nejčastěji jsou to

a) uplynutí určité doby od posledního rituálu,

b) přesně stanovená doba,

c) nějaká událost, kterou kněz může ovlivnit,

d) nějaká událost, kterou kněz ovlivnit nemůže.

Ad a) Daná lhůta musí uběhnout od provedení předešlého rituálu. Např. jednou za 6 měsíců neznamená dvakrát ročně, ale minimálně 6 měsíců po posledním rituálu daného typu.

Ad b) Může se jednat např. o východ slunce, pravé poledne, noc při úplňku, nějaký svátek v kalendáři.

Ad c) Jedná se většinou o nějakou činnost, kterou kněz běžně vykonává. Příklady jsou koupel, zapálení ohně navečer, ulehnutí ke spánku, vydání se na cestu apod.

Ad d) Jednak věci, které se dějí víceméně pravidelně (vyhnání stád na pastviny, jarní povodně) anebo naopak relativně náhodně (narození dítěte, vítězná bitva).

Podmínky c) a d) se občas kombinují s podmínkou a), tj. musí dojít k dané události a navíc předtím musí uběhnout patřičná doba. Četnost rituálů je uvedena u popisu jednotlivých bohů.

Doba, kterou má kněz na provedení rituálu, je různá. Tento interval může být relativně krátký (kněz Auriona musí s modlitbou započít dříve, než se celý skuteční kotouč vynoří nad obzor), střední (celou noc, kdy je úplňek) nebo relativně dlouhý (po celé období jarních záplav). Záleží na rozhodnutí PJ, jestli se postavě podařilo provést rituál včas. Obecně platí, že kněz pozná, kdy má a může rituál provést, a nezabrání-li mu v tom nepříznivé okolnosti, nejspíš tak učiní.

Učení se novým zázrakům

Každý rituál má 10 tzv. **stupňů obtížnosti**. V závislosti na své úrovni zkušeností ovládají kněží různé rituály na různých stupních obtížnosti (nutno zdůraznit, že vnější stránka rituálu se nemění, jde o jeho vnitřní prožívání knězem). Při přestupu na vyšší úroveň se kněz zdokonalí vždy v jednom typu rituálu, tj. zvýší si jeho stupeň o jedna. Nová postava na první úrovni ovládá všechny rituály na 1. stupni obtížnosti.

Příklad: Provod jako Bongirův kněz postoupil na 2. úroveň. Rozhodl se zdokonalit v krátkodobé modlitbě, takže od tohoto okamžiku ji ovládá na 2. stupni obtížnosti, zatímco všechny ostatní rituály pouze na 1. stupni.

Při zdokonalování platí dvě omezení. Kněz nemůže ovládat žádný rituál na stupni více než o 3 vyšším než kterýkoliv jiný a k tomu, aby byl schopen naučit se rituály na 5., resp. 8. stupni obtížnosti, musí podstoupit patřičné vysvěcení (viz dále).

Příklad: Až do 4. úrovně se Provod zdokonaloval pouze v krátkodobé modlitbě, takže ji má na 4. stupni a všechny ostatní rituály stále na 1. stupni obtížnosti. Nyní se ovšem musí zdokonalovat v nějakém jiném rituálu, protože posílením KM by její stupeň stoupl na 5 oproti stupni 1 u ostatních rituálů, což odporuje prvnímu z výše zmíněných pravidel.

Každý stupeň daného rituálu představuje v podstatě jeden **naučený zázrak**. To, že ho kněz zná, ještě neznamená, že je ho v daném okamžiku schopen seslat, na to by ho musel dostat alespoň jednou přislíbený na rituálu. Obecně (ale ne vždy) platí, že mocnější jsou zázraky z obřadů než z modliteb, z dlouhodobých rituálů než z krátkodobých a pochopitelně z vyšších stupňů obtížnosti než z nižších.

Příklad: Při přestupu na vyšší úroveň se Provod zdokonalil v dlouhodobém obřadu. Protože ale přestup proběhl měsíc poté, co pastýři přihnali svá stáda z luk, nebude mít příležitost vykonat nově naučený zázrak téměř celý rok, protože poprvé přislíben ho dostane až poté, co provede patřičný rituál.

PJ má tyto varianty, jaké informace sdělí knězi:

a) kněz bude znát dopředu zázraky všech rituálů na všech stupních obtížnosti,

b) při přestupu na vyšší úroveň mu prozradí zázraky ze všech rituálů na nejbližším nedosaženém stupni obtížnosti a

c) kněz při přestupu bude volit mezi jednotlivými rituály, aniž by věděl, jaký zázrak se naučí.

Příslib zázraků

Neprovede-li kněz daný rituál v patřičném čase, nemá to na něj v krátkodobém časovém horizontu žádný negativní vliv (bůh se na něj ale může rozhněvat, zanedbává-li provádění rituálů pravidelně), jen mu nebudou přislíbeny zázraky, které od posledního rituálu tohoto typu již vykonal.

Příklad: Lantare, kněžka Sirril, ovládá krátkodobý obřad na 2. stupni obtížnosti. Během dnešního dobrodružství použila na ostražitou hlídku zázrak *sugesce I*. K večeru byla ale již tak unavená, že usnula ještě před východem první hvězdy a nemohla tak provést patřičný rituál. Další den bude moci stále *čist sny*, ale *sugesce I* bude moci znovu použít, až když jí bude přislíbena.

V případě obřadů navíc závisí množství přislíbených zázraků na síle obřadu. Jedná-li se o slabý obřad, budou knězi přislíbeny zázraky, jako by daný rituál ovládal pouze na polovičním stupni obtížnosti (zaokrouhleno nahoru). Běžný obřad zaručí všechny zázraky z tohoto rituálu, které kněz umí, a při silném obřadu dokonce i dva z nejbližších vyšších stupňů.

Příklad: a) Lantare provádí krátkodobý obřad s družinou (4 osoby), se kterou cestuje – bude jí přislíben pouze zázrak na stupni 1; b) Lantare se účastní tohoto obřadu na vesnici spolu s dalšími 50 lidmi – budou jí přislíbeny zázraky na stupni 1 a 2; c) Lantare sama slouží tento obřad v chrámu v Albireu, před 200 posluchači – budou jí přislíbeny zázraky na stupních 1 až 4.

Konání zázraků

Má-li kněz zázrak přislíben, může ho kdykoliv vykonat. Záleží na něm, jestli ho vykoná mlčky nebo s hlasitým vzváním boha a dramatickými gesty.

Úspěch není automatický. Záleží na charismatu daného kněze a na dalších faktorech. Obojí je uvedeno v následujících tabulkách. Jde o to, že kněz musí na sebe připoutat pozornost svého boha. Je jasné, že mnohem spíše si bůh všimne kněze se silnou osobností nebo kněze, který plní mimořádně důležité poslání,

než někoho, po kom stěží štekne pes nebo kdo si boha rozhněval.

Úspěch či neúspěch zázraku se určí na konci doby vyvolání. Při neúspěchu kněz téměř o nic nepřichází, jen o čas (ale ten může někdy hrát klíčovou úlohu). Zázrak mu zůstává i nadále příslibem, může se ho pokusit hned vzápětí vykonat znovu. Fatální úspěch ani neúspěch nemají žádný vliv.

Posvěcené místo: Kněz musí při konání zázraku stát na posvěceném místě. Nezáleží na tom, posvětil-li ho předtím sám krátkodobě nebo jedná-li se o dlouhodobě posvěcenou svatyni, chrám apod. Takovýmto místům věnuje bůh pochopitelně více pozornosti než jiným.

Hlasité a viditelné vzývání: Za normálních okolností stačí knězi pouhé pomyslení na vykonání zázraku. Pokud chce mít ale větší jistotu, že svého boha upoutá, nebude na škodu např. vykřičet jeho jméno do nebes, kleknout na kolena a tlouci hlavou o zem. Každý v okolí pak ale určitě zaregistruje, že se děje něco neobvyklého.

Přítomnost věřících: Shromáždí-li se někde větší množství přívrženců daného boha, má kněz větší šanci upoutat jeho pozornost. Počet věřících (a k němu příslušný bonus) je totožný jako počty uvedené u slabého, běžného a silného rituálu.

Svěcení: Dosáhl-li kněz vyššího svěcení (viz dále), bude si ho bůh všimnout častěji.

Pověření od boha: Je možné, že bůh pověřil kněze nějakým úkolem, na jehož splnění mu mimořádně záleží. Potom je jasné, že ho bude mnohem pozorněji sledovat.

Kněz v oblibě boha: Jsou skutky, kvůli kterým si vás bůh zapamatuje lépe než ostatní kněží. Obrátili jste na víru desítky nevědomých divochů, ochránili jste chrám před znesvěcením, zničili svatyni konkurenční mocnosti, vyplnili úkol, který vám bůh zadal. Záleží na PJ, jak velký bonus v takovýchto případech stanoví a jak dlouho bude fungovat.

ÚPRAVY PRAVDĚPODOBNOTI ÚSPĚCHU KNĚZE

Posvěcené místo	+20 %
Hlasité a viditelné vzývání	+20 %
Přítomnost věřících	+5 %, +12 % a +20 %
Vyšší svěcení	+10 %
Nejvyšší svěcení	+20 %
Pověření od boha	+20 % až +50 %
Kněz v oblibě boha	+5 % až +40 %
Kněz v nemilosti boha	-10 % až -100 %
Jiné okolnosti	-30 % až +100 %

Kněz v nemilosti boha: I to se může stát. Okolnosti vám znemožňují už po několik dní provádět patřičné rituály, zpochybňujete rozhodnutí svých představených, kteří světu tlumočí boží vůli, pochybujete o jeho moci, dopustili jste se skutku, který se naprosto neslučuje s jeho pokyny. Míru provinění určí PJ a s ní i velikost postihu k pravděpodobnosti vykonání zázraku. Totální klatba (-100 %, ale i potom je za určitých okolností možno zázrak vykonat) je opravdu jen za nejtěžší hříchy. Trvání nemilosti bude záležet hlavně na osobnosti daného boha. Např. Tarfeinova nepřízeň pomine po čase sama, kdežto přísný Lamius bude vyžadovat pokání nebo odčinění hříchů skutky.

Jiné okolnosti: Bude záležet na PJ, co všechno ještě zohlední. Na obětišti, kde krutou smrtí zemřeli desítky lidí, se jen s obtížemi dovoláte Esteliny pomoci a naopak na vrcholku hory si vás Saron všimne, jako byste stáli u oltáře v jeho chrámu. Dalším příkladem může být, že pozornost boha je poutána v daném okamžiku nějakou důležitou událostí. V budoucnosti Asterionu také může vliv některých bohů slábnout a donesou se k nim potom jen ty nejúpěnlivější prosby od těch nejzarytějších příznivců.

Jak již bylo řečeno, z hlediska mechanismů v pravidlech je konání zázraků a sesílání kouzel v podstatě totožné (to platí i pro rozšířený souborový systém, včetně bonusů za kouzlení). Co znamenají údaje u jednotlivých zázraků (vyvolání, dosah atd.) proto najdeš v kapitole o kouzelníkovi v PPZ. To, co je ale v základních a těchto pravidlech popsáno suchými a nezábavnými slovy, neobsahuje až na výjimky v případě konání zázraků přítomný patos a spektakulární efekty, spojené s božím působením na pozemské záležitosti. Pro obyvatele Asterionu je proto poměrně snadné rozpoznat, jestli noční ulici osvětlil kouzlem

čaroděj nebo jestli takto Aurion vyplnil prosbu svého kněze.

Účinek konkrétních typů zázraků je sice vždy totožný, samo provedení se ale může lišit u jednotlivých bohů. Mnoho z nich např. dopřává svým kněžím zázrak *požehnaní do boje*. To bude vypadat jinak, když ho zajistí Gor (bojovník bude lépe odhadovat soupeřovy záměry, a tak lépe zasahovat nekrytá místa soupeře), Saron (reakce bojovníka se významně zrychlí) nebo Mauril (bojovník bude odražet soupeřovy rány s mnohem větší silou a důrazem). PJ i hráči by se při hře tedy neměli omezovat pouze na ohlášení zázraku, ale také patřičně komentovat jeho skutečný efekt.

Některé zázraky mají kromě běžné i posílenou verzi. Silnější efekt je v popisu zázraků uveden vždy ve {složených závorkách}. Může se takto prodlužovat trvání zázraku, rozšířit rozsah jeho působení, zvýšit nebezpečnost pasti nebo měnit způsob jeho provedení. Posílená verze má vždy souvislost s posvěcenými místy, ať už krátkodobě nebo dlouhodobě (obecně jsou tak zázraky silnější v církevních budovách daného boha – chrámech, kaplích či klášterech; na druhou stranu může kněz dopředu posvětit dočasně místo, kde očekává, že dojde ke střetu a zdůraznit tak ještě více moc svou i svého boha). Není-li uvedeno jinak, použije se posílená verze tehdy, jestliže se cíl zázraku v daném okamžiku nachází na posvěceném místě; v případě, kdy kouzlo účinkuje okamžitě a bezprostředně, počítá se posílená verze tehdy, pokud se oběť v okamžiku vykonání zázraku nacházela na posvěceném půdě.

Příklad: Kněžka Estel použila proti svému protivníkovi zázrak *anestézie*. Bez ohledu na to, kde stál v okamžiku vykonání zázraku, bude mít postih k ÚČ a OČ -3, nachází-li se v daném okamžiku na posvěceném místě. Opustí-li ho, sníží se mu postih na -1. Naopak posílená verze *božího hněvu* se použije jen tehdy, stojí-li jeho oběť v okamžiku jeho vyvolání na posvěceném místě.

Ostatní

- Kněz nemůže konat zázraky ani provádět rituály, je-li zcela zbaven své vůle nebo je-li tato vůle potlačena. Naopak je-li pouze ovlivněn, ať už kouzlem nebo jinými prostředky, avšak stále se rozhoduje v podstatě sám za sebe, může vždy zázraky konat a dle úvahy PJ je také dostávat přísliby, při provádění rituálu ale svému bohovi celou svou mysl a ten

PRAVDĚPODOBNOTI ÚSPĚCHU KNĚZE

Charisma	Pravděpodobnost
méně než 8	28 %
8-9	40 %
10-12	51 %
13-14	63 %
15-16	72 %
17-18	81 %
19-20	89 %
21	94 %

rušení rituálu). Mnohdy z nejrůznějších důvodů probíhají hromadně, tzn. že se jich účastní velké množství kněží, v tom se částečně podobají hromadnému sesílání kouzel popsanému u hraničáře, v našem případě je ale nutné, aby se všichni kněží účastnili celého rituálu od začátku do konce.

Svěcení osob

Pouze vysvěcené osoby mají reálnou šanci, že bůh vyslyší jejich prosby. Pro potřeby pravidel existují tři, resp. čtyři stupně svěcení. Budeme je nazývat nejnížší, vyšší, nejvyšší a laický (ten stojí poněkud bokem prvních tří, kterým budeme říkat obecně kněžská svěcení).

Nejnižší kněžské svěcení má postava kněze od samého začátku, již na první úrovni. Vyšší může získat nejdříve při přestupu na 6. úroveň zkušenosti a nejvyšší potom při přestupu na 16. úroveň. Laické svěcení je možné získat při prvním výcviku v církevním zařízení (viz dále).

Svěcení na vyšší a nejvyšší stupeň je rituál. Může ho provést

- a) kněz na nejvyšším stupni svěcení,
- b) skupina kněží, součet jejichž úrovní je roven minimálně 13 (při vyšším svěcení) nebo 33 (při nejvyšším svěcení), přičemž ten, kdo má být posvěcen, se do tohoto součtu nezapočítává nebo
- c) vtělení boha na přírodní úrovni (k tomu ale dochází opravdu jen výjimečně, např. tehdy, není-li na kontinentu dost kněží, kteří by mohli vysvěcení provést nebo má-li být posvěcen poustevník žijící osaměle na odlehleém místě – to je ona výjimka, kdy bůh jedná bez lidské žádosti).

Mezi účinky svěcení patří, že kněz či laik mohou využívat schopnosti, které jim poskytuje přímo bůh, tj. konat zázraky (v případě vyššího a nejvyššího stupně je toto svěcení podmínkou pro konání zázraků na příslušném stupni obtížnosti – viz výše), světit a proklínat. Kněží s vyšším stupněm svěcení mají také větší šanci, že bůh jejich prosbu o zázrak vyslyší. Za dřívějších časů bývalo kněžské svěcení patřičného stupně podmínkou pro získání postavení v církevní hierarchii, dnes toto pravidlo přetrvává ale jen výjimečně.

Svěcení místa

Existují dvě varianty svěcení místa, krátkodobé a dlouhodobé.

Krátkodobé svěcení využije kněz při dobrodružství, může tento rituál totiž provádět sám. Jak samotné svěcení vy-

padá? Kněz musí obejít celý prostor, který má být vysvěcen. Může to být tábořiště uprostřed travnatých plání, místnost nebo kus chodby. Dokud se nevrátí do místa, odkud vyšel, svěcení nepůsobí. Na tuto činnost se přiměřeně použijí pravidla pro provádění rituálů (např. o soustředění).

Kněz může svěcení provádět maximálně tolik kol, kolik činí jeho úroveň. V každém kole takto ujde právě 6 sáhů.

Příklad: Provod na 10. úrovni chce posvětit čtvercovou místnost se stěnou dlouhou 15 sáhů. Její celkový obvod je tedy 60 sáhů (4 x 15). Bude mu to trvat 10 kol (60 sáhů děleno 6) a kdyby byla místnost jen o metr širší, už by ji nemohl posvětit celou – může totiž svěcení provádět nejdéle právě 10 kol. Svěcení bude trvat tolik směn, kolik kol ho kněz prováděl (v našem příkladu tudíž 10 směn).

Krátkodobé svěcení má jediný následek: účinky zázraků vykonaných na jeho území jsou posíleny, tak jak bylo popsáno výše (viz Konání zázraků). Platí to pouze pro zázraky konané kněžími stejného vyznání jako má kněz, který svěcení prováděl. Pomine-li svěcení, zázraky budou působit opět normálně.

Dlouhodobé posvěcení je většina církevních staveb, poutních míst, obětíšť a podobně. Toto svěcení se provádí hromadným obřadem, kterého se musí zúčastnit alespoň 5 věřících a 1 kněz. Přesný průběh se bude různit u jednotlivých bohů, vždy ale půjde o událost velkolepou a slavnostní. Délka obřadu se liší případ od případu, pohybuje se od 3 směn až po několik dnů.

Posvěceno bude vždy celé území chrámu či jiné budovy, popřípadě i přilehlé pozemky náležející bezprostředně k církevní stavbě (zahrady, nádvoří, ohrady apod.). Co všechno spadá pod tuto specifikaci stanoví PJ. Posvěcení bude trvat tolik let, kolik činí pětinašobek součtu úrovní všech kněží daného boha, kteří se posvěcovacího rituálu aktivně zúčastnili.

Příklad: Nový Siaronův chrám v Albireu přijede posvětit velekněz na 20. úrovni, spolu s ním se obřadu zúčastní také jeho pobočník na 11. úrovni a tři místní kněží, na 12., 5. a 3. úrovni. Svěcení chrámu vydrží 255 let (5 x (20 + 11 + 12 + 5 + 3)).

Kromě toho, že dlouhodobé svěcení má stejné účinky jako svěcení krátkodobé, tj. zázraky kněží daného boha jsou

posíleny, působí ještě v několika ohledech. Každý, kdo se pokusí vstoupit na dlouhodobě posvěcenou půdu s nečistými úmysly, bude muset svěst malý boj se svým svědomím. Nejsvatější místo v chrámu (nejčastěji oltář a kněžiště) může být chráněno, nejčastěji obdobným způsobem jako působí démon strážce, jsou ale možné i jiné varianty (nežádoucí osoba bude odteleportována mimo území chrámu, všichni kněží náležející k chrámu dostanou telepatickou zprávu apod.). Dlouhodobým svěcením se hodně zabývá dobrodružství Potřeba boha, jež je součástí modulu Vzestup temných bohů. Zde se bude zabývat už jen poslední záležitostí, následky *znesvěcení*.

Každý bůh stanoví, co je na jemu zasvěceném území nepřipustné. U všech bohů Sedmnáctky to je zabití myslícího tvora na dlouhodobě posvěcené půdě; co bude takto zakázáno ve svatyních temných bohů, necháme na fantazii PJ. Dojde-li k takovému činu na dlouhodobě posvěceném místě, postihne bezprostředního viníka *kletba* – na relativně neomezenou dobu se mu sníží o 2 stupně charisma a vlastnost, kterou daný bůh podporuje (např. inteligence u Sirril). K tomuto snížení může dojít i opakovaně (třeba při hromadné vraždě). Jedná se o klasické urknutí, které se dá sejmout obvyklým způsobem (viz PPE). Další možností je vykonání pokání a odčinění hříchu tak, jak uloží kněz rozhněvaného boha.

Posvěcení místa nelze nijak zrušit. Jedinou výjimku u dlouhodobého svěcení představuje právě znesvěcení, a to ve větším rozsahu, přičemž krátce po světicím obřadu bude svěcení odolávat lépe než když se blíží jeho konec (potom stačí jediná násilná smrt a svěcení bude zrušeno, viz dobrodružství Potřeba boha). Po dobu trvání svěcení nelze místo zasvětit znovu, stejnému ani žádnému jinému bohu. Musí se vyčkat, až předchozí svěcení pomine, bez ohledu na to, jednalo-li se o svěcení krátkodobé či dlouhodobé.

Kterémukoliv knězi stačí 3 kola se soustředit, aby poznal, je-li místo, kde stojí, posvěceno. Za další 3 kola soustředění pak zjistí, zdali temnému bohu nebo členovi Sedmnáctky.

Svěcení předmětů

Každý kněz může posvětit zbraň tak, aby proti jednomu konkrétnímu nepříteli měla vyšší sílu. Mělo by se jednat o protivníka, který překáží úmyslům jeho boha, nemělo by zasahovat do

vyřizování světských záležitostí (těžko tedy posvěti meč proti tomu trpaslíkovi, co vás včera urazil v hospodě). Jinak se může jednat o cizí postavu, zvíře, myšlenkovou bytost, vždy ale jen o jednoho, přesně stanoveného tvora (např. Tompo Vítámvás, vůdce smečky vlkodlaků, která po nocích sužuje Trniště, nebo bazilišek z té trhliny 8 mil severně od tábořiště hevrenského kmene Zpěněných nozder). Výše bonusu závisí na stupni svěcení daného kněze. Světí-li zbraň kněz na nejnižším stupni, bude bonus +2, na vyšším stupni +4 a na nejvyšším stupni +8. Musí se jednat o zbraň pro boj tváří v tvář nebo o střelnou zbraň (ne tedy o projektily). Ve zbrani může být zaklet jakýkoliv démon, nesmí se ale jednat o artefakt.

Pouze kněží bohů Sedmnáctky mohou světít i jiné věci. Které konkrétně, to se liší bůh od boha a bude to popsáno spolu s účinky takového svěcení u popisů jednotlivých bohů. Ne vždy je možné uvádět přesné číselné údaje, skutečné účinky budou záviset na úvaze PJ (např. u Bongira).

Postup při svěcení: Následující pravidla jsou pro svěcení zbraně i jiné věci společná, nadále budeme hovořit pouze o svěcení předmětu. Samotný světící rituál trvá 3 směny a kněz se na něj musí soustředit obdobně jako na jiné rituály. Ve většině případů ale není jisté, jestli se knězi svěcení skutečně podaří. Sám si před jeho začátkem určí pravděpodobnost, s jakou chce dosáhnout úspěchu. Na konci rituálu si potom hodí k% a zjistí, jestli se svěcení zdařilo či nikoliv. V obou případech bude ale mít svěcení i další následky.

Pravděpodobnost, kterou si kněz stanovil, se mu bude odečítat od pravděpodobnosti úspěchu vykonání zázraků. Tento postih se bude každý den o 1 % snižovat, dokud neklesne na nulu. Navíc po dobu, dokud tento postih trvá, nebude moci kněz světít jiné předměty.

Příklad: Lantare se rozhodla posvětit svému známému zloději jako protisloužbu jeho zlodějské náčiní, aby nedělalo hluk. Rozhodla se, že bude mít pravděpodobnost úspěchu 70 %. Na kostkách ji ale padlo 82, svěcení se tedy nezdařilo. I kdyby ale bylo úspěšné, Lantare se snižuje od tohoto okamžiku pravděpodobnost vykonání jakéhokoliv zázraku o 70 % (což znamená, že jsou její možnosti velice omezené). Po 24 hodinách se tento postih sniží na 69 %, další den na 68 % atd. Po 69 dnech bude tento postih už jen 1 % a následující

den zanikne úplně. Teprve tehdy se Lantare bude moci pokusit vysvětit paklíče znovu.

Svěcení předmětu (zbraně i věci) vydrží přesně 1 rok a kromě zničení předmětu ho není možné nijak zrušit ani zastavit jeho působení.

Vyvolávání myšlenkových bytostí

Každý kněz může v průběhu svého života dostat k dispozici jednu myšlenkovou bytost. Kterého druhu konkrétně, to je uvedeno v popisu jednotlivých bohů a také v Klíči bytostí astrálních (viz). Někdy je takto možné získat právě jednu bytost, v některých případech celou skupinu (např. Bongirovi kněží mívají hejno modrých slavíků dragasu). S touto myšlenkovou bytostí se kněz velice sžije a její ztráta pro něj bude mít těžké následky. Kromě toho, že podruhé již tuto možnost nikdy nebude mít, v okamžiku smrti přidělené myšlenkové bytosti (nebo smrti poslední bytosti z větší skupiny) bude na 1k6 kol úplně ochromen a o 2 stupně se mu sníží obě jeho primární vlastnosti (charisma a vlastnost podle boha). Ty se mu obnoví při následujících dvou postupech, vždy se obě zvednou o 1 k původní hodnotě.

Myšlenkovou bytost by měl kněz získat za odměnu, splnil-li nějaký náročnější úkol od svého boha nebo prokázal-li vlastnosti, kterých si jeho bůh cení. Měl by mít také minimálně vyšší stupeň svěcení. Samo vyvolávání se děje na hromadném obřadu, kterého se kromě kněze, který má myšlenkovou bytost získat, musí zúčastnit alespoň 4 další kněží daného boha.

Jakým způsobem bude myšlenková bytost s knězem komunikovat, jaký k němu bude mít vztah a na podobné otázky naleznete odpověď v Klíči bytostí astrálních v tomto modulu.

Zvláštní schopnosti

Tyto trvalé schopnosti neposkytuje svým vyznavačům přímo bůh (a nemůže jim je tedy odejmout, jak činí občas u zázraků nebo u svěcení), získávají je studiem, praxí a potřebou při službě svému bohovi. Kněží různých bohů mají rozličné zvláštní schopnosti. Jaké to jsou je uvedeno u popisů jednotlivých bohů. Všimněte si, že ne všechny mívá kněz hned od první úrovně a některé z nich s úrovní zkušeností dále rostou.

Laikové

Část kněžských schopností mohou využívat i postavy s jinými povoláními. Nejběžnějším případem jsou členové rytířských řádů, nejčastěji válečníci, kterým bůh za jejich víru a odhodlání poskytuje možnost konat některé zázraky. Není vyloučeno, že laické svěcení získá i jiná postava, jednalo by se ale o výjimečnou situaci, kdy její zásluhy na šíření víry či ochraně církve byly opravdu mimořádné a významné. Ne všechny církve laické svěcení v dnešní době podporují (viz hlavní text).

Laikové mohou konat zázraky (podle stejných pravidel jako kněží), které jim bůh přislíbí při modlitbách. Nic jiného. Laikové tedy nemohou světít, nemohou dostat přidělenou myšlenkovou bytost, nemají žádné zvláštní schopnosti mimo své hlavní povolání. Také ovšem nemají žádná omezení ohledně zbraní, zbrojí apod., byť se stále předpokládá, že se budou chovat tak, aby svého boha nerozhněvali.

Pokud se ale modlí (za stejných podmínek jako kněží a ve stejných intervalech), dostanou přislíbeny příslušné zázraky, podle toho, na jakém stupni obtížnosti krátkodobou či dlouhodobou modlitbu ovládají. Opět platí, že stupeň obtížnosti u žádné modlitby nesmí být o více než o 3 větší než u druhé, navíc stupeň obtížnosti kterékoli z nich nesmí být vyšší než třetina úrovně hlavního povolání postavy (zaokrouhluj nahoru).

TABULKA ZKUŠENOSTI
PRO LAICKÉ ÚROVNĚ

úroveň	zt	cena
1	+200	+1
2	+400	+2
3	+650	+4
4	+900	+7
5	+1250	+12
6	+1700	+19
7	+2400	+27
8	+3350	+36
9	+4500	+47
10	+6000	+60
11	+8000	+74
12	+10500	+90
13	+13500	+107
14	+17000	+124
15	+21000	+142
16	+25500	+160
17	+30500	+179
18	+36000	+200
19	+42000	+222
20	+49000	+245

Příklad: Talnagir, rytíř Devíti hvězd, je Aurionův laik a válečník na 8. úrovni. Žádnou z modliteb tedy nemůže ovládat na vyšším než třetím stupni obtížnosti. To bude možné až od 10. úrovně, které dosáhne jako válečník.

Laik bude mít kromě úrovně hlavního povolání i tzv. laickou úroveň. Těch je dohromady 20. Lze jí získat pouze při postupu na vyšší úroveň hlavního povolání, přičemž výcvik musí bezpodmínečně probíhat pod dohledem kněží daného boha, pokud možno v některé církevní stavbě (nejčastěji v klášteře).

Postup na vyšší laickou úroveň stojí jednak více peněz, navíc ale každá laická úroveň zvyšuje množství zkušeností, které postava potřebuje k postupu na vyšší úroveň i ve svém hlavním povolání. Přesná čísla jsou uvedena v tabulce.

Příklad: Talnagir je válečník na 8. úrovni a Aurionův laik na 2. úrovni. Když bude postupovat na 9. válečnickou úroveň, bude muset mít nasbíráno 55 400 bodů zkušenosti, nejen 55 000 jako obvykle. Když by chtěl zároveň postoupit na vyšší úroveň i jako laik, musel by mít o 650 bodů zkušenosti více než obvykle a výcvik by ho stál o 4 zl víc. Platí, že zkušenost se přičítá při každém postupu v hlavním povolání, kdežto cena jen tehdy, postupuje-li zároveň i jako laik.

Popis bohů a kněží

Na následujících stránkách najdete schematický popis všech bohů Sedmnáctky a Temné desítky a parametrů popisujících jejich kněží z hlediska pravidel. Nyní vysvětlíme význam jednotlivých kolonek.

Vlastnost: Jaká primární vlastnost se používá při tvorbě postavy kromě charismy a v jakém rozsahu.

Typ: V závislosti na tom, jestli se jedná o typ kněze A, B nebo C, se bude počítat, kolik zkušeností potřebuje na postup na vyšší úroveň.

Náměty ke hře: Doporučení, pro jaký typ dobrodružství se daný kněz hodí, nakolik má význam používat ho jako vlastní postavu apod.

Povolené zbraně a zbroje: Tyto zbraně a zbroje kněz může, resp. nemůže (je-li tak uvedeno) používat.

Krátkodobá modlitba, krátkodobý obřad, dlouhodobá modlitba, dlouhodobý obřad: Kdy a jak často může kněz provádět daný rituál.

Svěcení věci: Jaký předmět kromě zbraně může kněz posvětit a jaké to bude mít účinky.

Myšlenková bytost: Druh myšlenkové bytosti, kterou může kněz získat.

Zvláštní schopnosti: Jaké zvláštní schopnosti může kněz používat a od jaké úrovně.

Zázraky: Jaké zázraky dostane kněz přislíbeny u daného rituálu na příslušném stupni obtížnosti. Přesný popis zázraků a jejich působení je uveden za seznamem bohů. U některých zázraků je v hranatých závorkách omezen rozsah nebo účinky zázraku, přičemž toto omezení platí jen u daného boha. Např. metamorfóza [černá kočka] znamená, že se knězka Sirril může takto přeměnit pouze na černou kočku a žádného jiného tvora. Rozsah [sám] znamená, že ho může kněz vykonat pouze sám pro sebe. Některé zázraky suplují schopnosti, které má kněz jinak sám o sobě (vymítání, zázraky působící na psychiku jako např. *poslání, hypnóza* nebo *sugesce I a sugesce II*).

Alcaril

Vlastnost: Odolnost 12–17

Typ: A

Náměty ke hře: Schopnosti kněží Alcaril mnohem spíše než dobrodruzi využijí rolníci. Mohli by najít uplatnění při některých specifických taženích, odehrávajících se převážně ve volné přírodě. Velmi často by se ale s nimi měla družina potkávat na venkově.

Povolené zbraně a zbroje: Mohou používat pouze zbraně sloužící zároveň jako zemědělské náčiní (kosa, srp, cep, vidle apod.); maximálně vycpávaná zbroj, nesmí používat štít.

Krátkodobá modlitba: Před hlavním denním jídlem.

Krátkodobý obřad: Před slavnostní hostinou (nejméně 9 dnů po předchozím KO).

Dlouhodobá modlitba: Na konci zimy, než začnou práce na poli (nejdříve 360 dnů po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: Po skončení sklizně na poli (nejdříve 360 dnů po předchozím DO).

Svěcení věci: Světí se pole – bude chráněno proti chorobám a škůdcům a výnos z něj bude přibližně dvojnásobný oproti ostatním obdobně obhospodařovaným pozemkům ve stejném období.

Myšlenková bytost: samžik

Zvláštní schopnosti: Od začátku se vyzná v uchovávání potravin jakéhokoliv druhu (sušení, konzervování, nasolování apod.); od 4. úrovně má pravdě-

podobnost 10 % krát úroveň, že pozná druh rostliny (PJ může dát postih –10 % až –50 % u vzácnějších druhů); od 4. úrovně má bonus +2 k hodům proti iluzím zobrazujícím převážně rostliny; od 8. úrovně umí destilovat magenergii jako alchymista a používat ji při výrobě hnojiv; od 10., resp. 20. úrovně má bonus +1, resp. +2 k hodům na návyk.

Zázraky:

KM:

1. Neutralizuj jed [rostlinné jedy]
2. Malé ošetření
3. Regenerace
4. Zmam osobu
5. Paměť listů
6. Vládni přirozeným věcem [rostlinné materiály]
7. Uzdrav těžká zranění
8. Rychlé vadnutí [kulturní plodiny]
9. Obrůstání
10. Nečekaná úroda

KO:

1. Voda na víno
2. Rychlý růst [kulturní plodiny]
3. Cit krmě
4. Ochrana místa [rostliny]
5. Zakořenění
6. Sugescce I [spokojenost, příjemné pocity, nasycení]
7. Uzdrav nemocného
8. Paměť kořenů
9. Sugescce II [spokojenost, příjemné pocity, nasycení]
10. Stěna z trnů

DM:

1. Nasycení
 2. Beranidlo
 3. Pohroma I
 4. Přeměna jídla
 5. Přivolej druida
 6. Navrať životní energii
 7. Hypnóza
 8. Metamorfóza [strom]
 9. Paměť přírody
 10. Matka země
- DO:
1. Změna počasí
 2. Zúrodnění I
 3. Zabij hlodavce a hmyz
 4. Přivolej chorobu [slabá]
 5. Přivolej zvířata [hmyz a hlodavci]
 6. Uhas
 7. Hromadné požehnání do útoku
 8. Zúrodnění II
 9. Pohroma II
 10. Požehnání půdy

Aurion

Vlastnost: dle volby kněze (Síla 12–17, Obratnost 13–18, Odolnost 12–17, Inteligence 13–18)

Popis bohů a kněží

Typ: C

Náměty ke hře: Jedna z větví Aurionových kněží je přímo předurčena ke konání hrdinských činů ve jménu svého boha. Najdeme tedy mezi nimi dobrodruhy poměrně často. Budou vyhledávat taková dobrodružství, která co nejvíce přispějí k potlačení zjevného zla na Asterionu.

Povolené zbraně a zbroje: Lehké a střední zbraně pro boj tváří v tvář i vrh; maximálně kroužková zbroj, mohou používat štít

Krátkodobá modlitba: v pravé poledne

Krátkodobý obřad: při východu slunce

Dlouhodobá modlitba: dny rovnodennosti.

Dlouhodobý obřad: zimní a letní slunovrat

Svěcení věci: Světí se světelné zdroje, např. lampy nebo pochodně, které pak září jasněji (dosvítí o 25 % dále než obvykle).

Myšlenková bytost: ghilith

Zvláštní schopnosti: Každý den se může kněz PJ jednou (od 6. úrovně dvakrát, od 16. třikrát) zeptat, jestli rozhodnutí, které hodlá učinit, je správné, přičemž „správnost“ by měla vyplynout z toho, co má v úmyslu. K hodům proti pasti u kouzel a zázraků způsobujících strach si přičítá polovinu své úrovně (zaokrouhluje nahoru). Od 6. úrovně není možné kněze oslnit, ani kouzlem

Zázraky:

KM:

1. Neviditelnost [pouze na přímém slunečním světle]
2. Záblesk
3. Sugescie I [odvaha, odhodlání, rozhodnost, jistota]
4. Příkaz
5. Orlí oči
6. Požehnání do boje I [sám]
7. Neviditelnost
8. Bílá střela
9. Autorita
10. Smrtící duha

KO:

1. Světlo
2. Tepló
3. Rozežen mraky
4. Světelná aura
5. Odstraň újmu
6. Sugescie II [odvaha, odhodlání, rozhodnost, jistota]
7. Fata morgána
8. Hypnóza
9. Mentální požehnání
10. Posílení vlastnosti [sám]

DM:

1. Oslepení
2. Zmam osobu

3. Cesta ke světlu
4. Světelný meč
5. Uzdrav kritická zranění
6. Světelná forma
7. Šampion bohů [sám]
8. Vymítání [temné myšlenkové bytosti]
9. Metamorfóza [lev]
10. Poslání

DO:

1. Odstraň slepotu
2. Zastrášení
3. Odvaha
4. Přímiluva
5. Neutralizuj jed
6. Den v poušti
7. Ochrana místa [temné myšl. bytosti]
8. Hromadné požehnání do útoku
9. Sluneční válečníci
10. Sluneční pablesky

Bongir

Vlastnost: Odolnost 12–17

Typ: B

Náměty ke hře: Bongirovi kněží mohou plnit obdobnou funkci jako druidi, přičemž jejich působení není omezeno jen na jedinou oblast, na druhou stranu jsou jejich možnosti poněkud menší. Velmi často se ale družina setká s Bongirovými kněžími ve vesnicích, kde mohou fungovat jako duchovní vůdcové místní komunity.

Povolené zbraně a zbroje: Mohou používat pouze lehké zbraně pro boj tváří v tvář a vrh nebo zbraně používané při živočišné výrobě (laso, bič apod.); maximálně vycpávaná zbroj, nesmějí používat štít.

Krátkodobá modlitba: Před snídaní.

Krátkodobý obřad: Před večerním hlavním jídlem.

Dlouhodobá modlitba: Při narození mláďete domácího zvířete (nejdříve 90 dnů po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: Poté, co pastýři přihnali stáda z pastvin (nejdříve 350 dnů po předchozím DO).

Svěcení věci: Ohrada, budova nebo dvůr, kde se chovají zvířata – zvířata od sud nebudou utíkat a posvěcené stavbě se bude vyhýbat škodná.

Myšlenková bytost: dragasu

Zvláštní schopnosti: Má bonus k ochocování +1 až +3 (podle stupně svěcení); užitkovává ulovené zvíře jako hraničář; od 4. úrovně má pravděpodobnost 10 % krát úroveň, že pozná druh zvířete (PJ může dát postih –10 % až –50 % u vzácnějších druhů); od 4. úrovně má bonus +2 k hodům proti iluzím zobrazujícím převážně zvířata; od 10. úrovně

může odvracet zvířata jako druid o 4 úrovně níže.

Zázraky:

KM:

1. Neutralizuj jed [živočišného původu]
2. Požehnání do útoku I [zvíře]
3. Oheň I
4. Orientace
5. Mluv se zvířaty
6. Uklidni
7. Najdi bytost
8. Hypnóza
9. Požehnání do útoku II [zvíře]
10. Zvířecí pomoc

KO:

1. Uzdrav lehká poranění [zvíře]
2. Najdi zvíře
3. Sugescie I [hlad, žízeň, strach apod.]
4. Uzdrav nemocného
5. Utracení
6. Uzdrav těžká poranění
7. Ochrana místa [zvířata]
8. Návrat do stáje
9. Davová hypnóza
10. Zvětši zvíře

DM:

1. Maximální užitek
2. Rychlý pochod
3. Metamorfóza [domácí zvíře do životaschopnosti 2]
4. Příkaz
5. Přivolej druida
6. Zmam osobu
7. Zdivočelé zvíře
8. Ochrana proti jedům
9. Poslání
10. Metamorfóza [jakékoli zvíře]

DO:

1. Odolnost proti počasí
2. Rychlý růst [tráva]
3. Naprav plod [pouze u zvířat]
4. Odstranění únavy II
5. Početí [zvíře]
6. Hromadné uzdravení nemocných [zvířata]
7. Přivolej zvířata
8. Návrat domů
9. Vymítání [myšlenkové bytosti s inteligencí nižší než 10]
10. Oživení zabitého

Dunril

Vlastnost: Odolnost 12–17

Typ: C

Náměty ke hře: Dunrilini kněží a kněžky se nevydávají často na dobrodružství, spíše se starají o svůj chrám a najímají dobrodruhy na splnění svých potřeb. Pokud se už sami vydají za nějakým úkolem, většinou mají dost prostředků, aby si zajistili nejlepší vybavení a doprovod.

Povolené zbraně a zbroje: Mohou používat lehké a střední jednoruční zbraně pro boj zblízka; jakákoliv nekovová zbroj, nesmějí používat štít.

Krátkodobá modlitba: Když si opláchnou ruce (nejdříve 23 hodin po předchozí KM).

Krátkodobý obřad: Vypití nápoje ze společné putující nádoby (nejdříve 23 hodin po předchozím KO).

Dlouhodobá modlitba: Ranní koupel v přírodní vodní ploše (nejdříve 2 měsíce po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: Při velkém dešti, povodni či jiné ukázce moci vody (nejdříve 4 měsíce po předchozím DO).

Svěcení věci: Světí se voda, má potom stejné účinky jako svčená voda z normálních pravidel.

Myšlenková bytost: dražik

Zvláštní schopnosti: Od 1. úrovně podvodní kategorie Bb (není-li lepší); od 3. úrovně schopnost dýchat pod vodou a hloubková kategorie c; na 8. úrovni hloubková kategorie e; od 16. úrovně nemůže být zraněn chladem, magickým jen za polovinu obvyklého zranění.

Zázraky:

KM:

1. Uklidni
2. Sugescie I [rozjařenost, bezstarostnost]
3. Požehnání do obrany I
4. Ošetří zranění ohněm
5. Vodní stěna
6. Chlad
7. Příkaz
8. Úder vody
9. Vodní vír
10. Vodou jsi byl a ve vodu se obrátíš.

KO:

1. Vodní pramen I
2. Požehnání lodi
3. Ochrana proti jedům
4. Vodní pára
5. Vyrovnaná psychika
6. Vodní pramen II
7. Kapalina
8. Hromadné požehnání do obrany [pouze pod vodní hladinou]
9. Vládce vodní říše
10. Změna skupenství

DM:

1. Utop se
2. Chopení po hladině
3. Vyvolej undinu I
4. Přetvoř vodu
5. Vyvolej déšť / utiš déšť
6. Autorita
7. Nehořlavost
8. Otupělost
9. Vymítání [mysl. bytosti žijící ve vodě]
10. Živá voda

DO:

1. Hromadný vodní dech
2. Krupobití
3. Posílení vlastnosti
4. Pohroma I [voda]
5. Poslání
6. Vyvolej undinu II
7. Znič posla žvlů [voda]
8. Pohroma II [voda]
9. Zasvěceno vodě [100 magů]
10. Lázeň života

Estel

Vlastnost: Obratnost 12–17

Typ: A

Náměty ke hře: Nedá se rozhodně říci, že by estelinka byla při dobrodružství neužitečná. Hráť ji ale nebude příliš zábavné (léčit, léčit a zase léčit). Mohla by s družinou proto cestovat jako CP, o jejíž řízení by se dělili hráči a PJ.

Povolené zbraně a zbroje: mohou používat pouze lehké zbraně pro boj tváří v tvář i vrh; nesmějí používat žádnou zbroj ani štít

Krátkodobá modlitba: po koupeli (nejdříve 20 hodin po předchozí KM)

Krátkodobý obřad: před uložením ke spánku

Dlouhodobá modlitba: po úplném úspěšném vyléčení nemocné či zraněné osoby (nejdříve 50 dnů po předchozí DM)

Dlouhodobý obřad: v Den bílých plamenů (viz HM)

Svěcení věci: obytnému domu posvěcenému od kněžky Estel se budou vyhýbat nemoci

Myšlenková bytost: keniánky

Zvláštní schopnosti: je schopna pečovat o nemocné a zraněné jako zkušená ošetřovatelka; při každém přestupu na vyšší úroveň se jí o 1 zvedne charisma, tak dlouho, dokud nebude na takové úrovni, jako by jí při tvorbě postavy padlo na kostce 6; od 4. úrovně má po 3 směnách zkoumání pravděpodobnost 10 % krát úroveň, že pozná druh nemoci či původ a následky zranění (PJ může dát postih –10 % až –50 % u vzácnějších druhů)

Zázraky:

KM:

1. Lazebník [rozsah: družina]
2. Uzdrav lehká zranění
3. Sugescie I [náklonnost, láska, přátelství]
4. Uzdrav těžká zranění
5. Požehnání do obrany I
6. Regenerace
7. Uzdrav kritická zranění
8. Odčaruj zkamenění
9. Neviditelnost
10. Vyléčení

KO:

1. Malé ošetření
2. Anestézie
3. Uzdrav nemocného
4. Odstraň újmu
5. Hromadné léčení zranění II
6. Sugescie II [náklonnost, láska, přátelství]
7. Blahodárny spánek
8. Ochrana místa [kouzla černé magie, 100 magů]
9. Oživení zabitého
10. Sejmutí kletby

DM:

1. Hromadné léčení zranění I
2. Zmam osobu
3. Odstranění únavy I
4. Rekonvalescence
5. Vidění skrze zeď
6. Ochrana proti jedům
7. Odstranění únavy II
8. Hypnóza
9. Šampión bohů
10. Zpomalení životních funkcí

DO:

1. Uklidni
2. Ochrana místa [tvorové mužského pohlaví]
3. Uzdrav magické poranění
4. Navrať životní energii
5. Hromadné uzdravení nemocných
6. Předej léčivé schopnosti
7. Vnitřní kráska
8. Odstraň postizení
9. Vymítání [myšlenkové bytosti s některou z těchto vlastností: černá magie, odsávání života nebo prokletí]
10. Boží dotek

Faeron

Vlastnost: Obratnost 13–18

Typ: C

Náměty ke hře: Pokud se Faeronův kněz vydá na dobrodružství, bude to většinou s jasně daným cílem a úmyslem. Jestliže ho v tom družina podpoří, bude jí Faeronovec se svými schopnostmi ovládat ohnivý živel jistě k užítku.

Povolené zbraně a zbroje: mohou používat lehké a střední jednoruční zbraně pro boj tváří v tvář, všechny vrhací, ze střelných jen krátký luk; maximálně kožená zbroj, nesmí používat štít

Krátkodobá modlitba: když zapálí oheň (ne dříve než 23 hodin po předchozí KM)

Krátkodobý obřad: setkání u ohně za tmy před půlnocí (ne dříve než 23 hodin po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: Doba žvlů (viz HM)

Dlouhodobý obřad: při zapálení ohně, který má hořet alespoň 1 měsíc (před

Popis bohů a kněží

zimou nebo obdobím dešťů) a při jeho vyhasnutí (ne dříve než 4 měsíce po předchozím DO)

Svěcení věci: posvěcený nevelký kus dřeva (do 10 mn) půjde vždy zapálit jako suché dřevo, bez ohledu na okolní podmínky, a bude vydávat stejný žár, ale prakticky ho nebude ubývat

Myšlenková bytost: venžik

Zvláštní schopnosti: od 3. úrovně způsobí obyčejný oheň knězi jen poloviční zranění; na 8. úrovni pyrokineze na prvním stupni znalosti, který s dalšími úrovněmi roste (viz PPZ); od 16. úrovně obyčejný oheň kněze nezraňuje vůbec a magický mu působí jen poloviční zranění

Zázraky:

KM:

1. Sugescie I [odhodlání, cílevědomost]
2. Zhasni
3. Požehnání do útoku I
4. Ošetří zranění chladem
5. Zmam osobu
6. Teplo
7. Příkaz
8. Ohnivá stěna
9. Pekelný oheň
10. Spal na popel

KO:

1. Oheň I
2. Ohňostroj
3. Rychlost
4. Uhas
5. Sugescie II [odhodlání, cílevědomost]
6. Oheň II
7. Ohnivá aura
8. Hromadné požehnání do útoku
9. Hořlavost
10. Ohnivá forma

DM:

1. Odstranění únavy I
2. Ohnivá teleportace
3. Vyvolej salamandra I
4. Hypnóza
5. Ohnivá zbraň
6. Navrať životní energii
7. Nehořlavost
8. Otupělost
9. Vymítání [myšlenkové bytosti vyvolané emocií deprese]
10. Uhas magický oheň

DO:

1. Heroismus
2. Ohnivý déšť
3. Odstranění únavy II
4. Pohroma I [oheň]
5. Poslání
6. Vyvolej salamandra II
7. Ochrana místa [kouzla magie ohně, 100 magů]
8. Znič posla živlů [oheň]

9. Pohroma II [oheň]

10. Očistný oheň

Finwalur

Vlastnost: odolnost 12–17

Typ: B

Náměty ke hře: Finwalurovi kněží jsou vždy velmi nezávislí, ovšem velice ochotní a pro dobrou družinu je štěstí, když na nějakého narazí. Jako člen družiny se kněz uplatní hlavně při dobrodružství ve volné přírodě.

Povolene zbraně a zbroje: Lehké pro boj tváří v tvář, všechny vrhací, nanejvýš vycpávaná zbroj, nepoužívá štít.

Krátkodobá modlitba: Po probuzení, než se vydá na cestu.

Krátkodobý obřad: Při západu slunce.

Dlouhodobá modlitba: V první jarní a první podzimní den.

Dlouhodobý obřad: Poté, co prošel místem, kde dosud nebyl (nejdříve 6 měsíců po předchozím DO).

Svěcení věci: Posvěcené boty zvyšují bonus za pohyblivost o 1.

Myšlenková bytost: mavar

Zvláštní schopnosti: Při určování doby spánku nutné k odstranění bodů únavy si počítá celý bonus za odolnost (viz PPP), případný postih za odolnost se snižuje na čtvrtinu (zaokrouhluje se podle běžných pravidel na celá čísla); v závislosti na stupni svěcení získává bonus +1 až +3 ke své pohyblivosti.

Zázraky:

KM:

1. Odstranění únavy I
2. Odolnost proti počasí [sám]
3. Uzdrav lehké zranění
4. Záblesk
5. Odstranění únavy II
6. Vidění v podzemí
7. Intuice I
8. Leť [sám]
9. Autorita
10. Intuice II

KO

1. Rychlý pochod
2. Sugescie I [odvaha, odhodlání]
3. Orientace
4. Hlídka
5. Iluzorní převlek
6. Blahodárný spánek
7. Améba
8. Uzdrav těžká zranění
9. Vnukni myšlenku
10. Znecitlivění

DM

1. Odolnost proti počasí
2. Levitace
3. Malé ošetření
4. Neslyšitelnost

5. Dobré spaní

6. Orlí oči

7. Superrychlý pochod

8. Posílení vlastnosti

9. Průchod přirozenou hmotou

10. Poslání

DO

1. Rozdělej oheň
2. Cesta ke světlu
3. Chození po hladině [sám]
4. Najdi bytost
5. Přivolej druida
6. Ochranná ruka [sám]
7. Cestář
8. Neviditelnost
9. Rozdělený poutník
10. Pohyb mimo čas

Gor

Vlastnost: síla 13–18

Typ: C

Náměty ke hře: Zdatnost v boji, schopnost ovládat své tělo a mysl a zároveň neutuchající touha po zdokonalování sebe sama, to vše dává Gorovu knězi nejlepší předpoklady pro život plný heroických skutků.

Povolene zbraně a zbroje: používá lehké, střední a jednoruční těžké zbraně pro boj tváří v tvář, všechny vrhací a střelné kromě těžké kuše, nejvýše kroužkovou zbroj a štít

Krátkodobá modlitba: při hlavním denním jídle

Krátkodobý obřad: Když odloží zbroj, aby si odpočinul (ne dříve než 23 hodin po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: Když porazí (nebo se alespoň výrazně podílí na porážce) nepřítele na vyšší úrovni než je sám, od 11. úrovně stačí porazit v jednom boji nepřítele o celkovém součtu úrovní větším, než je jeho vlastní úroveň (ne dříve než 6 měsíců po předchozí DM)

Dlouhodobý obřad: Při aktivní účasti na válečnické slavnosti – turnaj, pasování na rytíře, vstup do rytířského řádu nebo mezi subotamské mnichy, zkouška dospělosti založená na bojových dovednostech apod. Zda jde o takovou událost, určí PJ. (ne dříve než 6 měsíců po předchozím DO).

Svěcení věci: posvěcené zbroji se zvýší KZ o 1

Myšlenková bytost: šira

Zvláštní schopnosti: Od 1. úrovně ovládá schopnosti *cvik* (PPP) a *přesnost* (PPZ); dosáhne-li s určitou zbraní prvního stupně přesnosti (bonus +1), dokáže s ní útočit třikrát za dvě kola (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném souborovém systému), po dosažení druhého stupně

(bonus +2) dvakrát za kolo (bonus k iniciativě +6).

Zázraky:

KM:

- Požehnání do útoku I [sám]
- Odvaha [sám]
- Nápaditý boj
- Požehnání do útoku I
- Odhad soupeře
- Rychlost
- Clona myšlenek
- Nepolapitelný bojovník
- Sugesce I [strach]
- Hromadná clona myšlenek

KO:

- Sugesce I [odhodlání, cílevědomost]
- Požehnání do obrany I
- Výskok
- Odzbrojení
- Požehnání do útoku II [sám]
- Odstraň újmu
- Odvaha
- Odhal vinu
- Ovládání zbraně
- Neviditelnost

DM:

- Odstranění únavy I
- Rychlý pochod
- Požehnání v boji se zlem
- Autorita
- Vyrovnaná psychika [sám]
- Hromadné požehnání do útoku
- Prověř čas
- Hypnóza
- Zdrucující berserkr
- Šampión bohů

DO:

- Změna v berserkra
- Rychlost [sám]
- Sebereflexe
- Posílení vlastnosti
- Heroismus
- Hromadné požehnání do obrany
- Odstraň psychickou bariéru
- Ochrana místa [temnota]
- Poznej tajemství
- Oživení zabitého

Lamius

Vlastnost: Inteligence 13-18

Typ: B

Náměty ke hře: Lamiusovi kněží bývají svými nadřizenými vysíláni do všech koutů Asterionu, aby zde zajistili spravedlnost a nastolili řád. Často najímají skupinu dobrodruhů jako ochranu nebo je vysílají pátrat po důkazech. Stává se, že některý tvor odsouzený Soudcovými kněžími za zločiny, jehož není možno vydat spravedlnosti, je sám stíhán Lamiusovým knězem.

Povolené zbraně a zbroje: Lehké a střední jednoruční zbraně pro boj tváří v tvář, navíc dlouhý meč a hůl, žádné vrhací ani střelné zbraně, jakákoli nekovová zbroj, nesmí používat štít.

Krátkodobá modlitba: Vždy po skončení dne se kněz usadí do pohodlné pozice a projde si celý svůj den. Tato meditace mu trvá asi hodinu.

Krátkodobý obřad: Společné předčítání ze zákoníku (ne dříve než 23 hodin po předchozí KO).

Dlouhodobá modlitba: Každý poslední den aldenu ve formě předčítání zákoníku (ne dříve než 90 dní po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: V den, na který připadá ovocnový úplněk, známý též jako Soudný den.

Svěcení věci: Kněz může posvěcením jakékoliv věci zabránit jejímu použití v protiprávní činnosti. Takto posvěcená zbraň bude účinnější v boji proti nepravosti a nepoctivosti, ale nepůjde s ní třeba bezdůvodně napadnout jiného inteligentního tvora.

Myšlenková bytost: gaar

Zvláštní schopnosti: Od 1. úrovně má schopnost vnímat lidskou mimiku, a tak poznat, kdy lidé lžou a kdy mluví pravdu; na 2. úrovni dokáže rozpoznat, když je lež psána; od 4. úrovně získá schopnost používat telepatii na stupni znalosti 1 a zlepšuje se v ní stejně jako hraničář, na 8. úrovni získá schopnost při dotyku jakéhokoliv předmětu vidět jeho minulost.

Poznámka: Kněží své léčící zázraky používají pouze na odstranění či zmírnění poškození způsobených nějakým nezákonným či nečestným jednáním. Využívají těchto schopností pouze po pečlivé rozvaze.

Zázraky:

KM:

- Mluv
- Sugesce I [bázeň, pokora, odevzdanost]
- Autorita
- Ochromení
- Uklidni
- Najdi bytost
- Hypnóza
- Svaž postavu
- Rozpřtyl kouzla
- Boží hněv

KO:

- Uzdrav lehké poranění
- Lazebník
- Poznej neznámé
- Sugesce II [bázeň, pokora, odevzdanost]

- Dodržení slibu
- Potrestání
- Sejmutí kletby
- Uvržení kletby
- Davová hypnóza
- Já jsem zákon

DM:

- Clona myšlenek
- Čtení myšlenek
- Příkaz
- Odhal vinu
- Zmam osobu
- Přímůva
- Zabij
- Otupělost
- Poslání
- Najdi zlo

DO:

- Daleký pohled
- Poznej tajemství
- Zesměšni [může i ublížit]
- Vyrovnaní psychiky
- Odstraň psychickou bariéru
- Navrať životní energii
- Odstraň újmu
- Oživení zabitého [neprávem]
- Vymítání [myšlenkové bytosti, která se nějak provinila proti zákonu]
- Trest boha

Mauril

Vlastnost: inteligence 12–17

Typ: A

Náměty ke hře: Dobrodružství není typickým životním údělem Maurilina kněze, jeho úkolem je spíše služba lidem ve věcech života a smrti. Snad jen hrozba ze strany nemrtvých či bytostí ze Stínového světa by jej dokázala přimět k hrdinským činům.

Povolené zbraně a zbroje: Pouze lehké zbraně pro boj tváří v tvář a vrh, nevezme si žádnou zbroj ani štít.

Krátkodobá modlitba: Při západu slunce. Krátkodobý obřad: Před hlavním denním jídlem.

Dlouhodobá modlitba: Poté, co se aktivně zúčastní pohřbu (nejdříve 6 měsíců po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: Při Svátku proroků.

Svěcení věci: Dům posvěcený od Maurilina kněze chrání své obyvatele před neštěstím.

Myšlenková bytost: umžik

Zvláštní schopnosti: Na 2. úrovni získá schopnost telekineze (podle pravidel pro hraničáře), na každé sudé úrovni se mu pak o 1 zvyšuje stupeň znalosti. Při boji s jakýmkoli nemrtvým si k ÚČ i OČ přičítá +1 až +3 (podle stupně svěcení).

Popis bohů a kněží

Zázraky:

KM:

1. Sugescie [přízeň, soucit]
2. Uzdrav lehká zranění
3. Vládni přirozeným věcem
4. Klidný spánek poslední
5. Vidění v podzemí
6. Nerozbitnost [jen kompaktní (nesložené) věci]
7. Améba
8. Vládni přirozeným věcem II
9. Pírko
10. Socha

KO:

1. Tma
2. Odhad nemrtvého
3. Orientace v podzemí
4. Cit krmě
5. Zpomalení
6. Posel
7. Hromadné požehnání do obrany
8. Autorita
9. Vládce podzemní říše
10. Gravitace

DM:

1. Uklidni
2. Jistý krok
3. Paměť kamenů
4. Vyvolej gnóma I
5. Tvrdost
6. Vymítání [nemrtví ze Stínového světa]
7. Odčaruj zkamenění
8. Průchod přirozenou hmotou
9. Oživení zabitého
10. Matka země

DO:

1. Odhadni přízeň země
2. Pomoc země
3. Ochrana místa [nemrtví]
4. Pohroma I
5. Křehkost
6. Vyvolej gnóma II
7. Najdi bohatství země
8. Návrat domů
9. Utiš zemi
10. Oživení zemřelého

Mern

Vlastnost: síla 13–18

Typ: C

Náměty ke hře: Mernův kněz si v boji nezadá s leckterým válečníkem, ovládá i řadu jiných praktických dovedností, a ačkoli si vždy dobře rozmyslí, čemu své schopnosti propůjčuje, bude při dobrodružství vítaným společníkem.

Povolené zbraně a zbroje: Lehké a střední zbraně pro boj tváří v tvář, navíc válečné kladivo, ze střílných pouze krátký luk; jakákoli zbroj kromě rytířské, používá štít.

Krátkodobá modlitba: Když si očistí zbraň (ne dříve než 23 hodin po předchozí KM).

Krátkodobý obřad: Když každý účastník obřadu položí na hromadu alespoň 1 kovový výrobek (ne dříve než 23 hodin po předchozím KO).

Dlouhodobá modlitba: Když vyrobí zbraň nebo jiný předmět podobné náročnosti (ne dříve než 4 měsíce po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: Když se nachází v horách, kde se těží ruda (ne dříve než 6 měsíců po předchozím DO).

Svěcení věci: Posvěcený výrobní nástroj (např. kovářské kladivo) pomáhá svému majiteli vyrábět kvalitnější produkty.

Myšlenková bytost: tažik

Zvláštní schopnosti: V závislosti na stupni příslušné vlastnosti ovládá jednu řemeslnou dovednost (kovářství, tesařství, zedničinu apod., další příklady viz PPP) následovně: 14 a méně průměrně, 15–16 dobře, 17–18 velmi dobře, 19–21 dokonale. Na dosažení počátečního stupně nemusí vynakládat žádné profibody, dále se zlepšuje obvyklým způsobem. Při vyšším a nejvyšším svěcení má bonus +1 (resp. +2) k ÚČ při boji s válečným kladivem.

Zázraky:

KM:

1. Tavení lintiru
2. Požehnání do útoku [sám]
3. Sprav I
4. Požehnání do útoku II [sám]
5. Požehnání k dílu
6. Sprav II
7. Zdokonal výrobek
8. Rychlost
9. Odvaha
10. Oheň II

KO:

1. Sugescie I [cílevědomost, trpělivost]
2. Odstranění únavy I
3. Oceň materiál
4. Rychlá práce
5. Pavéza
6. Detonace
7. Požehnání do boje I
8. Spuštění mechanismus
9. Cestář
10. Inspirojící spánek [kromě charismatu]

DM:

1. Zamkni
2. Nerozbitnost
3. Heroismus
4. Odstranění únavy II
5. Dva páry rukou
6. Nehořlavost
7. Posílení vlastnosti

8. Poznej tajemství
9. Identifikace artefaktu
10. Uhas magický oheň

DO:

1. Ohňostroj
2. Beranidlo
3. Uhas
4. Odhad výrobku
5. Křehkost
6. Ohnivá zbraň
7. Odčaruj zkamenění
8. Žáruvzdornost
9. Odhal recepturu
10. Boží dotek

Mirtal

Vlastnost: obratnost 12–17

Typ: A

Náměty ke hře: Kněz Mirtal patří mezi ty boží služebníky, kteří se na dobrodružství vydávají pouze zřídka. K takovým výjimkám může patřit pátrání po vzácných uměleckých dílech, případně hledání inspirace pro díla vlastní.

Povolené zbraně a zbroje: Lehké pro boj tváří v tvář i vrh, nepoužívá žádnou zbroj ani štít.

Krátkodobá modlitba: Když začne pracovat na uměleckém díle (nejdříve 23 hodin po předchozí KM).

Krátkodobý obřad: Při návštěvě chrámu Mirtal (nejdříve 9 dní po předchozím KO).

Dlouhodobá modlitba: Když dokončí umělecké dílo (nejdříve 30 dní po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: Jednou během Aldenu umění.

Svěcení věci: Předmět, který byl vytvořen s určitými uměleckými ambicemi (vyřezávaná židle, zdobený meč, socha, obraz) bude mít vyšší estetickou úroveň a vzhled (může tak stoupnout i jeho cena).

Myšlenková bytost: džinxi

Zvláštní schopnosti: Na 1. úrovni ovládá automaticky jednu dovednost spojenou s uměním (malířství, řezbářství, hudba a zpěv atd., viz PPP) v závislosti na stupni příslušné vlastnosti takto: 14 a méně - průměrně, 15-16 dobře, 17-18 velmi dobře, 19-21 dokonale. Podle stupně svěcení má bonus +1 až +3 k hodů proti pasti při používání všech dovedností, s výjimkou uměleckých (v případě nejasnosti má poslední slovo PJ).

Zázraky:

KM:

1. Clona myšlenek
2. Oživlý nástroj
3. Sugescie I [činorodost]

4. Záblesk
5. Sebereflexe
6. Iluzorní převlek
7. Voda na víno
8. Vyrovnaná psychika
9. Světelná forma
10. Sluneční palesky

KO:

1. Hlas
2. Neutralizuj jed
3. Hrom a blesky
4. Božský akord
5. Zdokonal výrobek [estetický vzhled]
6. Hromadná clona myšlenek
7. Zbav návyku [sám]
8. Lokalizuj osobu
9. Ocenění materiálu
10. Vcítění

DM:

1. Iluze výzbroje
2. Hypnóza
3. Usni
4. Cizí jazyk
5. Šťastný den
6. Ochrana proti jedům
7. Zlepší výkon
8. Odhal recepturu
9. Světelná forma
10. Davová hypnóza

DO:

1. Autorita
2. Rychlá práce
3. Odstraň psychickou bariéru
4. Sluneční pablesky
5. Rozhodni o pravdě
6. Sugescie II
7. Moc nad sny
8. Socha
9. Boží hněv
10. Já jsem zákon

Rianna

Vlastnost: Odolnost 13–18

Typ: A

Náměty ke hře: Riannina kněžka je typickým příkladem duchovního, který na dobrodružství nemá co pohledávat. Její síla spočívá v poklidu rodinného kruhu. Výpravy za nebezpečím jí připadají nesmyslné a vydají se na ně jen za mimořádných okolností a s maximálním odporem.

Povolené zbraně a zbroje: mohou používat pouze lehké zbraně pro boj tváří v tvář a vrh; nesmí používat žádnou zbroj ani štít

Krátkodobá modlitba: po probuzení

Krátkodobý obřad: při společném večerním jídle

Dlouhodobá modlitba: při vlastní menstruaci

Dlouhodobý obřad: když pomůže odrodit dítě (nejdříve 9 měsíců po předchozím DO)

Svěcení věci: dítě spávající v posvěcené kolébce bude méně náchylné k nemocem než jiné děti

Myšlenková bytost: muk

Zvláštní schopnosti: je schopna asistovat u porodu; od 4. úrovně je schopna pečovat o nemocné a zraněné jako zkušená ošetřovatelka; od 6. úrovně je rozdílná úrovní pro nepodrobitelná povolání 14 místo normálních 9 pro kněze; od 16. úrovně může neomezeně uklidňovat jako zázrakem *uklidni* (viz níže)

Zázraky:

KM:

1. Požehnání do obrany I
2. Sugescie I [náklonnost, lítost, milosrdenství, stud]
3. Poznej jméno
4. Vcítění
5. Příkaz
6. Přímluva [jako obvykle, u Gora 30 %]
7. Metamorfóza [jiná žena stejné rasy]
8. Požehnání do obrany II
9. Dodržení slibu
10. Ochranná ruka

KO:

1. Malé ošetření [postavy ženského pohlaví]
2. Uzdrav lehká zranění
3. Metamorfóza [dítě stejné rasy]
4. Uklidni
5. Usni
6. Ochrana místa [nemrtví, 40 magů]
7. Blahodárný spánek
8. Ochrana místa [kouzla, 80 magů]
9. Hromadné požehnání do obrany
10. Ochrana místa [temnota]

DM:

1. Početí
2. Ochrana místa [neviditelné a nehmotné myšlenkové bytosti]
3. Najdi bytost
4. Poznej tajemství
5. Hypnóza [jen cíle do úrovně kněze]
6. Odhal vinu
7. Čtení myšlenek
8. Ochrana místa [myšlenkové bytosti]
9. Odstranění únavy II
10. Vymítání [myšlenkové bytosti vyvolané emocí sobectví]

DO:

1. Zmam osobu
2. Naprav plod
3. Sugescie II [náklonnost, lítost, milosrdenství, stud]
4. Uzdrav nemocného
5. Poslání
6. Ochrana místa [démoni]
7. Vnitřní krása

8. Ochrana místa [skřeti]
9. Ochrana místa [poslové živlů]
10. Nerozborný svazek

Siaron

Vlastnost: Obratnost 14–19

Typ: B

Náměty ke hře: Siaronovci se jen neradí budou vydávat do podzemí či jiných uzavřených prostor; mnohem bližší jsou jim dobrodružství ve volné přírodě. Pokud ale bude omezena něčí svoboda, nebudou váhat a vstoupí klidně i do těch nehlubších žalářů

Povolené zbraně a zbroje: Mohou používat lehké a střední zbraně pro boj tváří v tvář (jen jednoruční) i vrh, všechny střelné; maximálně kožená zbroj, nesmějí používat štít.

Krátkodobá modlitba: když poprvé po probuzení spatří nebo uslyší ptáka

Krátkodobý obřad: každý den předtím, než začne něco většího dělat (tj. po snídani a všech ranních přípravách)

Dlouhodobá modlitba: při nebo těsně po bouři či vichřici (nejdříve za 6 měsíců po poslední DM)

Dlouhodobý obřad: Doba živlů (viz HM) a prvních 5 dnů měsíce větrnce (podle lendorského počítání)

Svěcení věci: posvěcená střelná zbraň nebo obléhací stroj budou mít všechny dostřely o polovinu vyšší

Myšlenková bytost: taržik

Zvláštní schopnosti: od 3. úrovně si zlepší zrak, sluch (viz PPE) i čich (viz Dech draka 2/2001 a CD u modulu Čas temna); od 6. úrovně bonus +1 k ÚČ při střelbě, od 16. úrovně +2; od 11. úrovně může unikat z pout se stejnou pravděpodobností jako lupič o 5 úrovní výš

Zázraky:

KM:

1. Rychlost [sám]
2. Požehnání do útoku I
3. Levitace [sám]
4. Mluv se zvířaty [ptáci]
5. Poryv větru
6. Orlí oči
7. Neviditelnost
8. Let [sám]
9. Metamorfóza [zpěvný pták]
10. Chlad hvězd

KO:

1. Hrom a blesky
2. Rychlost
3. Cizí jazyk
4. Sugescie I [vzteky, zlost]
5. Příkaz
6. Posel
7. Ochrana před šípy

Popis bohů a kněží

8. Pročisti vzduch

9. Boží hněv

10. Hromadný let

DM:

1. Uvolni pouta

2. Neviditelnost [sám]

3. Leť

4. Vyvolej sylfu I

5. Detonace

6. Přivolej zvířata [ptáci]

7. Metamorfóza [dravý pták]

8. Mrak smrti

9. Vymítání [myšlenkové bytosti vyvolané emoci nenávisť]

10. Metamorfóza [gryf, pegas – vyšší verze]

DO:

1. Chlad

2. Změna počasí

3. Pohroma I [vzduch]

4. Neviditelnost do 4 sáhů

5. Poslání

6. Vyvolej sylfu II

7. Zjisti klepy

8. Ochrana místa [kouzla magie vzduchu, 100 magů]

9. Pohroma II [vzduch]

10. Božský akord

Siomen

Vlastnost: inteligence 13–18

Typ: B

Náměty ke hře: Príslovečná moudrost a schopnost rozšiřovat své vědění jsou hlavními devizami Siomenova kněze. Při dobrodružství stavěném na znalostech a informacích bude jistě cenným členem družiny.

Povolené zbraně a zbroje: Lehké zbraně pro boj tváří v tvář i vrh, nepoužívá žádnou zbroj ani štít.

Krátkodobá modlitba: při čtení knihy (nejdříve 23 hodin po předchozí KM)

Krátkodobý obřad: za svítání

Dlouhodobá modlitba: při získání nového kusu vědění, pokud možno skutečně obohacujícího – objevení filozofického traktátu, zapomenutého v hloubi polic významné knihovny, případně nalezení starých grimoárů v arvedanském podzemí (nejdříve 6 měsíců od předchozí DM)

Dlouhodobý obřad: na Svátek moudrých
Svěcení věci: Písemnosti posvěcené Siomenovým knězem jsou odolnější vůči nepříznivým vlivům - vlhkosti, plísním, blednutí písma apod.

Myšlenková bytost: esik

Zvláštní schopnosti: V závislosti na své inteligenci ovládá dovednost čtení a psaní (viz PPP) následujícím způsobem: inteligence 14 a méně průměrně, 15-16

dobře, 17-18 velmi dobře, 19-21 dokonale; za takto dosažený stupeň nemusí vynakládat žádné profibody, dále se může zlepšovat obvyklým způsobem; při učení se jazykům (viz PPP) potřebuje na dosažení vyššího stupně znalosti o 2 profibody méně.

Zázraky:

KM:

1. Pamatuji

2. Cizí jazyk

3. Hlas

4. Bábelská rybka

5. Telepatie I

6. Hypnóza

7. Zapomeň

8. Přelož II

9. Vyrovnaná psychika

10. Telepatie II

KO:

1. Sugescie [důvěra, bezpečí]

2. Vzpomeň si

3. Neviditelnost

4. Vycitění informací

5. Přelož

6. Mentální požehnání

7. Psychický úder

8. Poznej tajemství

9. Odstraň slepotu [sám]

10. Sejmoutí kletby

DM

1. Ochrana mysli

2. Vzbud' zájem o moudrost

3. Mluv se zvířaty [pouze otázky „ano-ne“]

4. Rozhodni o pravdě

5. Poznej neznámé

6. Posílení vlastnosti

7. Mentální propojení

8. Astrální dárek

9. Identifikace artefaktu

10. Vymítání [bytosti temné strany]

DO

1. Čtení snů

2. Odstraň psychickou bariéru

3. Zázračný pergamen

4. Autorita [sám]

5. Daleký pohled

6. Poslání

7. Mímotělní vnímání

8. Odhal recepturu

9. Paměť přírody

10. Mozková síť

Sirril

Vlastnost: Inteligence 14–19

Typ: B

Náměty ke hře: Kněžka (v naprosté většině půjde o ženy) Sirril se příliš nehodí do klasických jeskyní a bojových dobrodružství. Pokud ale máte rádi detektivní příběhy, městská tažení a pátrání po

tajemství, její schopnosti budou rozhodně přínosem.

Povolené zbraně a zbroje: Lehké zbraně pro boj tváří v tvář i vrh; maximálně vy-
cpávaná zbroj, nesmí používat štít.

Krátkodobá modlitba: okamžik, kdy je souhvězdí, reprezentující právě platné znamení horoskopu, nejvýše na obloze

Krátkodobý obřad: okamžik, kdy by za bezmračného dne byla na obloze viditelná první hvězda

Dlouhodobá modlitba: noc za úplňku

Dlouhodobý obřad: noc při posledním novu před zimním slunovratem

Svěcení věci: posvěcený předmět nebude vydávat žádné zvuky (např. zlodějské paklíče nebudou cinkat, luk při výstřelu nezadrnčí apod.); bude-li takto posvěcena obuv, bude fungovat stejně jako *elfí boty* (viz PPZ).

Myšlenková bytost: Oči noci

Zvláštní schopnosti: k hodům na past proti kouzlům ovlivňujícím psychiku si přičítají třetinu své úrovně (normální zaokrouhlování); za denního světla postih -2 k ÚČ a OČ, v noční tmě +1 k ÚČ a OČ; od šesté úrovně absolutní vidění ve tmě; nenápadnost jako lupič na stejné úrovni

Zázraky:

KM:

1. Tma

2. Zjisti klepy

3. Blahodárny spánek [sám]

4. Usni

5. Iluzorní převlek [sám]

6. Mentální požehnání

7. Zapomeň

8. Poznej tajemství

9. Daleký pohled

10. Inspirovací spánek

KO:

1. Sugescie I [uklidnění, spokojenost, bezpečí]

2. Čtení snů

3. Sugescie I [lítost, stud, obavy]

4. Hypnóza

5. Blahodárny spánek

6. Psychický úder I

7. Hromadné vidění ve tmě

8. Čtení myšlenek

9. Sugescie II

10. Ochrana místa [tvorové s inteligencí větší než 5]

DM:

1. Měsíční světlo

2. Neslyšitelnost [sám]

3. Tma a ticho

4. Metamorfóza [černá kočka]

5. Neslyšitelnost do 4 sáhů

6. Clona myšlenek

7. Zastrášení

8. Vyrovnaná psychika

9. Moc nad sny
10. Pád hvězdy

DO:

1. Životodárný spánek
2. Odstraň psychickou bariéru
3. Kouzlo spánku
4. Dobré spaní
5. Astrální zapomnění I
6. Poznej neznámé
7. Ochrana místa [temné myšlenkové bytosti, trvání: 6 {24} hodin]
8. Psychický úder II
9. Astrální zapomnění II
10. Hromadná moc nad sny

Tarfein

Vlastnost: obratnost 13–18

Typ: B

Náměty ke hře: Tarfeinův kněz asi nebude příliš zapálen do smrtelně vážných dobrodružství, zvláště pak budou-li spojena s fyzickou námahou. Přislíb zábavy a vzrušení však může v některém ještě ne tolik zpohodlněném tarfeinovi vzbudit zájem, ovšem nejraději se bude vždy pohybovat mezi lidmi, případně v lese.

Povolné zbraně a zbroje: Lehké zbraně pro boj tváří v tvář i vrh, střelné s výjimkou kuší, obléká nejvýše koženou zbroj a nepoužívá štít.

Krátkodobá modlitba: při obědě

Krátkodobý obřad: když alespoň krátce zahraje na hudební nástroj (ne dříve než 23 hodin po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: koncem léta při vinobraní (nejdříve 360 dnů po předchozí DM)

Dlouhodobý obřad: při velkém podzimním honu (nejdříve 360 dnů po předchozím DO)

Svěcení věci: posvěcené víno (do objemu menšího sudu) bude lahodné chuti a každému zlepší náladu.

Myšlenková bytost: dago

Zvláštní schopnosti: Tarfeinovi jsou mistry společenského chování, jak s každým jednat vzhledem k jeho společenské vážnosti apod. (hráč má naprosté právo zeptat se PJ). Navíc během rozhovoru dokáže poznat základní osobnostní rysy svého protějšku, jeho světónázory apod. Tato schopnost se řídí chodcovou tabulkou pro odhad přesvědčení.

Zázraky:

KM:

1. Sugescie [přízeň, dobrá nálada]
2. Najdi zvíře
3. Požehnání do útoku I [střelné zbraně]
4. Zjistí klepy
5. Zmam osobu
6. Fata morgána

7. Zesměšni
8. Odstranění únavy II
9. Zrcadlo vzpomínek a melancholie
10. Převrácení osobnosti

KO:

1. Hrom a blesky
2. Voda na víno
3. Hlas
4. Příkaz
5. Hypnóza
6. Autorita
7. Sugescie II [přízeň, dobrá nálada]
8. Zpomalení
9. Davová hypnóza
10. Sugescie III

DM:

1. Lazebník
2. Maximální užitek
3. Odstraň psychickou bariéru
4. Přeměna jídla
5. Hromadné požehnání do útoku [střelné zbraně]
6. Dobrý lov
7. Magický luk
8. Sugescie I [láska]
9. Moc nad sny
10. Lázeň života

DO:

1. Cizí jazyk
2. Neslyšitelnost
3. Oživlý nástroj
4. Přímluva
5. Nevycititelnost
6. Zvětší zvíře
7. Metamorfóza [lesní zvířata]
8. Astrální zapomnění I
9. Oživení zabitého
10. Božský akord

Dreskan

Vlastnost: Obratnost 12–17

Typ: B

Náměty ke hře: Dreskanův kněz se dobře uplatní jako tichý a nebezpečný zabiják, který umí tvrdě a účinně udeřit, ale přitom zůstává nepoznán, neboť za sebou obvykle nezanechává žádné stopy ani živé svědky. Stejně tak se ovšem neztratí ani při veřejných a zjevných činnostech, protože zejména jeho zázraky mu umožňují působit na ostatní a manipulovat s nimi ku prospěchu svému i svého boha.

Povolné zbraně a zbroje: lehké a střední pro boj tváří v tvář délky I, vrhací a střelné kromě těžké kuše a dlouhého luku, maximálně kožená zbroj, nesmí používat štít

Krátkodobá modlitba: při západu slunce

Krátkodobý obřad: po skončení soudního procesu, rozhodnutí pře (kněz musí

zvítězit, resp. prosadit svou vůli, nejdříve ve 9 dní po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: po vlastnoručném zabití tvora s inteligencí větší než 1 (nejpozději hodinu po usmrcení, nejdříve 9 dní po předchozí DM)

Dlouhodobý obřad: po popravě nebo mučení (nejpozději hodinu po exekuci, kněz musí danou činnost sám provádět, případně jako nejvyšší autorita vydávat příkazy, nejdříve 30 dní po předchozím DO)

Myšlenková bytost: dethur

Zvláštní schopnosti: bonus +2 u pastí na charisma, pokud se kněze někdo pokouší o něčem přesvědčit, k něčemu donutit apod.; jestliže si u zmiňovaných činností hází proti pasti knězův oponent, je její nebezpečnost o 2 vyšší; bonus +1 až +3 (podle stupně svěcení) při boji se zákeřnými zbraněmi (dýka, hvězdice, obušek, flakónek, ohnivá hlína, foukačka, arbalet apod.); od 6. úrovně ovládá probodnutí ze zálohy (PPZ), od 16. úrovně střelbu ze zálohy (PPP), od 26. úrovně zabití (PPP);

Zázraky:

KM:

1. Poslání
2. Čtení myšlenek
3. Neviditelnost [sám]
4. Autorita
5. Sugescie I [odvaha, strach, náklonnost, nepřátelství]
6. Bílá střela
7. Hypnóza
8. Ztráta zraku
9. Dodržení slibu
10. Rekonvalescence

KO:

1. Příkaz
2. Hromadné vidění ve tmě
3. Zapomeň
4. Psychický úder I
5. Tichý pohyb
6. Vyrovnaná psychika [sám]
7. Otrav potravu
8. Dva páry rukou
9. Hromadné požehnání do obrany [max. 5 osob včetně kněze]
10. Vymítání [myšlenková bytost max. na knězově úrovni]

DM:

1. Otupělost
2. Iluzorní převlek [sám]
3. Vyvolej hněv
4. Rychlost
5. Sugescie II [odvaha, strach, náklonnost, nepřátelství]
6. Beranidlo
7. Zákeřnost
8. Poznej jméno
9. Božský akord

Popis bohů a kněží

10. Metamorfóza [humanoidní bytost téhož pohlaví a velikosti]

DO:

1. Davová hypnóza
2. Poznej tajemství
3. Sejmutí kletby
4. Rozhodni o pravdě
5. Zastrášení
6. Odvaha
7. Hromadné požehnání do útoku [max. 5 osob včetně kněze]
8. Uzdrav těžká zranění
9. Leť [sám]
10. Šampión bohů [sám]

Gwi

Vlastnost: Inteligence 12–17

Typ: B

Náměty ke hře: Kněz Gwi se stává dobrodruhem jen výjimečně, protože musí být prakticky neustále k dispozici své bohyni a řada činností by ho jen rozptylovala. Přesto může v určitých situacích představovat značnou posilu, neboť se vyzná velmi dobře ve vytváření či odhalování iluzí, avšak jeho nejsilnější doménou je oblast, kam se podaří proniknout málokomu, a sice spánek a sny.

Povolené zbraně a zbroje: lehké jednoruční pro boj tváří v tvář a lehké vrhací, maximálně vycpávaná zbroj, nesmí používat štít

Krátkodobá modlitba: před usnutím (nejdříve 23 hodin po předchozí KM)

Krátkodobý obřad: v době svátku Gwi, pokud se mu noc předtím zdál sen, který si pamatuje (nejdříve 9 dní po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: při návštěvě chrámu Gwi, při níž mohl minimálně tři dny vykonávat alespoň běžné obřady (nejdříve 2 měsíce po předchozí DM)

Dlouhodobý obřad: v chrámu Gwi v době svátku, pokud předtím získal pro Gwi alespoň jednoho nového věřícího či jinak prospěšnou osobu (nejdříve 6 měsíců po předchozím DO)

Myšlenková bytost: snový lovec

Zvláštní schopnosti: Kněz je se svou bohyní v kontaktu především v době spánku, proto musí spát o čtvrtinu delší dobu (zaokrouhleno nahoru na celé hodiny), než je nutné pro odstranění únavy a odpočinek (PPP). Pokud spí méně, zmizí mu jen polovina bodů únavy a pravděpodobnost úspěchu seslání zázraku se snižuje o 10 % (jestliže se kněz dostatečně nevyspí ani další den, pravděpodobnost klesne o 20 % atd.). Je však schopen tento deficit doplatit později a neplatí pro něho omezení ohledně četnosti spánku (PPP). K naspání potřebného času a

k zotavení mu stačí, aby souvisle spal alespoň polovinu nutné doby, zbylý čas může doplatit postupně – jednotlivé úseky spánku však nesmí být kratší než tři směny. Pomocí duševních cviků dokáže za půl směny usnout prakticky kdykoli a kdekoli.

Příklad: Nemos má odolnost 15/+2, a tudíž by k zotavení normálně potřeboval 7 hodin spánku (8 – 2:2). Jelikož ale vstoupil jako kněz do služby Gwi, potřebuje nyní 9 hodin spánku (7 + 7:4). Rovněž mu však stačí, aby spal souvisle alespoň 4,5 hodiny, a zbývající čas může doplatit po částech (např. 2 + 2,5 hodiny).

Jak kněz postupuje výše v zasvěcení, roste i doba, kterou musí strávit spánkem. Pokud kněz dosáhne nejvyššího dostupného (tedy 8., resp. 9.) stupně libovolného zázraku, prodlužuje se mu nutná doba spánku o čtvrtinu předchozí doby. Vždy ale smí minimálně 1 hodinu denně zůstat vzhůru (tato doba může být rozdělena i na kratší úseky).

Příklad: Nemos nyní díky své úspěšné kněžské kariéře ovládá modlitby na stupni 8 a obřady na stupni 7. Chce přestoupit na vyšší úroveň a rozhodne se zvýšit si KM na 9. stupeň. Od této úrovně musí spát 12 hodin (9 + 9:4). Až si při dalším přestupu zvýší úroveň některého zázraku, bude již potřebovat 17 hodin spánku (13 + 13:4) atd.

Při učení se zvláštním dovednostem (PPP), u nichž je klíčovou vlastností inteligence nebo charisma, mu stačí k postupu na vyšší úroveň dovednosti o 2 profibody méně (minimálně musí vynaložit alespoň 1 profibod); bonus +1 až +3 (podle stupně svěcení) k hodů proti pastí u kouzel a zázraků založených na principu iluze

Poznámka: Gwi neposkytuje svým kněžím zázraky nejvyšších stupňů. Je to dáno především tím, že bohyně musí řešit dilema, zda mít mocné kněze, které však hůře ovládá, nebo spíše slabší, na něž bude mít větší vliv. To platí zejména u obřadů, kdy by se kněz mohl pokusit své světlé cílům, a tak zapomenout, komu má ve skutečnosti sloužit. Čím je kněz zkušenější, tím více si ho Gwi snaží k sobě připoutat. To se děje tak, že se dotyčný kněz musí zdržovat převážně v chrámu, kde většinu svého času tráví spánkem, v němž plní úkoly své bohyně (a je z její strany samozřejmě snáze kontrolovatelný).

Zázraky:

KM:

1. Usni
2. Špatné spaní
3. Iluzorní převlek
4. Inspirující spánek
5. Neviditelnost
6. Autorita [sám]
7. Blahodárny spánek [sám]
8. Hypnóza [humanoid]
9. Rychlost

KO:

1. Čtení snů [past: Roz ~ 11 {15} ~ 0]
2. Rada ze snu
3. Přízračná zbraň
4. Dobré spaní
5. Fata morgána
6. Noční můra
7. Psychický úder I
8. Davová hypnóza

DM:

1. Depresivní spánek
2. Zmam osobu
3. Moc nad sny
4. Vyrovnaná psychika
5. Metamorfóza [humanoid]
6. Blahodárny spánek
7. Mžitky
8. Spasitel
9. Hromadná moc nad sny

DO:

1. Kouzlo spánku
2. Neklidný spánek
3. Rozhodni o pravdě
4. Vidění skrze zed'
5. Životodárny spánek
6. Mímotělní vnímání
7. Spánek smrti
8. Božský akord

Inaka

Vlastnost: Odolnost 12–17

Typ: B

Náměty ke hře: Možnosti, které dává Inaka svým kněžím, se v mnohém podobají schopnostem theurga, konkrétně při vyvolávání poslušných živlů. Mnohem spíše než bezprostřední pomoc mohou posloužit jako hrozba, účinky ale bývají o to ničivější.

Povolené zbraně a zbroje: mohou používat pouze neopracované zbraně (klacky, kameny apod., ani ne kyje nebo sekeromlaty); mohou používat maximálně koženou zbroj a nesmí používat štít

Krátkodobá modlitba: po jídle (nejdříve 23 hodin po předchozí KM)

Krátkodobý obřad: když některý ze živlů způsobí lidem škodu (nejdříve 5 dnů po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: když začíná období nejméně příznivé v dané oblasti

(zima v mírném pásu, období sucha v subtropích apod.)

Dlouhodobý obřad: jakýkoliv svátek jiného boha (nejdříve 360 dnů po předchozím DO)

Myšlenková bytost: brúnak

Zvláštní schopnosti: má bonus +1 až +3 (podle stupně svěcení) k hodům na past proti jedům; je-li inteligence kněze větší, než kdyby mu padlo při tvorbě postavy na kostce 1, tak při přestupu na vyšší úroveň je 50% pravděpodobnost, že se mu o 1 sníží inteligence a o 1 zvýší síla, obratnost nebo odolnost (která vlastnost přesně se určí náhodně); od 6. úrovně jim při pohromě způsobené bhutou nebo obdobné nehroží žádné nebezpečí

Zázraky:

KM:

1. Požehnání do boje [sám]
2. Neutralizuj jed [přírodního původu]
3. Rychlé vadnutí
4. Požehnání do boje [tvor, který nebojuje zbraní]
5. Beranidlo
6. Metamorfóza [zvíře do životaschopnosti 2]
7. Orlí oči
8. Obrůstání
9. Vyvolej elementála II [živel dle volby kněze]
10. Smrtící déšť

KO:

1. Sugescie I [odhození zábran, ztráta výčitek]
2. Oheň I
3. Vyvolej elementála I [živel dle volby kněze]
4. Přivolej zvířata
5. Sugescie II [odhození zábran, ztráta výčitek]
6. Detonace
7. Hypnóza
8. Oheň II
9. Ochrana místa [kouzla živlové magie, 70 magů]
10. Ochromující zápach

DM:

1. Jáma
2. Pohroma I
3. Paměť listů
4. Ochrana místa [elementálové]
5. Přivolej chorobu [silná]
6. Déšť žab
7. Pohroma II
8. Boží hněv
9. Metamorfóza [zvíře do životaschopnosti 7]
10. Malý vulkán

DO:

1. Odolnost proti počasí
2. Změna počasí
3. Ohnivý déšť

4. Uhas
5. Mluv se zvířaty
6. Otrav plody
7. Leť [sám]
8. Mrak smrti
9. Vymítání [dobré myšlenkové bytosti]
10. Znič posla živelů

Meabor

Vlastnost: Inteligence 13–18

Typ: C

Náměty ke hře: Meaborův kněz se příliš neuplatní v boji, jemuž se prakticky vždy snaží vyhnout. Jeho síla spočívá především v působení (převážně negativním) na ostatní. Velkým pomocníkem je mu jeho hlas, přestože obvykle zní nevýrazně či dokonce nepříjemně. Zastává totiž názor, že je účinnější nahnat protivníkovi strach, zlomit ho, a pak se případně objevit v roli zachránce (a dostat tím oběť do osidel svého boha), než dodávat odvahu sobě a stavět se jako neohrožený hrdina do prvních řad. Ovšem jestliže to okolnosti vyžadují, může představovat významnou vzpruhu.

Povolené zbraně a zbroje: lehké jednoruční pro boj tváří v tvář, nesmí používat žádnou zbroj ani štít

Krátkodobá modlitba: po rituálním malování a oblékání (nejdříve 23 hodin po předchozí KM)

Krátkodobý obřad: po alespoň osmihodinovém nepřerušovaném spánku (nejdříve 23 hodin po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: před usnutím po 3 směny trvajícím myšlenkovém cvičení, kněz musí mít rituální malování a roucho, omýt si oči teplou vodou a potřebuje svíci (ne dříve než 9 dní po předchozí DM)

Dlouhodobý obřad: v den svátku Vymítání nočních mūr (VTB)

Myšlenková bytost: srdce temnoty

Zvláštní schopnosti: pokud je nucen bojovat, má postih –2 k hodů na útok i na obranu; bonus +1 až +3 (podle stupně svěcení) k PM a ZSM; na 3. úrovni ovládá telekinezi na stupni 1 a dále se zlepšuje stejně jako hraničář (PPZ); od 20. úrovně dokáže vyvolat myšlenkovou bytost (AP-HM) – nepotřebuje žádnou magenergii, musí se však jednat o bytost s vyvolávací emoci strach a nedokáže to častěji než dvakrát za život

Zázraky:

KM:

1. Sugescie I [negativní emoce, jde-li o strach nebo úzkost, +1 k nebezpečnosti pastí]
2. Detonace [kněz musí být schopen mluvit]

3. Autorita
4. Psychický úder I
5. Neviditelnost
6. Levitace
7. Hlas
8. Příkaz
9. Vcítění
10. Noční mūra

KO:

1. Vnukni myšlenku
2. Hypnóza
3. Uklidni
4. Vyrovnaná psychika
5. Zapomeň
6. Heroismus
7. Ozvěna děsu
8. Davová hypnóza
9. Mentální požehnání
10. Požehnání do obrany

DM:

1. Ochrana mysli
2. Čtení myšlenek
3. Zmam osobu
4. Zmatek v mysli
5. Sugescie II [jde-li o strach nebo úzkost, +2 k nebezpečnosti pastí]
6. Paranoia
7. Sniž sebedůvěru
8. Leť
9. Psychický úder II
10. Vidění skrze zeď

DO:

1. Strach
2. Poznej neznámé
3. Zraň mysl
4. Neviditelnost do 4 sáhů
5. Spasitel
6. Vyvolej mentální souboj
7. Odvaha
8. Najdi bytost
9. Přivolej zlého tvora
10. Hromadné požehnání do obrany

Ndangawa

Vlastnost: Síla 13–18

Typ: B

Náměty ke hře: V přímém boji je Ndangawin kněz výkonnější než mnohý válečník. Ovšem to, co z něj dělá nebezpečného pro soupeře – zaslepená zběsilost – se může při dobrém zahrání obrátit snadno proti družině, která by na tuto eventualitu měla být připravena.

Povolené zbraně a zbroje: mohou používat všechny typy zbraní; mohou používat maximálně šupinovou zbroj a nesmí používat štít

Krátkodobá modlitba: po probuzení

Dlouhodobá modlitba: po zabití tvorů se součtem životaschopností nebo úrovní rovným minimálně polovině úrovně kněze (nejdříve 90 dnů po předchozí DM)

Popis bohů a kněží

Dlouhodobý obřad: každoročně v předem určený den na rituálu v některém Nandangawině chrámu

Myšlenková bytost: ummba

Zvláštní schopnosti: může se změnit v berserka jako bojovník, přičemž nebezpečnost proměny je u kněze Nandangawy o 2 vyšší; od 8. úrovně může útočit třikrát během dvou kol (bonus +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému) jako válečník (viz PPZ); od 12. úrovně nemá žádné postihy při boji ve tmě nebo s neviditelným protivníkem

Poznámka: Nandangawa není temnou bohyní dlouho a proto svým kněžím neposkytuje žádné zázraky při krátkodobém obřadu a v ostatních rituálech mohou její kněží dosáhnout maximálně 7. stupně (v pozdějších letech se tento stav ovšem může změnit)

Zázraky:

KM:

1. Požehnání do útoku I [sám]

2. Výskok

3. Požehnání do útoku II [sám]

4. Zmam osobu

5. Hadí oči

6. Rychlost

7. Příkaz

DM:

1. Sugescie I [zuřivost, vztek]

2. Požehnání do útoku I

3. Uzdrav lehká zranění

4. Sugescie II [zuřivost, vztek]

5. Dva páry rukou

6. Požehnání do útoku II

7. Žíravá krev

DO:

1. Změna v berserkra

2. Zastrášení

3. Oživlá zbraň

4. Odstranění únavy I

5. Hromadné požehnání do útoku

6. Hypnóza

7. Uzdrav kritická zranění

Sandol Kah

Vlastnost: Odolnost 12–17

Typ: B

Náměty ke hře: Kněží Sandol Kah většinu času sídlí ve svých chrámech. Mohou se stát veliteli armád temných podmořských tvorů. Spíše než přímý útok volí postupné oslabení svého protivníka.

Povolené zbraně a zbroje: mohou používat jakékoliv nekovové zbraně; jakoukoliv nekovovou zbroj, smí používat štít

Krátkodobá modlitba: v noci za úplné tmy schoulení do klubička (ne dříve než 23 hodin po předchozí KM)

Krátkodobý obřad: potupení a psychické mučení inteligentního tvora (ne dříve než 23 hodin po předchozím KO)

Dlouhodobá modlitba: při výskytu nějaké epidemie či hromadného utrpení v okolí (ne dříve než 4 měsíce po předchozí D)

Dlouhodobý obřad: při slavnostním postavení nového chrámu Sandol Kah (ne dříve než 4 měsíce po předchozím DO)

Myšlenková bytost: ruce Sandol Kah

Zvláštní schopnosti: od 1. úrovně podvodní kategorie Be (není-li lepší) a schopnost dýchat pod vodou; od 3. úrovně podle vnějšího vzhledu a dojmu vypadají všechny vlastnosti tak, jako by byly na nejnižší možné rasové hodnotě; od 8. úrovně získá kněz schopnost telepatie jako by byl hraničář na 3. úrovni a roste mu stejně jako hraničáři; od 16. úrovně získá mágovou schopnost podrobování (nemůže však vyvolat mentální souboj).
Poznámka: Přestože Sandol Kah u některých stupňů dlouhodobých rituálů nezaručuje svým kněžím všechny zázraky, stále platí, že stupeň obtížnosti u žádného z rituálů nesmí být více než o 3 vyšší než u rituálu jiného. Zázrak *mrak smrti* se tedy kněz nenaučí, dokud neovládá všechny ostatní rituály minimálně na čtvrtém stupni obtížnosti.

Zázraky:

KM:

1. Tma I

2. Svaž postavu

3. Hlas

4. Požehnání do boje [tvor bojující nekovovou zbraní]

5. Tma a ticho

6. Metamorfóza [vodní tvor do životaschopnosti 2]

7. Otupělost

8. Změna v berserkra [terč i kněz]

9. Vyvolej undinu II

10. Temný úder

KO:

1. Sugescie I [sebelítost, slabost, zlost]

2. Hypnóza

3. Otrav vodu I

4. Vyvolej undinu I

5. Oslabení

6. Sugescie II [těžká deprese, osobní ztracenost]

7. Spatří noční můru

8. Ochromení

9. Ochrana místa [psychická a útočná kouzla, 50 magů]

10. Otrav vodu II

DM:

1. Uhranutí

2. Pohroma I [voda]

3. Zmatek

4. Ochrana místa [bílá magie]

5. Přivolej chorobu [silná]

6. Zraň mysl

7. Pohroma II [voda]

8. Boží hněv

DO:

1. Přivolej zlého tvora

2. Zmam osobu

3. Neklidný spánek

7. Mrak smrti

8. Vymítání [dobré vodní myšlenkové bytosti]

10. Znič posla živlů

Sarapis

Vlastnost: Obratnost 12-17

Typ: B

Náměty ke hře: Kněží Sarapise sídlí ve městech a všude, kde je dostatek lidí. Většinou je však nejde rozeznat od úspěšných obchodníků. Často si najímají lidi na vykonání hrubé práce, kterou si nechtějí špinit ruce, a oni sami jsou trnem v oku všem provozovatelům heren, ale i poctivým obchodníkům.

Povolené zbraně a zbroje: lehké zbraně pro boj tváří v tvář i vrh, všechny střelné zbraně, maximálně kožená zbroj, nesmí používat štít

Krátkodobá modlitba: v poledne, při modlitbě si kněží házejí kostkami či mincemi

Krátkodobý obřad: při nějaké hazardní hře (ne dříve než 23 hodin po předchozí KM)

Dlouhodobá modlitba: při zkrachování či zisku majetku a postavení nějakého člověka (ne dříve než 4 měsíce po předchozí KM)

Dlouhodobý obřad: při hostině, které se účastní alespoň 50 lidí (ne dříve než 370 dní po předchozím DO)

Myšlenková bytost: tapa

Zvláštní schopnosti: Od 1. úrovně dokáže poznat, jak dopadne výsledek nějaké činnosti závislé pouze na náhodě (hráč kněze si nejprve hodí na úspěch akce, kterou chce provést, a teprve potom se rozhodne, zda ji skutečně provede); od 6. úrovně může tuto činnost ovlivnit tak, aby vyzněla v jeho prospěch, o úspěšnosti snažení však rozhoduje Sarapis, takže se nezřídkla stává, že se akce nepodaří.

Při pokusu o dlouhodobý obřad či modlitbu je zde pravděpodobnost 1 %, že kněze zachvátí chaos a je jím pohlcen.

Zázraky:

KM:

1. Neviditelnost

2. Barevná změna [až 100 magů]

3. Hlas
4. Požehání do boje [nepůsobí na sesilatele]
5. Zmatek
6. Ochromení
7. Šenkýř
8. Změna v bersekra [pouze cizí postavu, ne sám sebe]
9. Hypnóza
10. Šťastný den

KO:

1. Sugescie I [šťěstí, bezstarostnost / nešťěstí, deprese]
2. Hypnóza
3. Posílení vlastnosti
4. Rychlost
5. Oslabení
6. Zapomeň
7. Odzbrojení
8. Rychlé vadnutí
9. Boží hněv
10. Maximální zisk

DM:

1. Uhranutí
2. Pohroma I [cílené na osobu]
3. Zmatek
4. Vládní přirozeným věcem
5. Zesměšnění
6. Zmam osobu
7. Dotyk upíra
8. Usni
9. Davová hypnóza
10. Sugescie II. [šťěstí, bezstarostnost / nešťěstí, deprese]

DO:

1. Klika
2. Fata morgána
3. Otupělost
4. Příkaz
5. Iluzorní převlek
6. Břichomluvectví
7. Chci [až 100 magů]
8. Oslepení
9. Přivolej chorobu
10. Chaos

Šin

Vlastnost: Inteligence 14–19

Typ: C

Náměty ke hře: Šinův kněz se zřejmě nejvíce uplatní při dobrodružství, kde hrají zásadní roli vědomosti a informace. Stejně tak určitě neopomene možnost získat nějaký nový střípek vědění z dob minulých, třeba v nějakém arvedanském podzemí. Sám může přispět vždy svojí bohatou zásobou moudrosti a také schopnostmi, které mu u protivníků zjednáávají respekt a u obyčejných lidí vyvolávají strach. Touha po vědění však může být časem silnější než on sám.

Povolené zbraně a zbroje: pouze lehké zbraně pro boj tváří v tvář i vrh, nepoužije štít ani žádnou zbroj.

Krátkodobá modlitba: Když si v klidu přečte alespoň stránku ze Šinovy knihy (ne dříve než 23 hodin po předchozí KM).

Krátkodobý obřad: Když může alespoň stránku ze Šinovy knihy nahlas přečíst skupině věřících (ne dříve než 23 hodin po předchozím KO).

Dlouhodobá modlitba: Při získání nového kusu vědění – podle úvahy PJ, mělo by se jednat o něco skutečně obohacujícího, jako např. nalezení starého filozofického traktátu, který leží zapomenut v hloubce polic významné knihovny, případně nalezení starých grimoárů v arvedanském podzemí (ne dříve než 6 měsíců od poslední DM).

Dlouhodobý obřad: Při ničení knih a jiných relikvií spojených s „nepřátelskými“ filozofiemi a bohy (ne dříve než 6 měsíců po předchozím DO).

Myšlenková bytost: ústa pravdy

Zvláštní schopnosti: Je nepodrobitelným povoláním s rozdílem úrovně 11, jeho základní síla myslí je 9. Počet životů roste podle pravidel pro kouzelníka.

Poznámka: Šin neposkytuje zázraky nejvyšších stupňů, protože jeho kněží se jich velmi zřídka doberou. Je to jednak kvůli jejich znamení, které zanechává celoživotní následky, a také kvůli maniakální touze po vědění, která je často nakonec dostane do záhuby.

Zázraky:

KM:

1. Hyperprostor
2. Oslabení života
3. Bábelská rybka
4. Vycítení informací
5. Odstranění únavy I
6. Iluzorní výzbroj
7. Mentální požehnutí
8. Autorita

KO:

1. Sugescie I (pouze negativní emoce)
2. Zmatek
3. Poznej přírodní látku
4. Rozptyl kouzla I
5. Vzpomeň si
6. Zpomalení
7. Rozptyl kouzla II
8. Sugescie II (pouze negativní emoce)

DM:

1. Tma
2. Zmam osobu
3. Lokalizuj osobu
4. Představa minulosti místa
5. Poznej tajemství
6. Poslání
7. Poznej neznámé

8. Davová hypnóza

9. Moc nad sny

DO:

1. Určí stáří věci
2. Vzbud' zájem o moudrost
3. Pohroma I
4. Paranoia
5. Astrální zapomnění I
6. Zraň mysl
7. Vyvolej mentální souboj
8. Astrální zapomnění II
9. Život za vědění

Temná kápe'

Vlastnost: dle volby kněze (síla 12–17, obratnost 13–18, odolnost 12–17, inteligence 13–18); stupně všech vlastností se navíc modifikují o 2 nahoru kvůli přeměně ve skřeta (viz AP-HM).

Typ: C

Náměty ke hře: Knězem Temné kápe' by se v žádném případě neměla stát vlastní postava, už jen proto, že se jím může stát pouze skřet. I setkání s takovou CP by mělo být opravdu výjimečné a měl by to být zážitek na celý život (pokud někdo z družiny vůbec přežije).

Povolené zbraně a zbroje: Používá lehké zbraně pro boj tváří v tvář i vrh, nechrání se zbrojí ani štítem.

Krátkodobá modlitba: O půlnoci.

Krátkodobý obřad: Když si potřetí tvář a dlaně krví jiné inteligentní bytosti (nejdříve 23 hodin po předchozím KO).

Dlouhodobá modlitba: Po usmrcení alespoň 2 tvorů s inteligencí 2 a vyšší (nejdříve 3 měsíce po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: V podzemí Kharaova chrámu (nejdříve 3 měsíce po předchozím DO).

Myšlenková bytost: smrtihlav

Zvláštní schopnosti: Bonus +2 k hodů na útok při boji palcátem; nemá postih za méně než třetinu životů (viz PPZ), od 2. úrovně ovládá schopnost léčba vlastních zranění (viz PPZ) jako válečník s tím, že se počet vyléčených životů zvyšuje o 2 i po dosažení 9. úrovně; pokud však počet denně obnovených životů překročí hodnotu knězovy odolnosti, je 50% šance, že se stupeň této vlastnosti sníží o 1; bonus +5 % až +15 % (podle stupně svěcení) k postřehu při úmyslném hledání (vztahuje se vždy pouze na jeden smysl, avšak kněz si ho může kdykoli zvolit).

Zázraky:

KM:

1. Přivolej zlého tvora
2. Sugescie I [bolest, strach]
3. Požehnutí do útoku II [sám]
4. Regenerace [sám]
5. Ochromení

Popis bohů a kněží

6. Orlí oči
 7. Ozvěna děsu
 8. Rychlý pochod
 9. Zdrucující berserk
 10. Temný úder
- KO:
1. Požehnání do útoku I [sám]
 2. Změna v berserka
 3. Rychlost
 4. Autorita
 5. Odstranění únavy II
 6. Psí uši
 7. Ovládnutí návyku
 8. Ovládání zbraně
 9. Socha
 10. Znecitlivění
- DM:
1. Tma a ticho
 2. Pohroma I
 3. Hypnóza
 4. Améba
 5. Neviditelnost
 6. Sugescie II [bolest, strach]
 7. Zraň mysl
 8. Davová hypnóza
 9. Zrychlení životních funkcí
 10. Hromadná moc nad sny
- DO:
1. Heroismus [sám]
 2. Paranoia
 3. Zbav návyku [sám]
 4. Rozptýl kouzla
 5. Žíravá krev
 6. Mímotělní vnímání
 7. Moc nad sny
 8. Obr
 9. Smrtící šavle
 10. Temná očista

Ynnar Rúť

Vlastnost: odolnost 11–16

Typ: B

Náměty ke hře: Kněží Ynnar Rúť se dobrodružných výprav prakticky neúčastní, ale s dobrodruhy mohou přijít velmi snadno do styku, pokud ti hledají povyražení a zábavu spojenou s nevsedními zážitky a někdy na hranici zákona. Požitkářsky založeným postavám se tak může stát, že upadnou do jejich osidel.

Povolené zbraně a zbroje: Jednoruční lehké pro boj tváří v tvář a lehké vrhací, nepoužívají zbroj ani štít.

Krátkodobá modlitba: Když si vezme dávku drogy či jiné návykové látky (nejdříve 23 hodin po předchozí KM).

Krátkodobý obřad: Když získá nového věřícího (nejdříve 30 dní po předchozím KO).

Dlouhodobá modlitba: Když okusí novou drogu či jinou návykovou látku (nejdříve 3 měsíce po předchozí DM).

Dlouhodobý obřad: Když uspořádá orgie (viz hlavní text, nejdříve 6 měsíců po předchozím DO).

Myšlenková bytost: sukuba

Zvláštní schopnosti: Dokáže vyrábět jedy jako alchymista (resp. pyrofor) na stejné úrovni, dále pak drogy či omamné látky z různých rostlin apod. – suroviny a magenergii si musí kupovat či obstarat jinak, nedokáže je destilovat. Při přestupu na vyšší úroveň je pravděpodobnost 20 %, resp. 30 % a 50 % (v závislosti na stupni svěcení), že bude postižen tělesnou deformací (viz hlavní text). Za každou deformaci se mu sníží stupeň charismy o 1, ale pravděpodobnost úspěšného seslání zázraku vzroste o 2 %.

Zázraky:

KM:

1. Sugescie I [lenost, požívačnost]
2. Otupělost
3. Vyvolej návyk I
4. Sugescie II [lenost, požívačnost]
5. Neutralizuj jed
6. Mžitky
7. Ochromení
8. Uklidni
9. Sugescie III [lenost, požívačnost]
10. Psychický úder I

KO:

1. Ovládnutí návyku [sám]
2. Hypnóza
3. Ochrana proti jedům [sám]
4. Ovládnutí návyku
5. Paranoia
6. Oslabení
7. Temný úder
8. Převrácení osobnosti
9. Regenerace
10. Smrtící duha

DM:

1. Clona myšlenek
2. Neklidný spánek
3. Naprav plod [k horšímu]
4. Strach
5. Vyvolej návyk II
6. Poznej přírodní látku
7. Vyvolej hněv
8. Zmatek
9. Přivolej chorobu
10. Zbav návyku

DO:

1. Odhad soupeře
2. Telepatie I
3. Znecitlivění
4. Otrav potravu
5. hranutí
6. Sníž sebedůvěru
7. Autorita
8. Zraň mysl
9. Socha
10. Změna v berserka

Přesný popis zázraků

U každého zázraku je uveden jeho název, parametry, jejichž význam je podobný jako např. u kouzelníkových kouzel (viz PPZ) a popis jeho účinků. Shoduje-li se zázrak v jakémkoliv ohledu s některým kouzlem, popsáním již v normálních pravidlech nebo v některé z Aplikací pravidel, následuje odkaz na toto kouzlo v závorce za názvem zázraku a v následujícím textu jsou již uvedeny pouze rozdíly oproti původnímu kouzlu.

Ve složených závorkách jsou uvedeny parametry posílené verze zázraku. Za jakých okolností se použijí je popsáno v pasáži o konání zázraků (viz).

Pro rozdíl úrovní v kolonce past se počítá vždy úroveň zázrak konajícího kněze.

Je-li v rozsahu zázraku uvedena družina, měl by Pán jeskyně po konzultaci s hráčem uvážit, kdo všechno se do družiny počítá. Mělo by jít o vlastní a jiné postavy, které ovládají přímo hráči, nebude-li jich nepřiměřené množství (např. vojenská jednotka, která vlastní postavy doprovází do jeskyně, už je příliš, v pořádku jsou naopak např. hraničářův pes, sluha některé postavy nebo osoba, kterou má družina za úkol doprovázet). Pokud by mělo dojít k nějakým nejasnostem, počítej za družinu kněze a 5 dalších osob.

Budou-li na jeden cíl vykonány dva stejné zázraky, bude působit vždy pouze ten pozdější.

Mluví-li se o psychických kouzlech, nejsou tím myšlena jen ta uvedená u kouzelníka v PPE, ale i chodcova a hraničářova kouzla a všechna obdobná působení na psychiku postav.

Jednotlivé zázraky

Améba (viz PPE)

Anestézie

dosah: 3 sáhy
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: 12 kol

Většinou se tento zázrak používá při operacích k umrtvení části těla, obdobně je ale možné ho použít i v boji jako částečnou paralýzu. Oběti se sníží ÚČ i OČ po dobu trvání zázraku o 1 {3}.

Astrální dárek

dosah: astrální sféry s pořadovým číslem nižším nebo rovným úrovni kněze
rozsah: 1 informace
vyvolání: 1 směna
trvání: 1 měsíc

Knězem určená informace se v astrálním světě poněkud vymkne normálu a následkem toho se ji dozví mnohem více lidí než za normálních okolností. Každý theurg, který se po dobu působení zázraku úspěšně spojí s uvedenými astrálními sférami, tuto informaci obdrží (nijak to neovlivní tu záležitost, kterou opravdu chtěl, jedná se opravdu o jakýsi bonus navíc). Sosláním astrálního zapomnění na tuto informaci lze celou situaci uvést do původního stavu.

Astrální zapomnění I

dosah: 1. až 5. stupeň astrálu (podle AP-HM)
rozsah: 1 tajemství
vyvolání: 3 směny
trvání: stále

Obdobně jako theurg může kněz (resp. jeho bůh) požádat astrál, aby na něco „zapomněl“. Použijí se pro to pravidla uvedená v PPP. Počítá se, jako by kněz žádal 5. stupeň astrálu.

Astrální zapomnění II

dosah: všechny stupně astrálu
rozsah: 1 tajemství
vyvolání: 6 směn
trvání: stále

Kněz může požádat o zapomenutí (nikoliv neprovedení) čehokoliv, co „astrál“ ví. Počítá se, jako by žádal 27. stupeň astrálu.

Autorita

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: 6 směn

Cíli zázraku se po dobu jeho trvání zvýší charisma na 23 {25}.

Bábelská rybka (viz PPP)

Barevná změna (viz PPE)

Beranidlo (viz PPP)

Počítá se, jako by kněz zázrak konal s magenergií rovnou trojnásobku jeho úrovně.

Bílá střela (viz PPP, AP-HM)

past: Roz ~ 6 {10} ~ 1/3
vyvolání: 2 kola

Kněz tímto zázrakem vytvoří vždy jen jednu střelu.

Blahodárny spánek

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Po nejbližším klidném a nepřerušovaném minimálně osmihodinovém spánku se postavě zvýší počet životů o trojnásobek {čtyřnásobek, spí-li na posvěceném místě} její úrovně, např. postavě na 10. úrovni stoupne počet životů o 30 místo o 2.

Boží dotek

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 směny
trvání: stále

Cíli zázraku se všechny vlastnosti i počet bodů zkušenosti navrátí na nejvyšší úroveň, na které kdy za jeho života byly (trvale, nikoliv jen dočasně nebo pomocí magických předmětů). Dostane plný počet životů, zmizí bolesti, zahojí se mu všechny jizvy, dokonce dorostou ztracené končetiny. Skončí účinky všech nepříznivých kouzel. Cíl může být už 4 dny po smrti a zázrak bude stále působit.

Boží hněv (viz AP-HM)

Způsobí zranění za 25+3k6 {40+3k6} životů.

Božský akord

dosah: 200 sáhů kolem kněze
rozsah: všichni spojenci a nepřátelé kněze v daném dosahu
vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Na 10 kol všichni v rozsahu zázraku uslyší mocný hlasitý akord, jako by ho zahrál ohromný, dokonale sehraný orchestr. Kněz určí, které osoby v dosahu zázraku jsou jeho spojenci a kdo jeho nepřátelé, na obě skupiny bude zázrak působit jinak, na nezařazené postavy nebude mít žádný vliv (ale zvukové efekty uslyší). Spojenci během zvuku akordu získají bonus +6 k ÚČ a OČ i ke všem případným hodům proti pastem a po následující směnu jim zůstane obdobný bonus +3, i když se dostanou mimo původní dosah zázraku. Nepřátelé budou zvukem částečně ochromeni, budou moci

útočit pouze jednou za 2 kola (postih –6 v rozšířeném soubojovém systému), navíc se jim pravděpodobnost úspěchu všech činností (kouzlení, konání zázraků apod.) sníží na 1 směnu o 15 %.

Břichomluvectví (viz PPP)

Cesta ke světlu

dosah: 0
rozsah: viz níže
vyvolání: 1 směna
trvání: viz níže

Tento zázrak má několik variant, v závislosti na čase a místě, kdy je vykonán. Na povrchu ve dne z něj kněz pozná, kde se na obloze nachází slunce, v noci potom dokáže určit místo, kde slunce ráno vyjde. Nejúčinnější je ale *cesta ke světlu* v podzemí. Kněz bude od toho okamžiku vědět, kudy vede nejschůdnější cesta na povrch. Co je to nejschůdnější cesta záleží na rozhodnutí PJ, je-li víc variant, měla by to být ta, na které číhá nejméně nebezpečí a je nejpravděpodobnější, že se kněz skutečně na světlo dostane. Může být prakticky neomezeně dlouhá, může vést přes teleporty, obchází silová pole. Kněz ví, kudy jít, tak dlouho, dokud se nedostane z podzemí nebo dokud se nevydá jinudy, než vede cesta určená zázrakem.

Cestář (viz PPE)

Kněz může stavět i druhou variantu cesty, 3 úrovně od naučení se tomuto zázraku může stavět i třetí. Maximální délka cesty je 10x úroveň kněze.

Cit krmě (viz *cit vody* a *cit země*, PPP)

vyvolání: 4 kola

Vztáhnutím rukou nad jakékoliv jídlo či nápoj kněz pozná, jestli je či není škodlivé, např. jestli obsahuje jed.

Cizí jazyk (viz PPP)

dosah: 50 sáhů {kdekoliv v rámci posvěceného místa}
vyvolání: 2 kola

Clona myšlenek (viz PPP)

trvání: 6 hodin

Čtení myšlenek (viz PPP)

past: Roz + Int ~ 8 {10} ~ 0
vyvolání: 5 kol
trvání: 6 směn

Kněz si může vybrat, kterou ze dvou variant kouzla chce použít.

Popis bohů a kněží

Čtení snů (viz čtení myšlenek, PPP)

past: Roz ~ 10 {14} ~ 0
vyvolání: 10 kol
trvání: 6 směn

Kněz může číst pouze myšlenky spících lidí, tj. sny. Může si vybrat, kterou ze dvou variant kouzla chce použít. Nezdá-li se sondované osobě nic po celou dobu trvání zázraku, kněz se nic nedoví.

Daleký pohled

dosah: 100 mil {jakékoliv posvěcené místo i mimo běžný dosah}
rozsah: dohled od zvoleného místa
vyvolání: 4 kola
trvání: 6 směn

Kněz určí místo v dosahu obdobně jako u astrální sféry Jésael (PPP). Z něj má rozhled na všechny strany, jakoby se tam nacházel – je tedy omezen např. povětrnostními podmínkami, sám ale může využívat zvláštních druhů vidění (např. infravidění). Po dobu trvání kouzla se nesmí sám pohybovat (může ale třeba jet na koni) ani konat jakékoliv složitější úkony, které vyžadují soustředění na situaci v jeho okolí.

Davová hypnóza (viz PPE)

Den v poušti

past: Roz ~ 2 ~ 0
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna (viz níže)

Bez ohledu na počasí se cíl zázraku bude po jeho dobu cítit, jako by byl vystaven pouštním podmínkám a i po jeho skončení budou působit obdobné účinky, jako by strávil den na poušti. Po 1 směnu mu tedy bude nebývale horko, bude se potit, rychleji se unaví, bude mít ohromnou žízeň, ta mu zůstane tak dlouho, dokud nevypije denní dávku tekutin, je možné, že dostane úpal, úžeh, kůže mu zhnědne nebo zrudne atd.

Depresivní spánek

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 spící postava
vyvolání: 1 směna
trvání: délka spánku

Po probuzení z nejbližšího spánku se postavě sníží na dobu, po kterou spánek trval (nejvýše však na 8 hodin), stupeň knězem zvolené vlastnosti o 2 {3}. Stupeň žádné vlastnosti nesmí klesnout pod 2, nebyl-li již předtím nižší.

Děšť žab

dosah: 10 mil
rozsah: kruh o průměru 1 míle
vyvolání: 5 kol
trvání: 15 kol

Na daném území už musí v okamžiku vyvolání zázraku pršet. Místo obyčejného deště ale začnou z nebe padat žáby, malé, střední i velké. Každý, kdo se pohybuje v té době mimo budovy, přichází v každém kole o 1 život. Na konci zázraku je zem pokryta několikacentimetrovou živých a mrtvých žab. Následky bývají hlavně psychologické a hygienické.

Detonace

past: Odl ~ 5 {9} ~ viz níže
dosah: 10 sáhů kolem kněze {celé posvěcené místo}
rozsah: tvorové, kteří vnímají zvuk
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Jedná se o čistě zvukový efekt. Tvorové, kterým se podaří hod proti pasti, na 1–3 kola ohluchnou. Ti, kteří hodí méně než je potřeba, budou na 1–3 kola vyřazeni, ztratí 1k6+1 životů a neuslyší po 1–6 dnů (tato hluchota se dá vyléčit pomocí běžných i magických prostředků, stačí lektvar *Slzy Rianniny* nebo kouzlo *uzdrav nemocného*). Kněz konající zázrak a jeho družina jsou proti nepříznivým následkům chráněni. Tvorové, kteří mají sluch citlivý (krollové, netopýři) nebo vylepšený magickými předměty, které neposkytují ochranu proti takovýmto efektům (derteonské členky), mají postih –3 při hodů proti pasti.

Dobré spaní

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 směny
trvání: 6 měsíců

Za všech okolností, kdy by se postavě spánkem zvyšoval počet životů, přibude jí o 2 {3, spí-li na posvěceném místě} životy více.

Dobří lov

dosah: les, kde probíhá lov
rozsah: družina lovců
vyvolání: 1 směna
trvání: po celý lov

Ani naprostá dřeva by posílena tímto zázrakem neměla přijít z lovu s prázdnou. Každý hod, který se podle pravidel pro lov provádí, se totiž provede dvakrát

a počítá se ten výsledek, který je pro lovce příznivější. Výjimkou je hod na útok proti zvířeti, kde se počítá pouze konstantní bonus +1.

Dodržení slibu (viz poslání, PPP)

past: Roz ~ 9 {15, byl-li slib složen na posvěceném místě} ~ 0

Zázrak působí obdobně jako *poslání* a má i stejné parametry. Oproti kouzlu ovšem tato činnost může znamenat i smrtelné nebezpečí, neuposlechnutí by mělo být penalizováno ještě více a *dodržení slibu* není možné zrušit zaklínadlem *rozptyl kouzla*. Je zde ovšem důležité omezení: zázrak je možno vykonat pouze vzhledem ke slibu, který cíl během posledních dvou směn složil, bez pohrůžky bezprostředním fyzickým násilím (jiný nátlak nevádí) a s vlastní vůlí (nikoliv tedy např. postava podrobená či pod vlivem hypnózy, možné to bude zase třeba u osoby ovlivněné či zmámené).

Dotyk upíra (viz PPE)

Dva páry rukou

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 3 kola
trvání: 15 kol

Knězi naroste další pár rukou, který může bez problémů ovládat a používat jako normální končetiny. V každé ruce může držet zbraň a efektivně s nimi útočit, ke všem hodům na útok má ale postih –1. Má o jeden útok za kolo navíc (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému) a pokud to daná kombinace umožňuje, může zaútočit se všemi zbraněmi. Hod na obranu se automaticky zvýší o 1 plus součet obran všech zbraní a štítů (nanejvýš dvou).

Fata morgána (viz PPP)

Gravitace

dosah: 100 sáhů
rozsah: kruh o poloměru (úroveň kněze), do 10 sáhů nad zemí nebo podlahou
vyvolání: 10 kol
trvání: 1 směna

Předměty, tvorové, zkrátka všechno v zasažené oblasti se náhle stane 5x těžším. Držet v této situaci zbraň je zhora nemožné, problém je držet se vůbec na nohou. Postavám klesá bonus za pohyblivost o 5 (nejvíce ovšem na -5). Bojem uvnitř pole opravdu nemá cenu se zabývat, zmiňme pouze možnost střílení

z prostoru mimo pole dovnitř. V tomto případě si postavy uvnitř kruhu počítají postih -1 k obraně (Tak malý je proto, že gravitací je ovlivněn i letící šíp, což ztěžuje střelcovu pozici).

Hadí oči (viz PPZ a AP-HM)

past: Int ~ 4 {8} ~ 0
trvání: 5 kol

Heroismus

dosah: dotek
rozsah: 1 postava

vyvolání: 3 kola
trvání: 3 směny

Cílí zázraku se dočasně zvýší úroveň zkušenosti o 2 se všemi důsledky. Bude ovládat nové schopnosti, bude mít vyšší pravděpodobnost úspěchu apod. Zvýší se mu přiměřeně počet životů a zranění budou odebrávat nejprve takto navýšené životy.

Hlas

dosah: 10 sáhů
rozsah: jeden hlas
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 směna

Kněz vyvolá hlas v prostoru a ten bude přenášet jeho vlastní slova. Kněz je může klidně jen šeptat a hlas je bude křičet. Kněz může zvolit jakoukoliv hlasitost, jakékoliv zabarvení hlasu a při trvání zázraku se může hlas pohybovat.

Hlídky (viz PPE)

trvání: podle přání kněze, max. 4 hodiny

Hořlavost

dosah: 10 sáhů
rozsah: předmět do hmotnosti 100 {200} mincí
vyvolání: 2 kola
trvání: 20 kol

Po dobu trvání zázraku bude mít předmět zápalnost (viz Tabulka zápalnosti, PPZ) 85 % (jako suché dřevo), neměl-li i předtím vyšší. Působí-li na něj v té době oheň, je možné, že daný předmět bude patřičným způsobem poškozen.

Hrom a blesky (viz PPE)

Kněz může libovolně rozhodnout o tom, že k zahřmění přibude i blesk.

Hromadná clona myšlenek

dosah: 10 sáhů
rozsah: družina

Ostatní parametry i fungování jsou shodné se zázrakem *clona myšlenek*.

Hromadná moc nad sny (viz *moc nad sny*)

rozsah: až 50 tisíc osob
vyvolání: 2 hodiny

Kněz zvolí skupinu osob s nějakou společnou vlastností (např. všichni obyvatelé Albirea, všichni stoupenci Temných mystiků). Všem těmto osobám se bude zdát jeden shodný sen.

Hromadné léčení zranění I

dosah: 5 sáhů
rozsah: družina
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Všem členům družiny se vyléčí (3–8 životů).

Hromadné léčení zranění II

dosah: 5 sáhů
rozsah: družina
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Všem členům družiny se vyléčí 8–18 životů.

Hromadné požehnání do obrany

dosah: 3 sáhy
rozsah: družina
vyvolání: 2 kola
trvání: 8 kol

Družině se zvýší obranné číslo o 5 {7}.

Hromadné požehnání do útoku

dosah: 3 sáhy
rozsah: družina
vyvolání: 2 kola
trvání: 8 kol

Družině se zvýší útočné číslo o 5 {7}.

Hromadné uzdravení nemocných

dosah: 50 sáhů {celé posvěcené místo}
rozsah: až 50 {100} osob
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Na všechny osoby v dosahu, které kněz určí, bude sesláno kouzlo *uzdrav nemocného*.

Hromadné vidění ve tmě

dosah: 10 sáhů
rozsah: družina
vyvolání: 2 kola
trvání: 2 směny

Celá družina může vidět i bez přítomnosti světla, obdobně jako např. kněží Sirril, tedy i v magické temnotě.

Hromadný let (viz *let*, PPP)

dosah: 5 sáhů
rozsah: družina
vyvolání: 5 kol
trvání: 6 směny

Působí jako zázrak *Let* seslaný na všechny členy družiny (musí stát v dosahu kolem kněze).

Hromadný vodní dech (viz PPZ)

rozsah: družina
trvání: 12 směny

Hyperprostor (viz PPZ)

dosah: (2× úroveň kněze) sáhů

Hypnóza (viz PPZ)

past: Int + Roz ~ 8 {10} ~ 0
vyvolání: 2 kola
trvání: 3 směny

Kněz se může pokusit zhypnotizovat postavu s životaschopností či úrovní rovnou maximálně trojnásobku své úrovně. Automaticky ji může přikázat, aby na vše, co činila v hypnóze, zapoměla, plus ještě jeden jiný posthypnotický příkaz.

Chaos

past: Roz ~ 5 {7} ~ 0
dosah: 1 sáh + 1 za každé kolo
vyvolání: nejméně 3 kola
trvání: 5 směny + 1 směna za úroveň kněze

Jde o ztělesnění podstaty chaosu. Kolem kněze se začne obrovskou rychlostí měnit realita a vše vířit v kruhové spirále. Věci a tvorové se náhodně ztrácí a jiné věci se objevují, až nakonec nezůstane nic než vířící prach. Kněz může udržovat chaos, jak dlouho chce, a ten se rozpíná pořád dál, dokud je udržován. V okamžiku, kdy sesílání ukončí, se teprve začne počítat, jak dlouho bude zázrak trvat. Jakýkoliv živý tvor, který se octne v území zasaženém chaosem a neuspěje v hodů proti pasti, je chaosem pozřen a bere se, jako by byl mrtev.

Kněz si na začátku trvání hodí k% a pokud mu padne stejně či méně než (1 + 3 za každé další kolo sesílání) %, pak se také propadne do chaosu.

Chci (viz *napískání si*, PPE)

Chlad

dosah: 0

Popis bohů a kněží

rozsah: koule o poloměru 10 sáhů {celé posvěcené místo}
vyvolání: 3 kola
trvání: 5 {10} směn

V průběhu první směny trvání zázraku se teplota vzduchu v rozsahu zázraku postupně sníží o 20 stupňů Celsia oproti okolí a v poslední směně se opět plynule zvýší na původní úroveň. Účinky se budou lišit případ od případu, v případě velkých veder může jít o příjemné osvěžení, za chladivé noci může dojít k zmrznutí vody či jiných tekutin.

Chlad hvězd (viz PPE, AP-HM)

past: Roz ~ 6 {10} ~ 11–14 žt
vyvolání: 3 kola

Jedná se o tu verzi, kdy je cílem zmrazit oběť do ledového bloku.

Chození po hladině

dosah: dotyk
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Terč může chodit po hladině stejně, jako by to byla pevná zem, může tak chodit i po mírně se vzdouvajícím moři. Zázrak trvá, dokud terč vodní hladinu neopustí nebo neusne.

Identifikace artefaktu

Past: Int + věhlas artefaktu ~ 5 ~ identifikuje/neidentifikuje
Dosah: 5 sáhů
Rozsah: 1 předmět
Vyvolání: 2 kola
Trvání: ihned

Kněz tímto může poznat artefakt (jménem, pokud má), navíc získá alespoň rámcovou představu o jeho funkci (posiluje v boji s nemrtvými, posiluje mysl atd.). Zázrak lze v principu seslat na cokoliv, takže jím lze i ověřit, zda daný předmět je či není artefaktem.

Iluze výzbroje

past: Int ~ 9 {11} ~ 0
dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 2 směny

Vzhled kněze je překryt komplexní iluzí, takže vypadá jako velmi nebezpečný válečník na vysoké úrovni (26. úroveň). Každý si dvakrát rozmyslí, než na něj zaútočí. Pokud se přeci jen odhodlá, zjistí

po 1 kole souboje, že se jedná o iluzi, ostatní však stále žijí v omylu.

Iluzorní převlek

past: Roz + Int ~ 10 {12} ~ 0
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 4 kola
trvání: 24 hodin

Skutečný vzhled kněze bude překryt komplexní iluzí (viz PPE) jiné osoby. Kněz o ní musí mít jasnou představu, má-li se jednat o konkrétní osobu, musí mít předtím příležitost ji alespoň 1 minutu sledovat.

Inspirojící spánek

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 směna
trvání: délka spánku

Po probuzení z nejbližšího spánku se postavě zvýší na dobu, po kterou spánek trval (nejvýše však na 8 hodin), stupně primárních vlastností povolání dané postavy o 2 {3, spí-li na posvěceném místě}, i nad 21.

Intuice I

past: Int + Chr ~ 5 ~ 0
dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Tento zázrak kněz sešle tehdy, pokud váhá, kterou cestou se vydat z města, z rozcestí apod. Uspěje-li, získá jakýsi neurčitý pocit, kterým směrem by měl jít (kde bude moci nejlépe plnit své poslání – viz hlavní text VTB).

Intuice II

Parametry pro seslání jsou tytéž jako u *intuice I*, ovšem kněz v tomto případě získá konkrétní pocit, na jaké místo by se měl vypravit (i kdyby bylo na opačném konci světa).

Já jsem zákon

past: Int + Roz ~ 8 {10} ~ 0
dosah: kruh o poloměru 3 míl
rozsah: všichni, kdo neodolají pasti
vyvolání: 1 kolo
trvání: dokud kněz mluví

Kněz začne mluvit a jeho hlas nabude ohromné síly, nese se široko daleko po kraji a všichni, kdo ho uslyší, jsou nuceni zanechat všeho, co dělají, a naslouchat knězi. I pokud neovládají jeho jazyk,

rozumí tomu, co říká. Jeho slova se jim usazují v paměti a nikdy na ně nezapomenou. Všichni jsou naplněni pokorou a úctou ke knězi a uposlechnou všeho, co jim říká, pokud jde o dlouhodobější příkazy. Každý den si házejí proti pasti, jestli se z okouzlení vymaní, ale i když se jim to podaří, stále si vše přesně pamatují.

Jáma

dosah: 30 sáhů
rozsah: jáma o průměru 2 {4} sáhy a hloubce 5 {10} sáhů
vyvolání: 2 kola
trvání: stále (viz níže)

Na místě označeném knězem se objeví jáma udaných rozměrů. Stojí-li tam v okamžiku vyvolání nějací tvorové, hodí si na past Obr ~ 7 {10} ~ nic / pád do jámy. Kromě zranění způsobeného pádem hrozí také zavalení, protože jáma není nijak zajištěná a její stěny se mohou samovolně sesunout. V kameni jáma vydrží relativně dlouho, v hlíně 1–6 směn, v písku 1–6 kol.

Jistý krok

dosah: 2 sáhy
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: 2 směny

Příjemce zázraku nikdy nestoupne na uvolněný kámen, neuklouzne po kluzké kládě ani po šterku. Zázrak ovšem způsobuje pouze to, že našlapovaný povrch bude mít pro dotyčného optimální povrchové vlastnosti, nepropůjčuje mu například mimořádnou rovnováhu pro balancování na laně. Zloději přidává tento zázrak 5 % ke schopnosti *šplhání po zdech*.

Kapalina

dosah: dotyk
rozsah: jedna osoba
vyvolání: 2 kola
trvání: 4 směny

Tělo postavy se změní na kapalinu a dokáže plně ovládat svůj tvar. Efekt je zcela stejný jako by požila alchymistův lektvar *mlhovina* (PPZ).

Klidný poslední spánek

dosah: dotyk
rozsah: 1 mrtvé tělo
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Mrtvé tělo, na něž je seslán tento zázrak, se stává nepoužitelné pro tvorbu nemrtvých a pro veškeré nekromantické praktiky.

Klika (viz PPE)

Kouzlo spánku (viz PPE)

past: Roz + Odl ~ 8 {12} ~ nic / spánek
po celou dobu kouzla
rozsah: kruh o poloměru 10 sáhů {celé
posvěcené místo}
vyvolání: 3 kola
trvání: 4 {8} + 1k3 hodin

Zázrak nepůsobí na kněze, který ho vykonal.

Krupobití

dosah: 20 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 10 sáhů
vyvolání: 4 kola
trvání: 1 kolo

Vytvoří se mrak, z něhož začnou padat kroupy velikosti pěsti. Na každý čtveřecní sáh způsobí zranění 1–6 životů.

Křehkost

Dosah: dotek
Rozsah: 1 předmět
Vyvolání: 4 kola
Trvání: stále

Předmět se stane křehkým jako sklo, což zejména u zbraně či hrudního plátu může přivodit velké nepříjemnosti. Křehkost si zachovávají i jednotlivé „střepty“ poté, co je předmět rozbit.

Lazebník (viz PPE)

vyvolání: 2 kola

Zázrak je možno vykonat i na osobách, které s tím nesouhlasí. Očista se týká i oděvu. Zázrakem není možné upravit vlasy ani vousy cíle.

Lázeň života

dosah: dotek
rozsah: jedna lázeň, max. 3 metry
krychlové vody
vyvolání: 1 směna
trvání: 3 hodiny

Kněz dokáže jedné lázni dát blahodárné účinky, vodu prostoupí síla jeho boha či bohyně. Jakákoliv postava, která se bude v lázni alespoň hodinu koupat, získá zpět všechny životy, zbaví se veškeré únavy a pokud byla nějak snížena její úroveň či její vlastnosti, vrátí se na původní hodnotu.

Leť (viz PPP)

trvání: 3 směny

Levitace (viz PPZ)

trvání: 6 směn

Lokalizuj osobu

dosah: celý Asterion
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Kněz takto může zjistit současné místo pobytu osoby, se kterou už se alespoň jednou setkal. Zázrak knězi nesdělí konkrétní místo, ale pouze vzdálenost a směr, kterým se dotyčný nachází.

Magický luk

dosah: dotyk
rozsah: 1 luk
vyvolání: 5 kol
trvání: 10 směn

Luk ovlivněný tímto zázrakem sice nebude střílet sám, ale hravě zakryje střelecké neumenění svého držitele. Kdokoliv z takového luku bude střílet, bude brán, jako by měl bonus za obratnost +6.

Malé ošetření

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Postavě se vrátí 6 bodů únavy a vyléčí 3 životy.

Malý vulkán

dosah: 100 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 20 sáhů
vyvolání: 3 kola
trvání: 15 kol

Na místě označeném knězem se otevře malý vulkán o průměru asi 1 sáh. Stojí-li tam v okamžiku vyvolání zázraku někdo, hodí si na past Obr ~ 3 ~ nic / pád do žhavého magmatu a ztráta 5k10 životů v každém kole, dokud se odtam nedostane. Po dobu trvání zázraku z vulkánů vyletují kameny a žhavé magma, které hrozí každého, kdo se pohybuje v okruhu 20 sáhů kolem, zasáhnout. Pravděpodobnost je 70 % do 10 sáhů od vulkánů, 40 % do 20 sáhů. Dotyčný si hodí na past Obr ~ 10 ~ 1k6 / 2k6 {3k6} životů.

Matka země

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Odehrává-li se tento zázrak jinde než na úrodné půdě (tedy např. na skále, dlažbě nebo na palubě lodi), nebude mít žádný účinek. Cíl zázraku s ním musí souhlasit. Půda cíle zázraku vtáhne do sebe, asi metr pod povrch. Zde na něj bude blahodárně působit, takže až po třech směnách z hlíny opět vystoupí, bude mít plný počet životů, žádnou únavu, všechny nemoci, které lze vyléčit jednoduchým nebo opakovaným kouzlem *uzdrav nemocného*, budou vyléčeny, ztracené končetiny znovu narostou a všechny vlastnosti i úroveň zkušeností stoupnou na nejvyšší stupeň, kterého za posledních 5 let trvale dosahovaly.

Maximální užitek

dosah: dotek
rozsah: 1 mrtvé zvíře
vyvolání: 3 kola
trvání: 10 hodin

Bude-li zázrak vykonán na zabitém zvířeti, které se dá využít (viz Lovná zvířata, PPP), a dané zvíře bude do 10 hodin zpracováno, získají se z něj produkty, jako by na kostkách padala nejvyšší čísla, bez ohledu na vzhled zvířete před smrtí.

Maximální zisk

dosah: zvláštní
rozsah: 1 akce
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Kněz určí jednu akci (hazardní hru, prodej věci) a v této činnosti získá maximální množství peněz, který by za všech okolností mohl získat.

Mentální pozhennání

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 směna
trvání: 12 hodin

Postavě se o 4 {8} zvýší základní síla mysli či pevnost mysli a jedná-li se o nepodrobitelné povolání, stoupne o 3 {5} minimální rozdíl úrovní mezi podrobujícím a postavou.

Mentální propojení

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 postava + kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 3 směny

Kněz propojí svoji mysl s postavou, která s tím souhlasí. Vzájemně si pak budou poskytovat své myšlenky, ovšem

Popis bohů a kněží

jen ty, které budou chtít (tzn. pokud bude partner chtít kněze později zabít, tento to nezjistí). Můžou však také spojit své mentální síly; v tom případě se celkový stupeň inteligence této dvojice rovná součtu stupně inteligence inteligentnějšího a poloviny stupně druhého z dvojice. Během trvání zázraku se dvojice nesmí od sebe vzdálit na více než 100 sáhů.

Měsíční světlo (viz světlo PPZ)

rozsah: koule o poloměru 8 sáhů {celé posvěcené místo}
trvání: 12 směn

Jedná se jen o slabé světlo, jiné zdroje ho většinou potlačí (lucerna, oheň). Je-li *měsíční světlo* jediným zdrojem osvětlení, bojují postavy, které nemají jiná vylepšení, s postihem -1 (jde o obdobný postih jako ve tmě nebo proti neviditelnému protivníkovi). Na tvory nenavykklé na sluneční či jiné světlo nemá žádný negativní vliv.

Metamorfóza (viz PPE)

vyvolání: 3 kola
trvání: dle rozhodnutí kněze

Kněží mají většinou možnost přeměny na nějaký konkrétní druh zvířete, resp. si mohou vybírat v rámci širší skupiny. Neexistují omezení v rozdílu velikosti. Knězi zůstanou trvalé schopnosti plynoucí z jeho povolání a úrovně a může i nadále sesílat zázraky. Kromě inteligence si zachovává také charisma. Kněz zůstane změněn tak dlouho, dokud se nerozhodne pro návrat do původní podoby.

Mimotočelní vnímání

Dosah: viz níže
Rozsah: kněz
Vyvolání: 2 směny
Trvání: (úroveň kněze) směn

Během 2 směn trvajících soustředění kněz uvolní svou mysl z těla. Jde v podstatě o to, že je schopen rozšířit hranice svého vnímání i do míst, kam by se fyzicky nedostal (ale pouze v Přírodní úrovni). Rychlost tohoto rozšiřování je 10x (úroveň kněze) sáhů za kolo. Takto putující mysl není nijak detekovatelná a pronikne jakoukoli nemagickou bariérou. Kněz přitom vnímá všemi smysly, ale zaregistruje pouze to, co by vnímal normálně, tj. toto vnímání znamená pouze rozšíření prostorové, nikoli kvalitativní.

Po dobu „putování mysli“ setrvává knězovo tělo v absolutní strnulosti.

Pokud na něj někdo zaútočí, jedná se o útok na vyřazeného protivníka. Zásah těla rovněž znamená, že se mysl okamžitě vrací do těla (bez ohledu na vzdálenost). Toto způsobí knězi takový šok, že 2k6 kol – Int (ale minimálně 1 kolo) bude zcela dezorientován a nebude moci nic dělat. Proto kněží tento zázrak sesílají nejraději v bezpečí chrámu nebo tehdy, pokud si předem zajistili dostatečnou ochranu.

Mluv se zvířaty (viz PPE)

vyvolání: 3 kola
trvání: 10 směn

Zvířata nikdy nesplní zjevně sebevražedný příkaz, jinak platí to, co je uvedeno v normálních pravidlech.

Moc nad sny

dosah: jakýkoliv
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 směny
trvání: 1 sen

Kněz získá stejné možnosti, jako theurg, který se úspěšně spojil se 25. stupněm astrálu (moc nad sny, viz PPE, AP-HM). Obdobné jsou i jeho možnosti, co se týká volby oběti zázraku.

Mozková síť

dosah: 15 sáhů
rozsah: až 7 postav včetně kněze
vyvolání: 5 kol
trvání: 3 směny

Tento zázrak vytvoří mezi všemi účastníky podobné vztahy jako zázrak mentální propojení. I v případě spojení duševních sil se postupuje podobně (za třetího nejinteligentnějšího se počítá třetina jeho stupně inteligence, za čtvrtého čtvrtina atd.). Tento zázrak má však ještě jednu schopnost: umožňuje umisťovat jednotlivé mysli do jednotlivých těl. Tato záležitost se řídí výlučně povely a přáními kněze, ostatní jsou mu v tomto zcela podřízeni. V novém těle má každý své zvláštní schopnosti a duševní vlastnosti, fyzické vlastnosti se řídí tělem.

Mrak smrti (viz PPP)

vyvolání: 6 kol

Pokud je seslán pod vodou, jde o oblak temnější vody, do kterého se musí postava dostat, aby byla zraněna.

Mžitky (viz sluneční pablesky)

Postavám se místo pablesků začnou před očima zjevovat různobarevné mžitky.

Najdi bohatství země

dosah: 0
rozsah: kruh o poloměru 5 mil
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Tímto zázrakem lze především pomoci při hledání nerostných ložisek. Kněz zjistí, kterým směrem a jak zhruba daleko se ono "bohatství země" nachází. Je schopen i rámcově určit jeho charakter (ví, že jde o rudu, ale neví, jaká to je).

Najdi bytost (viz PPP)

Najdi zlo (viz PPP)

Najdi zvíře (viz PPZ)

Nápaditý boj

Dosah: 0
Rozsah: kněz
Vyvolání: 2 kola
Trvání: do skončení nejbližšího boje, minimálně však 1 směnu

Kněz si při seslání musí vybrat z nabídky uvedené v PPE u šermíře tolik fint, kolik by měl šermíř o jednu úroveň níže (minimálně na 6. úrovni), a tyto pak může v nejbližším boji používat. Pokud je u finty uvedena nějaká podmínka k naučení se, musí být rovněž splněna.

Naprav plod

dosah: dotek
rozsah: nenarozené dítě či mládě
vyvolání: 2 směny
trvání: stále

Kněz pomocí tohoto zázraku nějakým způsobem upraví plod v těle ženy nebo samice. Může ho natočit správným směrem, odstranit genetickou vadu, změnit jeho pohlaví apod. Všechny tyto věci může změnit také k horšímu. Lze provádět po celou dobu od početí až do porodu.

Nasycení

dosah: dotek
rozsah: max. 10 porcí jídla po 1 čenu
vyvolání: 1 směna
trvání: 12 směn

Tento zázrak má dvě varianty.

A) Použije-li se na porce jídla menší než jeden čen (např. krajíc chleba nebo čtvrtka opečeného sysla), nasytí tato porce jedlíka, jako by měla celý jeden čen.

B) Mají-li porce jeden čen, zasytí ty, kteří je snědí, na nejbližších 5 dní dopředu, takže po tuto dobu nemusí jíst vůbec,

bez negativních účinků (přejedení). Jestliže jídlo nebude v obou případech snědeno do dvou hodin, přestane zážrak účinkovat.

Návrat do stáje

past: Roz + Chr ~ 10 ~ 0

dosah: 20 mil

rozsah: ochočená zvířata do celkové životaschopnosti 10

vyvolání: 6 kol

trvání: viz níže

Zvířata, která utekla nebo byla ukradena, se vrátí na místo, kde kněz koná tento zážrak. Má-li je někdo v moci, hodí si na výše uvedenou past, jestli se mu je podaří zadržet nebo ne. Zvířata se na místo zážraku vrátí za přiměřenou dobu, danou vzdáleností a přírodními podmínkami na trase.

Návrat domů

dosah: 100 mil

rozsah: družina (viz níže)

vyvolání: 6 kol

trvání: ihned

Tento zážrak přemístí družinu co nejbližší místu, které kněz může nazývat domovem (takové by mělo být jedno; které přesně, to by mělo vyplýnout z dohody PJ s hráčem). Toto místo musí být v dosahu zážraku. Pozor ale, takto teleportování budou pouze ti členové družiny, kteří za domov považují stejné místo jako kněz, na ostatní nebude zážrak působit.

Navrať životní energii

dosah: dotek

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 5 kol

trvání: stále

Cíli zážraku se počet bodů zkušenosti (a s ním i úroveň) navrátí na množství, které měl před odsáním života (upitím úrovně, např. některou myšlenkovou bytostí), nezískal-li dotyčný mezitím více bodů zkušenosti.

Nečekaná úroda

dosah: dotek

rozsah: 1 rostlina

vyvolání: 5 kol

trvání: viz níže

Je-li daná rostlina schopná plodit, uzrají na ní v průběhu jedné směny plody, které produkuje, v obvyklém množství. Jablůň se obsype jablky (pokud jde ale o starý strom, bude jich tam jen pár), vyrostle jeden meloun apod.

Nehořlavost

dosah: dotek

rozsah: předmět do hmotnosti 400 mn

vyvolání: 1 směna

trvání: 1 rok

Po dobu trvání zážraku bude mít předmět zápalnost (viz Tabulka zápalnosti, PPZ) jen 10 %, pokud již předtím neměl menší. Znamená to, že např. v ohni běžné teploty se mu nic nestane, žár v kovářské výhni ho poškodí jen částečně apod.

Neklidný spánek

dosah: neomezený

rozsah: 1 postava, kterou kněz zná

vyvolání: 1 směna

trvání: stále

Po nejbližším spánku postavě nepřibudou žádné životy ani jí nezmizí únava, naopak jí počet životů klesne na polovinu a únavy jí 5 bodů přibude.

Nepolapitelný bojovník

Funguje jako kouzlo *trojitý sek* (PPE).

Nerozbitnost

dosah: dotyk

rozsah: 1 věc

vyvolání: 5 kol

trvání: 1 alden

Věc, kterou může být i složený mechanismus (např. kuše), se stává nerozbitnou jakýmkoliv mechanickým působením. Mechanismus lze sice obvyklým způsobem rozebrat, ale žádná jeho část se nepoškodí, a měl by opět jít složit.

Nerozborný svazek

dosah: 10 sáhů

rozsah: manželský pár

vyvolání: 6 směn

trvání: do smrti jednoho z páru

Tento zážrak se sesílá na partnerskou dvojici a působí na oba její členy stejně. Jsou-li jeden od druhého buď na doslech nebo ne více než 20 sáhů, mají tyto výhody: o 2 {4} vyšší stupeň primárních vlastností (i nad 21), jakékoliv léčení přidá o polovinu více {dvakrát tolik} životů než obvykle (až po všech ostatních opravách) a únava jim přibývá pouze polovičním tempem. Jsou-li ale od sebe odloučení – tj. nesplňují podmínku pro získání výhod – více než 48 hodin, stupeň primárních vlastností se jim sníží o 2.

Neslyšitelnost (viz PPP)

Neslyšitelnost do 4 sáhů (viz PPP)

Neutralizuj jed (viz PPZ)

vyvolání: 3 kola

Tento zážrak nemusí být vykonán ihned po zasažení jedem, ale účinkovat bude pouze tehdy, bude-li vykonán mezi tímto okamžikem a začátkem působení jedu. Nemá ho tedy cenu konat při zasažení jedem, který účinkuje okamžitě. Zážrak působí na jakékoliv, nejen na přírodní jedy.

Neviditelnost (viz PPZ)

Neviditelnost do 4 sáhů (viz PPP)

Nevycítitelnost (viz PPP)

Noční můra

Past: Roz + Odl ~ 7 ~ 0

Dosah: 20 sáhů

Rozsah: 1 postava

Vyvolání: 1 směna

Trvání: 1 alden

Jestliže cíl tohoto zážraku neuspěje v hoddu proti pasti, v době trvání zážraku mu během spánku přibude o 1 život méně a zmizí pouze tři čtvrtiny {polovina} bodů únavy (zaokrouhleno nahoru). Navíc bude mít po probuzení vzpomínky na hrůzostrašné sny. Proti pasti se hází pokaždé, když cíl usne, ale pokud se mu podaří uspět, je zážrak zrušen a dále nepůsobí.

Obr

dosah: 0

rozsah: kněz

vyvolání: 2 kola

trvání: 3 směny

Kněz tímto zvětší svoji tělesnou schránku až na velikost D, síla mu stoupne na 25/+7 {27/+8}, jeho tlustá pokožka mu vytváří KZ 3{5}.

Obrůstání (viz *svaz postavu*, PPP)

past: Roz + Sil ~ 1 {5} ~ 0 (viz popis kouzla)

vyvolání: 3 kola

Tento zážrak bude působit pouze tehdy, nachází-li se jeho zamýšlené oběti v místě s rostlinným porostem. Počítá se, jako by měl kněz k dispozici tolik magů, kolik činí dvojnásobek jeho úrovně.

Oceň materiál

dosah: dotyk

rozsah: libovolné množství stejného materiálu

Popis bohů a kněží

vyvolání: 5 kol
trvání: ihned

Kněz ihned zjistí, jak kvalitní je ruda, která se v dole těží, jakou cenu má kůže, kterou kupuje, apod.

Očistný oheň

dosah: 20 sáhů
rozsah: ohnivá stěna 2 sáhy vysoká, sáh široká a 5 sáhů dlouhá
vyvolání: 4 kola
trvání: 3 směny

Obecně působí stejně jako zázrak *ohnivá stěna*. U osob, které kněz určí (na začátku nebo v průběhu zázraku) jsou ale účinky zcela odlišné. Průchod stěnou jim vyléčí všechny ztracené životy a odstraní různá poškození jako zázrak *odstraň újmu*. Stane se tak vždy, když postava stěnou projde.

Odčaruj zkamenění (viz PPP)

vyvolání: 3 kola

Odhad nemrtvého

rozsah: 1 nemrtvý, další parametry jako u *odhadu soupeře*

Kněz tímto identifikuje druh nemrtvého, který proti němu stojí. Zároveň získá alespoň přibližnou představu, čeho je tento nemrtvý schopen.

Odhad soupeře

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 soupeř
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Kněz získá okamžitou představu o parametrech protivníka (ÚČ, OČ, Žvt) s přesností plus minus 10 %.

Odhad výrobku

dosah: 5 sáhů
rozsah: 1 výrobek
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Kněz zjistí, jak kvalitně a z jak dobrého materiálu je výrobek udělán. Snáže pak určí tržní hodnotu onoho produktu.

Odhadni přízeň země

dosah: 0
rozsah: kruh o poloměru 50 sáhů
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Kněz získá tušení, co lze očekávat od země v určeném okruhu. Bude vědět, jak úrodná tato půda je, u skály zjistí,

zda nehrozí pády kamení apod. Neřekne už ale, že ve skryté jeskyni v oné skále sídlí nebezpeční goblini.

Odhal recepturu

Dosah: 5 sáhů
Rozsah: 1 výrobek
Vyvolání: 2 kola
Trvání: ihned

Tímto zázrakem kněz odhalí, jakým způsobem byl vyroben předmět, na který se právě dívá. Pokud jde o kouzelný předmět, kněz se to dozví, ale nepozná, jakým způsobem mu byly dodány kouzelné vlastnosti, ani jejich druh.

Odhal vinu (viz PPP)

past: Roz + Chr cíle – Int kněze ~ 10

Před vykonáním tohoto zázraku není potřeba sesílat *uhrančivý pohled*.

Odolnost proti počasí

dosah: 5 sáhů
rozsah: družina
vyvolání: 1 směna
trvání: 5 dnů

Družina bude po dobu trvání zázraku odolávat všem nástrahám, způsobených počasím a podnebím. Válečník se může v džungli pohybovat bez problému v pancíři, úpravy náročnosti pohybu (viz PPP) se přiměřeně sníží, postavy budou chráněny proti chorobám, způsobeným převážně povětrnostními vlivy (nachlazení, úpal apod.).

Odstraň postižení

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 6 směn
trvání: stále

Snížil-li se cíli zázraku v minulosti stupeň některé z vlastností, navrátí se tímto na původní úroveň.

Odstraň psychickou bariéru

past: Roz ~ 2 ~ bariéra zůstává / bariéra odstraněna
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 5 kol
trvání: ihned

Tímto zázrakem je možné zrušit účinky psychických kouzel či zázraků s trvalým nebo dlouhodobým účinkem (typickými příklady jsou *poslání*, *zapomeň* nebo *posthypnotický příkaz*). Kněz si hodí proti pasti (počítá se rozdíl mezi ním a

autorem původního kouzla či zázraku) a podaří-li se mu past přehodit, bariéra se zruší.

Odstraň slepotu

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Odstraní trvalou či krátkodobou slepotu, způsobenou čímkoliv (magie, zranění, nemoc apod.)

Odstraň újmu

dosah: 10 sáhů
rozsah: družina
vyvolání: 2 kola
trvání: stále

Odstraní účinky některých zranění či kouzel: úplnou i částečnou paralýzu, slepotu, hluchotu, strach, zmatení.

Odstranění únavy I (viz PPE)

vyvolání: 3 kola

Tento zázrak odstraní 2k6 {3k6} bodů únavy.

Odstranění únavy II (viz PPE)

vyvolání: 6 kol

Tento zázrak odstraní 6k6 {8k6} bodů únavy.

Odvaha

dosah: 5 sáhů
rozsah: družina
vyvolání: 3 kola
trvání: 24 hodin

Po dobu trvání zázraku nebude na družinu působit strach, ať už je vyvolán čímkoliv (kouzlem, zázrakem, hrozbou apod.), vždy se bude rozhodovat klidně a přiměřeně své inteligenci.

Odzbrojení (viz PPE)

Past: Sil ~ 7 – úroveň démona ~ 0

Účinkuje na jednu zbraň nebo štít.

Oheň I (viz PPZ)

dosah: 8 sáhů
vyvolání: 2 kola

Oheň II (viz PPZ)

dosah: 30 sáhů
rozsah: 5 sáhů
vyvolání: 5 kol
trvání: 10 dní

Tímto zázrakem je možné útočit jako magickým ohněm za 3+2k6 {5+3k6} životů, opět minimálně na 4 sáhy vzdáleného protivníka. Trvání zázraku v tomto případě je opět 1–5 kol.

Ohnivá aura

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 10 kol

Každý, kdo bojuje s knězem tváří v tvář zbraní o délce 1 nebo se pohybuje v obdobné blízkosti, bude zraněn každé kolo za 1k6 {2k6} životů.

Ohnivá forma

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 3 kola
trvání: 1 směna

Kněz se se vším svým vybavením změní na bytost tvořenou ohněm. Bude si zachovávat přibližně humanoidní tvar. Nebude zranitelný obyčejnými zbraněmi a ohněm, sám bude útočit ohněm s ÚČ 7 plus jeho síla, OČ bude rovno 5 plus jeho obratnost. Dále na něj působí obdobné účinky jako při zázracích *rychlost* a *ohnivá aura*.

Ohnivá stěna

dosah: 20 sáhů
rozsah: ohnivá stěna 2 sáhy vysoká, sáh široká a 5 {10, je-li celá na posvěceném místě} sáhů dlouhá
vyvolání: 2 kola
trvání: 15 kol

Vznikne rovná stěna uvedených rozměrů, tvořená plameny. Její žár nepůsobí na věci, které se nacházely na místě, kde byla vytvořena. Každý tvor, který se stěnou pokusí projít, bude zraněn magickým ohněm za 3+2k6 {5+3k6} životů.

Ohnivá teleportace

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Vstoupí-li kněz v době trvání zázraku do plamenů, které ho zcela pohltní (požár, velká vatra, zázrak *ohně II*), okamžitě se teleportuje do jednoho ze dvou možných míst. A) do náhodného ohně obdobné velikosti kdekoli v okruhu 100 mil nebo B) na místo, kde hoří obdobný oheň, dle přání kněze (i proto se

ve Faeronových kláštěrech a chrámech udržují velké vetry). Pokud na místě, které zvolil kněz, žádný oheň nebo, které zvolil kněz, žádný oheň nebo, použije se varianta A). Nechoří-li ve stanoveném okruhu žádný dostatečně velký oheň, k teleportaci nedojde. Po dobu trvání zázraku knězi plameny neublíží.

Ohnivá zbraň

dosah: dotek
rozsah: 1 zbraň pro boj tváří v tvář nebo až 10 malých projektilů
vyvolání: 5 kol
trvání: 6 směn

Zbraně, na kterých se vykoná tento zázrak, budou po dobu jeho trvání způsobovat při každém zásahu navíc zranění magickým ohněm za 1k6 {2k6} životů. Zasáhnou-li hořlavý předmět, může tento vzplanout (pravděpodobnost podle Tabulky zápalnosti, PPZ 89, od čísla v tabulce odečíst 10 %).

Ohnivý déšť (viz PPZ)

Není možná varianta s kratší vyvolávací dobou.

Ohňostroj

dosah: 50 sáhů
rozsah: viz níže
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Kněz uspořádá ohňostroj, představovaný světelnými (nikoliv zvukovými) efekty podle jeho přání. Ohňostroj nemůže nikomu ublížit, maximálně může upoutat pozornost a například tak zvýšit pravděpodobnost zlodějova úspěchu při některých činnostech.

Ochrana místa

past: Roz ~ 9 {12} ~ 0
dosah: 10 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 3 sáhy {celé posvěcené místo}
vyvolání: 3 kola
trvání: 3 {6} směny

Na všechny tvory, proti nimž je ochrana určena a kterým se nezdařil hod proti pasti, resp. na kouzla, účinkuje ochrana podobně jako svitek *ochrany proti ...* (viz PPZ). Bariéra zůstává na jednom místě.

Je-li jako cíl tohoto zázraku uvedena [temnota], účinkuje jako ochrana proti temným myšlenkovým bytostem, kouzlům (60 magů), kouzlům černé magie (120 magů), nemrtvým (60 magů, viz AP-NaS) a démonům. Funguje též obdobně jako *ochrana před šípy* (viz PPP).

Ochrana mysli (viz *clona myšlenek*, PPP)
Účinek tohoto zázraku se podobá uvedenému kouzlu, bonus k hodu proti pasti je +3 {+4} a vztahuje se nejen na kouzelnická kouzla, ale rovněž na zázraky působící na psychiku.

Pokud tento zázrak sešle kněz na sebe a v hodu proti pasti uspěje, odraz jeho hrůzných myšlenek navíc způsobí, že sesílatel kouzla/zázraku (není-li sám Meaborovým knězem) bude na 1k6 kol silně dezorientován a nebude schopen žádné činnosti vyžadující soustředění (včetně boje).

Ochrana proti jedům

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 4 kola
trvání: 24 hodin

Nebezpečnost jedů působících na cíl zázraku se po dobu jeho trvání snižuje o 8 (může se jednat i o jedy, které se do organismu dostaly už dříve; naopak jedy s opožděným působením budou po skončení trvání působit normálně, byť se do těla dostaly už dřív).

Ochrana před šípy (viz PPP)

vyvolání: 2 kola

Ochranná ruka

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: 6 směn nebo viz níže

V kole, kdy poprvé po vykonání zázraku cíl ztrácí nějaké životy, ztratí jen polovinu {1 život} než by ve skutečnosti měl (zaokrouhleno dolů). Zranění v dalších kolech se už přičítají normálně. Seslání více než jednoho tohoto zázraku na jednu osobu nemá význam.

Příklad: Cíl zázraku je v prvním kole souboje zasažen blesky za 14 životů a mečem za 11 životů, ztratí jich ale jen 12. Kdyby byl na posvěceném místě, ztratil by pouze 1 život.

Ochromení

dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání 2 kola
trvání: 1 směna
past: Roz ~ 7 {12} ~ 0

Tento zázrak snižuje cíli na jednu směnu sílu, obratnost a odolnost na 1.

Popis bohů a kněží

Ochromující zápach

dosah: 50 sáhů

rozsah: kruh o poloměru 10 sáhů {celé posvěcené místo}

vyvolání: 2 kola

trvání: 20 kol

Označený prostor bude zasažen takovým pachem, že každý tvor, který se v rozsahu zásahu nadechne, si musí hodit na past Odl ~ 9 {13} (nebo 5 {9}, nemá-li čichové orgány) ~ snížení ÚČ a OČ o 2 / úplná paralýza. Obojí trvá ještě 1k6 kol poté, co oběť opustí zasaženou oblast. Na kněze konajícího zázrak zápach neúčinkuje.

Orientace (viz PPP)

vyvolání: 3 kola

Kněz může vést družinu jakýmkoliv terénem s poloviční úpravou náročnosti než obvykle (viz PPP). Vše ostatní platí jako u druidova kouzla.

Orientace v podzemí

Dosah: 0

Rozsah: kněz

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

Kněz získá okamžitě povědomí o světových stranách, bude schopen určit polohu míst, kudy družina už prošla, a zároveň získá i tušení, kterým směrem by měli jít, chtějí-li dorazit k jednomu určitému cíli (o povaze tohoto cíle musí mít kněz jasno už při seslání). Toto tušení se však týká pouze současné polohy družiny, na dalších křížovatkách už knězi nepomůže.

Orlí oči (viz PPE)

vyvolání: 3 kola

Oslabení

past: Roz ~ 8 {10} ~ 0

dosah: 15 sáhů

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 2 kola

trvání: 1 směna

Tento zázrak sníží terči na jednu směnu obratnost a sílu na polovinu.

Oslepení

past: Odl ~ 8 {12}

dosah: 15 sáhů

rozsah: 1 tvor, který má zrakové orgány

vyvolání: 2 kola

trvání: stále

Cíl, kterému se nezdařil hod na past, ztratí zrak. Toto postižení ber jako nemoc,

kterou lze vyléčit obdobnými prostředky jako je kouzlo *uzdrav nemocného*.

Ošetři zranění chladem (viz PPP)

vyvolání: 6 kol

Ošetři zranění ohněm (viz PPP)

vyvolání: 5 kol

Otrav plody

dosah: dohled

rozsah: pole, sad, zahrada apod., do velikosti 200 sáhů čtverečních

vyvolání: 1 směna

trvání: viz níže

Veškeré výnosy z dotčené plochy, ať už se jedná o slámu, zrní na mouku, plody apod. budou obsahovat jed bez barvy, chuti a zápachu (0/0/0) s trváním ihned / 6 hodin po požití. Další parametry jsou Odl ~ 8 ~ nic / ztráta 2–7 životů. Zázrak přestane účinkovat až tehdy, když se na místě zázraku zlikviduje předchozí kultura, půda se přeoře a nechá alespoň 3 roky ležet ladem.

Otrav potravu

Dosah: dotek

Rozsah: 1 porce jídla nebo nápoje (viz níže)

Vyvolání: 1 směna

Trvání: viz níže

Kněz takto otráví libovolný pokrm v množství, které odpovídá maximálně 5 čenům. Pokud kněz chce, může otrávit i jednotlivé složky jídla, je-li to proveditelné. Je tedy možné otrávit např. maso a neotrávit přílohu, při zpracování zabitých zvířat lze otrávit jen některé části (játra, krev) apod. Jed nemá barvu, chuť ani zápach (barva/chuť/zápach: 0/0/0), dá se však odhalit prostředky přímo určenými k detekci jedů. Jedná se o jed Odl ~ 10 ~ ochromení na 1 směnu / ochromení na 3 směny, ztráta 4–9 životů, trvání 3 kola / 1 směna. Jed se udrží v potravinách nanejvýš 10 hodin, přičemž každou hodinu po otrávení klesá nebezpečnost pasti o 1, tj. po 10 hodinách bude zcela neškodný. Ochromení se projevuje silnými bolestmi žaludku, v případě neúspěchu je doprovázeno zvracením nebo křečemi.

Otrav vodu I

dosah: 10 sáhů

rozsah: 1,5 sáhu poloměru

vyvolání: 2 kola

trvání: 2 kola

Kněz přemění vodu o daném poloměru v jed (barva/chuť/zápach: 0/0/0), který

vydrží koncentrovaný 2 kola. Kdokoliv ho vdechne, napije se ho či se ho jen dotkne nechráněnou pokožkou, je otráven (Odl ~ 8 ~ 6–11 / 10–16, trvání ihned / 2 kola), po dvou kolech se jed rozptýlí a v dvojnásobném poloměru je past Odl ~ 4 ~ 1–6 / 6–11, po dalších dvou kolech již je příliš zředěný, aby někomu ublížil.

Otrav vodu II

dosah: 50 sáhů

rozsah: 20 sáhů poloměr

vyvolání: 4 kola

trvání 4 kola

Stejně jako slabší varianta, jen déle trvající a na větším rozsahu. Jed se rozptýlí až za čtyři kola.

Otupělost

dosah: dohled (i pomocí magických předmětů a kouzel)

rozsah: 1 postava

vyvolání: 1 směna

trvání: stále (do sejmutí kletby)

Postava se chová, jakoby byla zasažena démonem marnosti života, únava ji přibývá o polovinu rychleji než obvykle, stupeň obratnosti se jí sníží o 2 {4} a charisma o 4 {6}.

Ovládání zbraně

Dosah: 10 sáhů

Rozsah: 1 postava

Vyvolání: 2 kola

Trvání: 6 směn

Příjemce zázraku je schopen bez postihu bojovat se zbraní, kterou vzhladem ke svému povolání nemůže používat (tedy např. kouzelník se širokým mečem).

Ovládnutí návyku

dosah: 0

rozsah: kněz

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

Tento zázrak kněz sešle v okamžiku, kdy si bere dávku drogy a měl by si již házet proti pasti na návyk. Díky zázraku mu tato povinnost odpadá. Pokud by během následujících 24 hodin pozřel další dávku této drogy, bude si házet proti pasti o 2 {4} nižší. V případě návyku na kouzelné lektvary (viz PPZ) se návyku zbaví, při opakovaném požití se mu počítá postih o 1 {2} nižší.

Ozvěna děsu

Dosah: 100 sáhů

Rozsah: určení nepřátelé kněze v daném dosahu

Vyvolání: 3 kola
Trvání: 1 směna

Kněz použije svůj hlas (libovolným způsobem – výkřik, promluva, zpěv) a všichni tvorové, jež kněz zvolí, uslyší uši drásající kakofonii všech možných (i nemožných) zvuků. Zasažení nepřátelé budou mít po celou následující směnu postih –3 k iniciativě (v rozšířeném soubojovém systému) a –5 k hodů na útok a na obranu, postih –2 k hodům proti pastím a pravděpodobnost všech činností založených na procentovém hodů se jim sníží o 20 %.

Oživení zabitého

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor, zabitý ne déle než je počet směn rovný úrovni kněze
vyvolání: 4 kola
trvání: stále

Tělo musí být v použitelném stavu, schopné života. Dotyčný musel zemřít na následky zranění, nikoliv nemoci či stáří. Oživenému klesne úroveň zkušeností o 1 a přiměřeně tomu mu ubude i bodů zkušenosti. Navíc si hodí k10 a podle výsledku hodů se mu sníží o 1 stupeň některé vlastnosti: 1–2 síly, 3–4 obratnosti, 5–6 odolnosti, 7–8 inteligence a 9–0 charismy (PJ může rozhodnout sám podle způsobu smrti). Po oživení má tvor 1 život.

Oživení zemřelého

Parametry jsou stejné jako u oživení zabitého, může se však jednat i o člověka, který zemřel přirozenou smrtí.

Oživlá zbraň

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 zbraň
vyvolání: 2 kola
trvání: 10 kol

Kněz vyhodí do vzduchu svou zbraň a ta zaútočí na jednoho protivníka v dosahu zázraku, jako by s ní bojoval kněz. Zbraň není možno nijak zranit (jen pomocí některého z útoků na zbraně). Kněz se musí na ovládnání zbraně soustředit, útok na něj se považuje za útok na vyřazeného protivníka, upadne-li do bezvědomí nebo zemře, zbraň spadne na zem na místě, kde se zrovna nachází. K témuž dojde na konci trvání zázraku, neporučil-li kněz předtím zbraní, aby se mu vrátila do ruky – to může učinit po celou dobu zázraku.

Oživlý nástroj

rozsah: 1 hudební nástroj
vyvolání: 3 kola
trvání: 12 směn

Hudební nástroj bude hrát sám od sebe a bude schopen zahrát jakoukoliv skladbu, kterou mu někdo poručí (důležité je, aby tu skladbu znal onen dotyčný, nemusí ji ovšem umět zahrát).

Pád hvězdy

dosah: dohled (nemagický)
rozsah: 1 místo nebo postava
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže

Po vyvolání oblohu přeletí zářící meteorit (přelet trvá asi dvě kola). Za 4 kola po vyvolání dopadne na určené místo nebo postavu (obojí musí být v dohledu kněze na počátku konání zázraku i v době zásahu) z nebe velkou rychlostí meteor, zhruba o velikosti pěsti. Způsobí zranění či poškození za 60 + 10k6 životů (u budov přizpůsob poškození typu stavby – např. u skleněné střechy budou efekty mnohem zábavnější než u doškové; naopak je-li postava – cíl – v budově se skutečně pevnou střechou, může se zásahu vyhnout).

Pamatuj (viz PPE)

Paměť kamenů

dosah: dotek
rozsah: 100 sáhů čtverečních
vyvolání: 2 směny
trvání: ihned

Obdobně jako *paměť listů*, dotaz se však může týkat událostí za posledních 100 let.

Paměť kořenů

dosah: dotek
rozsah: 100 sáhů čtverečních
vyvolání: 2 směny
trvání: ihned

Obdobně jako *paměť listů*, dotaz se ale může týkat událostí za posledních 1000 let. Došlo-li za tu dobu k nějaké pohromě, při které byla zcela vyhubena místní flóra, nelze zjistit nic z doby před touto katastrofou.

Paměť listů

dosah: dotek
rozsah: 100 sáhů čtverečních
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Zázrak má obdobné účinky, jako by se kněz tázal 7. stupně astrálu (vědění toho, co bylo). Jeho dotaz se ale může týkat pouze zasažené oblasti a událostí, které se odehrály za poslední rok. Dalším omezením je to, že na daném území rostou a celý rok rostly nějaké rostliny. Není-li kterákoliv z těchto podmínek splněna, zázrak nemá žádné účinky. V astrálu je možné zablokovat odpovědi na tyto dotazy.

Paměť přírody

dosah: dotek
rozsah: 100 sáhů čtverečních
vyvolání: 2 směny
trvání: ihned

Obdobně jako *paměť listů*, ale počítá se, jako by dotaz směřoval vůči 8. stupni astrálu (vědění toho, co bude), rostliny tedy knězi prozradí i něco z toho, co se na příslušném území stane, bez časového omezení.

Paranoia

Past: Roz+Int ~ 8 ~ 0
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: 1 postava
Vyvolání: 3 kola

Trvání: (–Roz) dní, nejméně však 1 den
Cíl se propadne do velmi špatného psychického stavu, zdá se mu, že se všechno hroutí, každý mu chce ublížit, štěstí mu nepřeje. Dostává se do značné deprese, je velmi ostražitý, popudlivý, a není s ním žádná řeč. Na konci trvání neskončí tento stav náhle, ale spíše postupně odeznívá během cca 5 hodin.

Pavéza (viz PPE)

Působí jako kouzlo seslané za 10 magů.

Pekelný oheň (viz PPE)

vyvolání: 3 kola

Tento zázrak zraňuje za 4–13 {9–18} životů v každém kole.

Pírko (viz PPE)

Početí

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor ženského pohlaví
vyvolání: 1 směna
trvání: viz níže

Tento zázrak má dvě varianty. Při první žena při první souloži s plodným mužem počne dítě, je-li její reprodukční systém byť jen minimálně připraven. Ve druhém případě po 28 dní nebude početí možné.

Popis bohů a kněží

Pohroma I

dosah: viz níže
rozsah: viz níže
vyvolání: 1 směna
trvání: viz níže

Kněz tímto zázrakem způsobí stejnou katastrofu, jakou by způsobil bhuta příslušného živlu se životaschopností 3. Všechny údaje o účincích, rozsahu, dosahu a trvání pohromy jsou stejné, jako v kapitole o bhutech (PPE), ale pozor, pohroma samotná je v podstatě přírodní, nezpůsobuje ji bhuta a nelze se jí tedy jako bhutovi bránit.

Pohroma II

dosah: viz níže
rozsah: viz níže

vyvolání: 3 směny
trvání: viz níže

Kněz tímto zázrakem způsobí stejnou katastrofu, jakou by způsobil bhuta příslušného živlu se životaschopností 8. Všechny údaje o účincích, rozsahu, dosahu a trvání pohromy jsou stejné, jako v kapitole o bhutech (PPE), ale pozor, pohroma samotná je v podstatě přírodní, nezpůsobuje ji bhuta a nelze se jí tedy jako bhutovi bránit.

Pohyb mimo čas

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 3 kola
trvání: 10 hodin

Kněz se začne pohybovat v úplně jiném časovém prostředí než okolní svět. Během oněch 10 hodin trvání uplyne v okolním světě pouze 1 sekunda. Má to ovšem jeden háček: kněz nemůže v okolním světě nic měnit, tedy nevezme nic do ruky, neotevře si dveře, nikoho nezažije. Manipulovat může pouze s věcmi, které měl v okamžiku seslání u sebe.

Pomoc země

dosah: 20 sáhů
rozsah: viz popis
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Tímto zázrakem lze poprosit zemi o drobnou výpomoc. Jedná se zhruba o rozsah kamínků, které přivodí něčí pád, kousku břehu, který se zpevní, stružky, která se přehradí, aby se voda rozlila ven.

Poryv větru

dosah: 50 sáhů
rozsah: viz níže
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Směrem, který kněz určí, od něj zavane silný náraz větru. Zhasne všechny nezakryté slabší ohně (např. pochodně), odfoukne lehčí předměty a v tomto a následujícím kole znemožní střelbu z této strany. Získal-li kněz iniciativu, může vyvést *poryv větru* útočnicka z míry natolik, že si od ÚČ při útoku na kněze v tomto kole odečte -2.

Posel (viz PPE, AP-HM)

Posel doletí běžně do vzdálenosti 250 mil.

Posílení vlastností

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: 10 kol

Cíli zázraku se po dobu jeho trvání zvýší na 23 {25} ta vlastnost, kterou má kněz jako primární vedle charismy.

Poslání (viz PPP)

Potrestání

dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: dle určení
past: Roz ~ 10 ~ 0

Postava, na kterou bylo *potrestání* sesláno a neuspěla proti pasti, se podrobí trestu, který sesílatel oznámil při seslání. Postava však nesmí zemřít. *Potrestání* může být také časově omezeno, například na den nebo na padesát let. Typickým příkladem *potrestání* je ztráta řeči, zraku, schopnosti vládnout jednou rukou atd. Proti *potrestání* nelze použít kouzlo *rozptyl kouzla*.

Poznej jméno

dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Kněz bude znát po vykonání zázraku oficiální i neoficiální jméno postavy, všechny její přezdívky, přízviska, jakými se nazývá v duchu sama, a to v jazyce cíle. Navíc bude znát význam všech těchto jmen.

Poznej neznámé

dosah: 6. a 7. stupeň astrálu
rozsah: 1 informace
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Kněz zjistí jednu informaci, obsaženou v 6. nebo 7. stupni astrálu (vědění toho, co je a vědění toho, co bylo). Rozsah jednoho dotazu je popsán v PPP. Počítá se, jako by se tázal 20. stupně.

Poznej přírodní látku

Dosah: dotek
Rozsah: 1 látka (lahvička, svazek...)
Vyvolání: 3 kola
Trvání: ihned

Kněz tímto identifikuje látku přírodního původu, což může být rostlina, kus živočicha, ale i lektvar připravený nematicky z přírodních surovin. V případě rostliny (nebo živočicha) bude kněz znát její jméno, eventuelně nějakou základní charakteristickou vlastnost (jedovatá...). U lektvaru pozná spíše základní vlastnosti, může mít i nějaké ponětí, z čeho je připraven.

Poznej tajemství

dosah: 3. a 5. stupeň astrálu
rozsah: 1 informace
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Kněz zjistí jednu informaci, obsaženou ve 3. nebo 5. stupni astrálu (vědění myšleného a vědění minulých myšlenek). Rozsah jednoho dotazu je popsán v PPP. Počítá se, jako by se tázal 5. stupně.

Požehnání do boje I

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: 8 kol

Cíli se zvýší útočné i obranné číslo o 3 {5}.

Požehnání do obrany I

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: 8 kol

Cíli se zvýší obranné číslo o 2 {3}.

Požehnání do obrany II

dosah: dotek
rozsah: 1 postava

vyvolání: 2 kola
trvání: 10 kol

Cíli se zvýší obranné číslo o 6 {9}.

Požehnání do útoku I

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: 8 kol

Cíli se zvýší útočné číslo o 2 {3}.

Požehnání do útoku II

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: 10 kol

Cíli se zvýší útočné číslo o 6 {9}.

Požehnání k dílu

Dosah: dotyk
Rozsah: 1 osoba
Vyvolání: 1 směna
Trvání: 5 hodin

Příjemci zázraku půjde každá řemeslná práce lépe od ruky, především ve smyslu kvality výrobků. I nešikovný kovář vyrobí alespoň solidní meč, mistr ševcovský ušije boty, v kterých bude ještě po letech radost chodit.

Požehnání lodí

dosah: dotyk
rozsah: 1 loď
vyvolání: 6 kol
trvání: 1 cesta

Až do chvíle, kdy loď dorazí do cílového přístavu, nejdéle však po 3 měsíce, bude mít následující výhody: o 1 větší odolnost; nižší pravděpodobnost, že dojde k bouři či hurikánu (padne-li na kostce podle Tabulky síly větru – viz PPP – šestka, hází se ještě jednou); lepší vítr (padne-li na kostce podle Tabulky směru větru nepříznivá světová strana, hází se ještě jednou).

Požehnání půdy

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 směny
trvání: 1 rok

Odehrává-li se tento zázrak jinde než na úrodné půdě (tedy např. nikoliv na skále, dlažbě nebo palubě lodi), nebude mít žádný účinek. Cíl zázraku s ním musí souhlasit. Půda cíl zázraku vtáhne do sebe, asi metr pod povrch. Zde na něj bude blahodárně působit, takže až po šesti směnách

z hlíny opět vystoupí, bude mít všechny vlastnosti nastaveny tak, jako by postavě při tvorbě postavy padaly na všech kostkách nejvyšší čísla. Toto požehnání bude působit přesně jeden rok.

Požehnání v boji se zlem

Dosah: 5 sáhů
Rozsah: 1 postava
Vyvolání: 2 kola
Trvání: 10 kol

Cíli se zvýší útočné i obranné číslo o 3 {7} v boji s tvory se zápornou tvárností nebo s myšlenkovými bytostmi z temné strany Stínového světa.

Pročisti vzduch

dosah: 0
rozsah: koule o poloměru 5 sáhů {celé posvěcené místo}
vyvolání: 2 kola
trvání: 2 {4} směny

V okamžiku vykonání tohoto zázraku přestanou v jeho rozsahu působit všechny negativní vlivy způsobené plyny nebo mikroskopickými částicemi rozptýlenými ve vzduchu (pozor, kouzlo nenahradí absenci kyslíku, ve vzduchoprázdnu či místě s nedýchatelnou atmosférou se postavy stejně udusí). Ochrana zůstává na místě a vydrží po celou dobu trvání.

Prověř čest

Dosah: 10 sáhů
Rozsah: 1 postava
Past: Roz + Chr cíle – Int kněze ~ 10
Vyvolání: 1 kolo

Tento zázrak je podobný zázraku Odhal vinu, rozdíl je však v tom, že kněz zjistí, zda zkoumaná osoba provedla v posledních době (která ho zajímá) něco špatného. Nemusí tedy mít konkrétní představu, o jaký skutek se má jednat, zjistí-li však, že postava vinna je, nebude ani vědět, co provedla.

Průchod přirozenou hmotou

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 10 kol
trvání: 5 směn

Tento zázrak je velmi podobný druidovu procházení živým dřevem (PPE), je však rozšířen i na hlínu, kámen a v podstatě cokoli, co nebylo uměle přetvořeno či zpracováno. Na úrovni, kdy se kněz tento zázrak naučí, může procházet rychlostí 10 sáhů za směnu,

s každou další úrovní se rychlost o 10 sáhů zvyšuje.

Předej léčivé schopnosti

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 směny
trvání: viz níže

Cíl zázraku „dostane“ 60 magů, které může použít na sesílání kouzel *uzdrav lehká zranění*, *uzdrav těžká zranění* a *uzdrav nemocného*. Oněch 60 magů ve skutečnosti nemá, nelze mu je nijak sebrat, přetvořit jinak, je to pouze zjednodušené vyjádření rozsahu, v jakém může léčivé schopnosti využívat.

Představa minulosti místa

Dosah: 0

Rozsah: 1 místo uzavřené svým smyslem (může to být místnost, náměstí, louka...)
Vyvolání: 1 směna
Trvání: 20 kol

Knězi se v hlavě objeví velmi reálná vize minulého vzhledu místa, kde se právě nachází. Uvidí takto typický výjev z oné doby, tzn. místo, kde stále chodili lidé, uvidí i s lidmi. Jedinečné historické události si takto přehrávat nelze. Do jak hluboké minulosti může nahlédnout, záleží na úrovni kněze. Na první úrovni je to 10 let, na druhé 30(=10+20), na třetí 60 (10+20+30) atd. Kněz si z dostupného intervalu volí, jak starý výjev chce vidět.

Přelož (viz PPP)

Působí jako kouzlo seslané za 9 magů.

Přelož II (viz PPP)

Působí jako kouzlo seslané za 21 magů.

Přeměna jídla

dosah: 10 sáhů
rozsah: až 20 {50} čenů jídla
vyvolání: 5 kol
trvání: stále

Tímto zázrakem kněz změní příslušné množství jídla na jeden jiný pokrm podle jeho volby. Změní se pouze chuť a vzhled jídla, nemění se jeho výživnost, příznivé či nepříznivé účinky, nebezpečí otravy apod.

Přetvoř vodu

dosah: dotyk
rozsah: max 5 litrů tekutiny

Popis bohů a kněží

vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Kněz dokáže z jakékoliv tekutiny, jejíž složení zná (např. jed, kyselina, olej), udělat čistou vodu a vodu přetvořit na jakoukoliv nemagickou, volně v přírodě se vyskytující tekutinu.

Převrácení osobnosti

past: Int ~ 10 ~ 0
dosah: 2 sáhů
rozsah: 1 postava

vyvolání: samotné 1 kolo, ovšem je potřeba alespoň 1 směnu dlouhý rozhovor
trvání: stále

Kněz dokáže během 1 směny rozhovoru zcela přetočit myšlení jedné postavy. Může jí vnuknout nové názory, přesvědčení, cíle, ale i dojem, že je někým zcela jiným. Takto zpracovaný člověk začíná od této chvíle žít nový život s novou vnitřní identitou.

Příkaz

past: Roz + Int ~ 10 {14} ~ 0
dosah: doslech
rozsah: až 5 postav
vyvolání: 1 kolo
trvání: viz níže

Kněz zformuluje svůj hlas tak, že jeho oběti ani nenapadne ho neuposlechnout. Musí jít o jediné slovo, označující činnost, kterou by byl cíl schopen vykonat a za normálních okolností ovládat svou vůlí. „Zemřil!“ tudíž nebude fungovat vůbec, „Usni!“ jen v případě, kdy je oběť už sama o sobě na pokraji spánku apod. V každém následujícím kole si potom oběť bude házet proti uvedené pasti, přičemž se síla pasti bude pokaždé o 1 snižovat. Danou činnost bude moci přestat vykonávat tehdy, když se oběti past podaří přehodit.

Přímluva

dosah: dotek
rozsah: 1 kněz, zasvěcený jinému bohu než kněz konající zázrak
vyvolání: 5 kol
trvání: viz níže

Při nejbližším zázraku či použití jiné schopnosti bude připoutání pozornosti boha o 20 % pravděpodobnější než jindy za stejných okolností. Musí se jednat o kněze odlišného boha než je bůh kněze, který se přimlouvá (např. za Riannina kněze se nelze přimlouvát

u Rianny), a musí se jednat o bohy z jednoho panteonu.

Přivolej druida (viz PPP)

dosah: ekosystém (např. konkrétní hvozď, konkrétní poušť, konkrétní záliv)
rozsah: ekosystém

Tento zázrak na Asterionu působí i na jiných místech než ve hvozdu, kde se vyskytují druidové. Nejsou potřeba žádné pomůcky.

Přivolej chorobu

past: Roz + Odl ~ 2 {5} ~ 0
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 tvor {1–5 tvorů}
vyvolání: 5 kol
trvání: viz níže

Cíl zázraku onemocní chorobou dle výběru kněze, jakoby se jí nakazil nebo ho postihla v okamžiku vykonání zázraku (může se tedy rozvinout a projevit až po určité době). Je-li zasažený proti dané nemoci imunní, zázrak neúčinkuje. Pro tento zázrak rozlišujeme 3 stupně chorob, dle nepříjemnosti: slabé – jen výjimečně mají nepříznivý vliv na herní charakteristiky (mírná rýma, plíseň, alergie); silné – dlouhodobě postihují neblaze vlastnosti postavy; smrtelné – nejsou-li léčeny, vedou na konec ke smrti postavy. PJ musí rozhodnout, do které skupiny daná choroba patří.

Přivolej zlého tvora

rozsah: 1 zlý tvor
dosah: 8 mil
vyvolání: 3 kola
trvání: 1 hodina

Po vyvolání tohoto zázraku se jeden náhodný (podle úvahy PJ) tvor se zlou tvárností (tj. nejčastěji skřet) dostaví co nejrychleji ke knězi. Je k němu neodolatelně přitahován, ale když k němu dorazí, není nadále ničím vázán a může se chovat, jak chce.

Přivolej zvířata

dosah: 3 {5} mil
rozsah: všechna zvířata v dosahu
vyvolání: 5 kol
trvání: 4 hodiny

Ke knězi se nejrychleji, jak to jen jde, přesunou všechna zvířata v okolí. Nebudou mu bez dalšího rozumět, budou se k němu i sobě navzájem ale chovat přátelsky a budou kněze bránit i za cenu

vlastního života. Pokud s nimi bude kněz schopen komunikovat, budou ochotny splnit jednoduché úkoly, které budou v jejich moci, společně i jednotlivě.

Přízračná zbraň

past: Roz + Int ~ 7 ~ 0
dosah: 5 sáhů
rozsah: všechny postavy v dosahu
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 směna

Postavy, které neodolají pasti, spatří v kněžově ruce libovolnou jednoruční zbraň podle jeho volby (ta musí být pro všechny cíle stejná). Pokud na tyto postavy kněz zaútočí, jedná se o útok na nehybného protivníka (zbraň se v očích postižených pohybuje neuvěřitelně rychle) a ÚČ kněze je rovno Sil + síla dané zbraně. Způsobená zranění jsou však pouze iluzorní a po 1 směně zmizí (pokud postava nebyla nějakým jiným způsobem zabita). Zázrak neúčinkuje na tvory s inteligencí 0 a 1.

Psí uši

dosah: v zásadě neomezený, viz popis
rozsah: kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Kněz slyší všechny zvuky, jako by byly 5x blíže. Zároveň se dokáže soustředit na jeden konkrétní zvuk (nebo hlas), který ho zajímá, a ten se mu jeví jako 10x bližší. Je tedy zřejmé, že z překrývajících se hovorů dokáže odposlechnout jednoho člověka, ale pokud vedle něj bude navíc někdo hlasitě zpívat, má smůlu. Příliš hlasité zvuky v okruhu do 5 sáhů pak mohou knězi způsobit ztrátu 1 života.

Psychický úder I

past: Odl ~ 4 {8} ~ poloviční účinek
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 tvor s inteligencí 2 a větší
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Úder zasáhne citlivá místa v mozku a odebere oběti 11–26 stínových životů. Účinky (vyřazení, ztráta životů) jsou totožné jako při útoku naplocho (viz PPZ).

Psychický úder II

past: Roz + Odl ~ 4 {8} ~ 0
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 tvor s inteligencí 2 a větší
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Úder zasáhne citlivá místa v mozku a odebere oběti 15+5k6 stínových životů. Účinky (vyřazení, ztráta životů) jsou totožné jako při útoku naplocho (viz PPZ). Navíc ale natrvalo sníží stupeň inteligence oběti o 1–2 {2}.

Rada ze snu

Past: Roz + Int ~ 6 ~ 0
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: 1 spící postava
Vyvolání: 1 směna
Trvání: stále

Pomocí tohoto zázraku vnukne kněz spící postavě určitou myšlenku ve formě snu. Nejčastěji se jedná o radu, kterou dává postavě někdo pro ni významný (bůh, učitel, rodiče, partner apod.). Pokud postava neuspěje v hodů proti pasti, bude si po probuzení tento sen živě pamatovat a určitě bude nucena o něm dlouho přemýšlet.

Regenerace

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Na konci každého kola přibudou cíli 2 {5} životy, pokud není mrtvý.

Rekonvalescence

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Tento zázrak nevrací žádné životy ani neléčí příčinu nemoci, vyléčí ovšem vše, co lze vyléčit třicetidenním pobytem na lůžku.

Rozdělený poutník

dosah: 100 mil
rozsah: kněz
vyvolání: 3 kola
trvání: až 2 dny

Kněz se tímto zázrakem rozdělí na šest svých kopií, a může se tedy vydat až šesti různými cestami současně. Žádná z kopií se nemůže dostat dále než 100 mil od místa vyvolání zázraku, tuto bariéru lze překročit až po jeho zrušení. Knězovo vědomí se nachází ve všech tělech současně, každá kopie může libovolně s kýmkoliv hovořit a vykonávat i jiné náročnější činnosti. Pokud by ovšem některá kopie byla zraněna, musí si kněz vybrat. Buď toto tělo opustí a kopie okamžitě zmizí, nebo se přesune

právě do tohoto těla a zázrak se přeruší (a zmizí tedy všechny ostatní kopie). Pro přerušení zázraku se může kněz rozhodnout kdykoliv a vždy si vybírá, v kterém těle bude dále přebývat.

Rozežen mraky

dosah: 0
rozsah: oblast o poloměru 1 míle kolem kněze
vyvolání: 10 kol
trvání: 6 směn

V průběhu 10 kol po vykonání zázraku se rozestoupí nad knězem mraky a nebudou na tomto místě zakrývat oblohu po celou dobu trvání zázraku.

Rozhodni o pravdě

past: Roz + Int ~ 6 (9) + Char kněze ~ 0
dosah: 20 sáhů
rozsah: předem určená skupina osob (max. počet 3 + úroveň kněze)
vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Při použití tohoto zázraku musí kněz formulovat nahlas tezi, jež může být dokazatelná v rámci dané situace a jež není nemožná. Kněz tak například může přesvědčit soud o své nevině, avšak nedokáže přesvědčit chovatele dobytka, že se krávkě narodilo hříbě.

Osoby, které neodolají pasti, přijmou knězovu tezi za svou a budou podle toho jednat. Osoby, které uspějí proti pasti s nebezpečností 6, se knězi nepodařilo přesvědčit. Ti, kteří uspějí proti pasti s nebezpečností 9, poznají, že s nimi kněz manipuluje a zachovají se v závislosti na své povaze.

Kněz si sám určuje, na koho bude zázrak působit. Může tedy například přesvědčit soudce a porotu o své nevině, ale přesto ho může ukamenovat zfanatizovaný a agresivní dav, jestliže ten je o jeho vině skálopevně přesvědčen.

Trvání opět závisí na okolnostech. Jestliže tedy kněz přesvědčí velitele stráže, že je tajným královským agentem a potřebuje přejít přes přísně strážný most, a v daném místě už se neukáže nebo se s velitelem více neseťká, pravdivost jeho tvrzení bude de facto nepochybnitelná. Ovšem když přesvědčí soud o tom, že nikdy nevzal zbraň do ruky, a další den bude přistížen se zkravenou dýkou nad mrtvolou starosty, neuvěří mu už nikdo. V otázce pádnosti důkazu pro a proti knězi má poslední slovo PJ.

Rozptyl kouzla (viz PPP)

vyvolání: 3 kola

Počítá se, jako by byl tento zázrak seslán s magenergií rovnou dvojnásobku úrovně kněze + 8 {16} (např. u kněze na 22. úrovni to bude $22 \times 2 + 8 \{16\} = 52 \{60\}$ magů). Pro zjištění úspěchu či neúspěchu se porovnává úroveň kněze s úrovní kouzelníka, který kouzlo seslal nebo se stupněm astrálu, ze kterého pochází démon.

Rozptyl kouzla II (viz PPP)

Zruší kouzla až za (trojnásobek úrovně kněze + 8 {16}) magů.

Rychlá práce

Dosah: dotek
Rozsah: 1 osoba
Vyvolání: 5 kol
Trvání: 2 hodiny

Příjemce zázraku bude pracovat dvakrát rychleji než obvykle, a to se stejnou zručností jako normálně.

Rychlé vadnutí (viz PPE)

rozsah: 100 čtverečních sáhů

Není nutno sesílat ve nebo u hvozdu.

Rychlost (viz PPZ)

trvání: 5 kol

Rychlý pochod

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 6 kol
trvání: 24 hodin

Po dobu trvání zázraku má kněz stejnojmennou schopnost chodce (viz PPP), včetně povzbuzení ostatních členů družiny.

Rychlý růst (viz PPE)

rozsah: 100 čtverečních sáhů

Není nutno sesílat ve nebo u hvozdu. Knězi při konání zázraku nepřibývá únava více než obvykle.

Sebereflexe

Dosah: 0
Rozsah: sám
Vyvolání: 1 směna

Vyvoláním tohoto zázraku získá kněz vnitřní pocit, jaké bylo jeho největší pochybení za poslední rok. Může se jednat o omyl, neuvážený čin, každopádně něco, čím nepotěšil svého boha.

Popis bohů a kněží

Považuje-li to bůh za vhodné, může knězi vnuknout i to, jak se měl (podle něj) zachovat, případně jak by mohl své zaváhání napravit. Tato informace však již nebude zřejmě příliš konkrétní.

Sejmutí kletby

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Kněz si hodí na past Chr + Roz ~ 8 ~ sejmutí prokletí / nic. O snímání prokletí více viz PPE a AP-HM, zázrak ale umožňuje pouze jeden bezprostřední pokus.

Sluneční pablesky

dosah: 0
rozsah: kruh o poloměru 50 sáhů kolem kněze {celé posvěcené místo}
vyvolání: 3 kola
trvání: 20 kol

Na 20 kol se v rozsahu kouzla budou objevovat a mizet různobarevné pablesky, jakoby se sluneční světlo rozkládalo a odráželo na náhodně se otáčejících zrcadlech a krystalech. Kněz určí, které osoby v dosahu zázraku jsou jeho spojenci a kdo jeho nepřítelé, na obě skupiny bude zázrak působit jinak, na nezařazené postavy nebude mít žádný vliv (ale světelných efektů si všimnou). Spojenci budou povzbuzeni, strach, který na ně působil, se odstraní a po dobu trvání zázraku je nebude možné nijak zastrašit. Na konci každého kola, pokud nejsou mrtví, se jim obnoví 2 {3} životy a získají bonus +2 {+3} k ÚČ a OČ. Nepřítelé si hodí na past Odl + Roz ~ 3 {7} ~ nic / slepota po dobu trvání zázraku. Podařili se jim past přehodit, házejí si znovu na past Odl + Roz ~ 12 {16} ~ nic / zmatení (po dobu trvání zázraku na ně působí obdobné účinky jako při kouzle *zmatek*, viz PPP).

Sluneční válečníci

dosah: 20 sáhů
rozsah: viz níže
vyvolání: 3 kola
trvání: 1 směna

Po vykonání zázraku se objeví 10 postav, jejichž těla jsou tvořena čířým světlem. Jedná se o komplexní iluzi válečníků (past Int ~ 8 {12}). Budou po dobu trvání zázraku plnit všechny příkazy kněze, týkající se boje, nebudou ale vykonávat žádnou jinou činnost. Bojují jako válečníci na 5. úrovni s ÚČ 9/0, OČ 7 a 30 životy, jsou zranitelní běžnými zbra-

němi, ozbrojeni jsou širokým mečem, štítem a kroužkovou zbrojí. Tvorům, kteří neuspěli v hodě proti pasti proti iluzi, mohou způsobit stínová zranění (viz pojednání o iluzích, PPE).

Smrtící déšť (viz PPE)

Déšť zraňuje v každém kole za 1k10 {2k10, nachází-li se zasažená oběť na posvěceném místě} životů.

Smrtící duha

past: žádná vlastnost se nepočítává ~ 5 {8, stojí-li kněz při konání zázraku na posvěceném místě} ~ 0
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 až 7 tvorů
vyvolání: 4 kola
trvání: ihned

Objeví se sedm paprsků různých barev, každý s jiným účinkem. Kněz zvolí, který paprsek zasáhne který cíl (všechny mohou směřovat i proti jednomu protivníkovi). Účinky: červená – zraní cíl za 3k6 životů; oranžová – ochromí cíl na 1k3+1 kol; žlutá – sníží cíli bonus za sílu o 3 na 2k6 kol; zelená – sníží cíli bonus za obratnost o 3 na 2k6 kol; modrá – zne-možní cíli po 1k3+1 kol sesílat kouzla (ani s pomocí démonů); tmavomodrá – oslepí cíl na 1k6+1 kol; fialová – vzbudí v cíli strach jako zázrakem *zastašení*.

Smrtící šavle

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny

Z dlaní kněze vyrostou namísto prstů dvě velmi ostré šavle. Takto upravené ruce nejsou příliš šikovné k jakékoliv činnosti, s jednou podstatnou výjimkou: v boji fungují jako kombinace jednoruč-ních zbraní se SZ 16/0, OZ +3, délkou 1 a kněz má o jeden útok za kolo navíc (bonus +6 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému). Považují se za magickou zbraň.

Sníž sebedůvěru

Dosah: 1 sáh
Rozsah: 1 postava
Vyvolání: 1 kolo
Trvání: 1 směna

Kněz sníží cíli zázraku na jednu směnu o polovinu své úrovně stupeň vlastnosti, kterou určí. Stupeň žádné vlastnosti nesmí klesnout pod 2 (nebyl-li již předtím nižší) a takto postižena může být současně vždy pouze jedna vlastnost.

Socha

dosah: 0
rozsah: sám
vyvolání: 2 kola
trvání: 2 směny

Kněz se promění v kamennou sochu, která bude sice nepohyblivá, ale také zcela imunní vůči jakémukoliv poškození, ať už mechanickému nebo magickému. V tomto stavu má ze smyslů zachovaný zrak a sluch.

Spal na popel

dosah: 10 sáhů
rozsah: předmět z hořlavého materiálu do hmotnosti 50 {150} mincí
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Cíl zázraku s určitou pravděpodobností (viz Tabulka zápalnosti, PPZ) vzplane a okamžitě se rozpadne na popel. Pokud se ho někdo v daném okamžiku dotýká, ztratí 1k6 životů. Zázrak působí pouze na jeden předmět (svitek, kniha, dřevěný jílec meče, noha od stolu), nic jiného od něj nemůže chytout.

Spánek smrti

Past: Roz + Odl ~ 6 ~ 0
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: 1 spící postava
Vyvolání: 1 směna
Trvání: stále

Neodolá-li terč pasti, bude mít po probuzení o 1 život více, než je jeho mez vyřazení.

Spasitel

Past: Roz + Int ~ 6 + Char kněze ~ 0
Dosah: 20 sáhů
Rozsah: 1 postava
Vyvolání: 3 kola
Trvání: viz níže

Kněz obvykle sesílá tento zázrak na postavu, která má nějaký problém nebo se něčeho obává. Jestliže cíl neuspěje v hodu proti pasti, získá silný dojem, že jedinou pomoc mu může poskytnout právě kněz. Bude ho považovat za důvěrného přítele a nechá si poradit téměř ve všem, co se váže k jeho potížím. Pokud se kněz nedopustí nějaké závažnější chyby, je trvání zázraku časově neomezeno. Je-li cíl v době seslání pod vlivem jiného zázraku, který seslal kněz téhož boha, zvyšuje se nebezpečnost pasti o 2.

Spatří noční můru

rozsah: 1 tvor

dosah: dotyk
vyvolání: 3 kola
trvání: 1k6 hodin
past: Odl + Roz ~ 8 ~ 0

Kolem tvora se utvoří magická slupka, každý kdo na ni pohlédne uvidí tvora, který mu je maximálně odporný a kterého se maximálně bojí. Pokud zázrak kněz vykonává na postavě, která si to nepřeje, hází si tato proti pasti.

Sprav I (viz PPE)

Má stejné účinky jako kouzlo *sprav*.

Sprav II (viz PPE)

Funguje stejně jako Sprav I, ale dokáže opravit i věc rozbitou nejvýše na tolik dílů, kolik činí úroveň kněze. Opraví rovněž i mechanismus či předmět složený z nejvýše tolika dílů.

Spusť mechanismus

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 mechanismus
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Zázrak uvede do chodu jakýkoliv mechanismus, ač kněz třeba neví, k čemu slouží (ostatně k pochopení funkce mechanismu může tento zázrak posloužit velmi dobře). Lze takto spustit i past, ale kněz ji musí vidět a být si vědom toho, že to je mechanismus.

Stěna z trnů

dosah: 10 sáhů
rozsah: 20 sáhů dlouhá, 3 sáhy vysoká a 1 sáh široká stěna
vyvolání: 2 kola
trvání: 6 směn

Na místě určeném knězem se vztyčí stěna z pevných propletených trnitých šlahounů. Pokouší-li se jí někdo projít, musí si úspěšně hodit na past Sil ~ 8 {10} ~ neprojde / projde. V obou případech ale každý pokus znamená ztrátu 1k10 {2k10} životů, přičemž od hoďu se odečítá KZ (postavy v těžké zbroji tak mohou projít nedotčeny). Stěna má tendenci se obnovovat, obyčejný oheň ji nepoškodí (magický ano).

Strach

past: Roz + Int ~ 7 ~ 0
dosah: 20 sáhů
rozsah: vybrané osoby v daném rozsahu (nejvýše tolik, kolik je úroveň kněze)
vyvolání: 5 kol
trvání: 24 hodin

Na zvolené osoby padne neurčitý pocit strachu a úzkosti, který však bude intenzivně působit, takže postižení budou mít problémy soustředit se, budou se snažit vyhýbat boji, nedokáží si v klidu odpočinout atd. (konkrétní formy postižení stanoví PJ, hráč kněze by mu měl ale nastínit, jak si představuje podobu účinku). Při seslání pouze na jednu osobu se nebezpečnost pasti zvyšuje o 2.

Sugesce I (viz PPZ)

Sugesce II (viz PPZ)

past: Int ~ 10 {12} ~ 0
dosah: 50 sáhů
rozsah: nejvýše 20 postav
trvání: 10 směn

Sugesce III

past: Int ~ 10 {12} ~ 0
dosah: 10 sáhů
rozsah: nejvýše 500 postav
trvání: 10 směn

Superrychlý pochod

Tento zázrak je silnější verzí *rychlého pochodu* a má tytéž parametry pro seslání. Kněz dostává trojnásobek bodů pohybu než obvykle a v případě, že popohání i další postavy, pohybuje se skupina dvakrát rychleji, než umožňuje pohyblivost nejpomalejšího člena.

Svaž postavu (viz PPP)

past: Roz + Sil ~ 5 {9} ~ 0

Světelná aura

past: Roz ~ 8 {12}
dosah: 0
rozsah: všichni tvorové v okruhu 50 sáhů kolem kněze
vyvolání: 3 kola
trvání: 6 hodin

Kněz se může rozhodnout vyjmout sebe a družinu z působení zázraku. Kolem všech ostatních hmotných tvorů, kterým se nepodařilo přehodit past, se objeví světelný obrys jejich těla, který je zřetelně vidět už za večerního šera (ve světle se ale ztrácí). Hodí se to pro pronásledování či boj ve tmě nebo pro zviditelnění neviditelných protivníků.

Světelná forma

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 6 kol

Tělo kněze se změní v čiré světlo a energii. Kněz bude po dobu trvání kouzla

nehmotný, nezranitelný obyčejnými zbraněmi ani kouzly magie vzduchu a ohně. V této formě nemůže útočit ani mluvit, zato může procházet překážkami, kterými projde světlo (nezastaví ho tedy skleněná stěna, silové pole ani dveře, ve kterých je díra po suku).

Světelný meč

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 3 směny

Kněz musí mít při konání tohoto zázraku aspoň jednu ruku volnou, jinak se zázrak automaticky nezdaří. V ruce se mu objeví meč z čirého zářícího světla, s těmito vlastnostmi: kouzelná střední jednoruční zbraň, 7/+2, proti temným myšlenkovým bytostem 11/+2, svítí jako *svítící čepel* ze zlata (viz PPP). Ve chvíli, kdy ho kněz pustí z ruky nebo zemře, světelný meč zmizí.

Světlo (viz PPZ)

rozsah: koule o poloměru 5 sáhů {celé posvěcené místo}
vyvolání: 2 kola
trvání: 5 směn {když si to přeje kněz, max. 5 směn}

Šampión bohů

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: 15 kol

Postavě okamžitě stoupne počet životů na dvojnásobek maxima, na konci každého kola ji 3 přibudou, pokud není mrtvá a nelze ji nijak oslepit, ohlušit, ochromit ani zpomalit. Není-li mrtvá, na konci trvání zázraku se jí množství životů navrátí na obvyklé maximum, i kdyby jich měla mít méně.

Špatné spaní

Dosah: 10 sáhů
Rozsah: 1 postava
Vyvolání: 3 směny
Trvání: 1alden

Za všech okolností, kdy by se postavě spánkem zvyšoval počet životů, přibude jí o 1 {2} životy méně.

Šťastný den

dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 směna
trvání: 24 hodin

Popis bohů a kněží

Po seslání na nějakou postavu má tato postava jeden den obrovské štěstí. Jakékoliv hody, co je nucena provádět, může hodit dvakrát a vybrat si ten výhodnější hod.

Tavení lintiru (viz AP-HM)

Tímto zázrakem lze zpracovat až tolik kilogramů rudy, kolik je úroveň kněze.

Telepatie I

vyvolání: 2 kola

Kněz může jednou použít telepatii podle pravidel pro hraničáře, stupeň znalosti má 3.

Telepatie II

Jako *telepatie I*, stupeň znalosti je ovšem 10.

Temná očista

dosah: viz níže

rozsah: 1 postava se zápornou tvárností

vyvolání: 1 směna

trvání: stále

Tento zázrak je spojen s hrůzostrašným rituálem, při němž je postava zraňována dýkou a nakonec zapálena. Výsledkem je, že jí klesne výchozí hranice životů o 2 a počet životů se obnoví na tuto novou hodnotu. Dále je postava zbavena všech prokletí, účinků všech kouzel, lektvarů a všech svých vzpomínek. Po probuzení v ní zůstává jediná emoce: oddanost Kharu Démonovi. Tento zázrak může kněz vykonat i sám na sobě.

Temný úder

dosah: 10 sáhů

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

Od kněze se k terči velmi rychle přežene temná bariéra, která zasáhne automaticky cíl a vše, co stojí mezi ním a knězem, za stejný počet životů, jaký má kněz v okamžiku vykonání zázraku.

Teplo (viz zázrak *chlada*)

Všechny parametry a účinky jsou totožné, teplota se ale o 20 stupňů zvýší.

Tichý pohyb

Dosah: 0

Rozsah: kněz

Vyvolání: 6 kol

Trvání: 2 směny

Po uvedené době se kněz může pohybovat pomocí schopnosti *tichý pohyb*

(PPZ) se stejnou pravděpodobností jako zloděj, resp. sicco o dvě úrovně níže (včetně bonusu za obratnost).

Tma (viz PPZ)

rozsah: koule o poloměru 3 sáhů {celé posvěcené místo}

vyvolání: 2 kola

trvání: 5 směn {když si to přeje kněz, max. 5 směn}

Tma a ticho

dosah: 0

rozsah: koule o poloměru 10 sáhů {celé posvěcené místo}

vyvolání: 5 kol

trvání: 8 hodin {když si to přeje kněz, max. 8 hodin}

Jako by byla seslána zároveň kouzla *tma* a *ticho*, ale pokud si to nepřeje kněz, nebudou z venku pronikat žádné zvuky a nebude venku nic vidět.

Trest boha

past: Roz + Int ~ 12 {14} ~ 0

dosah: kdekoliv

rozsah: 1 tvor za život kněze

vyvolání: 1 hodina

trvání: viz níže

Kněz přímo žádá svého boha o potrestání jisté osoby. Za tuto prosbu však sám platí krví – počet kněžových životů okamžitě klesne na mez vyřazení. Bůh může rozhodnout, že se osobě nic nestane nebo může rovnou ukončit její životní dráhu. Často však dochází k rozsudkům krutějším než smrt. Trest boha nejde zrušit žádnými jinými prostředky než vůlí vyvolávajícího kněze nebo příslušného boha.

Tvrдост

dosah: dotek

rozsah: 1 předmět (do rozměru 2×2×2 sáhů, jednoduše)

vyvolání: 1 směna

trvání: 10 hodin

Předmět se stane maximálně tvrdým (jako diamant), křehkost si však zachovává původní (v rámci možností, např. chleba nepůjde rozlomit rukama, ale úderem o kámen se určitě rozbije).

Úder vody

dosah: 9 sáhů

rozsah: jeden tvor či předmět

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

Z rukou kněze vyrazí proud vroucí vody, který způsobí terči zranění za 3–30

životů (pod vodou bude zranění pouze 4–14 životů).

Uhas (viz PPE)

rozsah: plocha do 500 čtverečních sáhů

vyvolání: 3 kola

Uhas magický oheň (viz PPE)

past: Roz ~ 6 ~ 0

rozsah: plocha do 500 čtverečních sáhů

vyvolání: 3 kola

Tímto zázrakem je možné hasit i požáry magického původu. Proti kouzlům a zázrakům typu *ohnivý déšť*, *pekelný oheň* nebo *ohnivá stěna* funguje jako kouzlo *rozptyl kouzla*, s pastí uvedenou výše, kde do rozdílu úrovní se počítá úroveň kouzelníka či kněze nebo stupeň astrálu, ze kterého pochází démon, který kouzlo seslal či zázrak vykonal.

Uhranutí

dosah: pohled do očí

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 2 kola

trvání: 5 dní × úroveň kněze nebo dokud ho kněz nezruší

Uhranutá postava najednou začne zažívat velmi nešťastné náhody – přetření lana a následný pád, ztráta peněz peněz atd. Pokud si má házet, hodí si zároveň i PJ a použije horší výsledek.

Uklidni (viz PPE)

Chodci nepoznají, že je použit tento zázrak. Kněz ho může sesílat na postavy až do jeho úrovně včetně.

Urči stáří věci

Dosah: dotek

Rozsah: 1 věc (max. 2×2×2 sáhů)

Vyvolání: 1 směna

Trvání: ihned

Kněz může určit stáří věci, která byla někým vytvořena. Zjištěné stáří odpovídá době vytvoření předmětu, nikoliv třeba jeho části nebo stáří suroviny. Údaj je v letech a jeho přesnost je zaokrouhlena na nejvyšší nenulový řád (tedy např. věc stará 3269 let bude zaokrouhlena na tisíce, a klasifikována jako 3 tisíce let stará).

Usni (viz PPE)

past: Roz + Odl ~ 5 {11} ~ 0

vyvolání: 2 kola

trvání: 1 {5} + 1k6 směn

Kněz se může takto pokusit uspat postavy či tvory s celkovým součtem úrovní

či životaschopností rovným maximálně trojnásobku úrovně kněze.

Utiš zemi

dosah: 0

rozsah: kruh o poloměru 50 sáhů

vyvolání: 1 směna

trvání: 3 měsíce

Tímto zázrakem lze například zpevnit skálu, kde hrozí sesuvy, utišit seismicky aktivní oblast (stejně jako zemětřesení zasahuje mnohem větší oblast než je rozsah tohoto zázraku, tak i tento zázrak má v tomto případě značný přesah) apod. Trvání zázraku říká, jak dlouho bude země „chlácholena“, ovšem v praxi jsou příznivé důsledky delší, protože např. zmíněná skála bude po oněch 3 měsících sice opět vystavena přírodním vlivů, ale stále bude zpevněná.

Utop se

dosah: 15 sáhů

rozsah: jeden tvor

vyvolání: 2 kola

trvání: viz níže

Postava, na kterou je tento zázrak seslán, se začne dusit, jako by se topila. Pokud je toto kouzlo sesláno na vodního tvora, nemá žádný účinek, stejně tak je dokonale obranou proti tomuto zázraku např. kouzlo *vodní dech*. Postava si háze na stejnou past jako při topení (počáteční nebezpečnost 4) a stejně tak jí ubývají i životy. Zázrak skončí buď smrtí postavy, úspěšným hodem proti pasti, vyrušením soustředěcího se kněze či použitím prostředku pro dýchání pod vodou.

Utracení

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 zvíře, kterému nanejvýš zbývá osmina {čtvrtina} maximálního počtu životů

vyvolání: 2 kola

trvání: ihned

Zvíře přijde o všechny zbývající životy. Zázrak působí pouze na nemagické tvory s inteligencí 1.

Uvolni pouta

dosah: 25 sáhů

rozsah: 1 provaz, řetěz apod.

vyvolání: 3 kola

trvání: stále

Kněz povolí uzel, otevře zámek či jiným způsobem naruší jakýkoliv předmět, kterým je spoutána či jinak držena kterákoliv živá bytost. Poté záleží na situaci,

jestli spoutaný toto zjistí a zdali této příležitosti využije k útěku.

Uzdrav kritická zranění (viz PPP)

Vyléčí zranění za 10–35 životů.

Uzdrav lehká zranění (viz PPZ)

Uzdrav magické poranění

dosah: dotek

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 směna

trvání: stále

Z magického poranění či choroby se stane normální rána či nemoc, která se dá už léčit běžnými prostředky (odpočinek, normální kouzla, lektvary).

Uzdrav nemocného (viz PPZ)

Uzdrav těžká zranění (viz PPP)

Vcítění

dosah: dotek

rozsah: 1 tvor s inteligencí větší než 1

vyvolání: 3 kola

trvání: 1 {2} směny

Ať bude cíl zázraku po dobu jeho trvání sdělovat cokoliv a jakýmkoliv způsobem, který alespoň částečně koresponduje s obsahem jeho sdělení, ti, kdo ho sledují, pochopí přesně, oč mu jde, co se snaží vysvětlit, čeho chce dosáhnout apod.

Vidění skrze zeď (viz PPE)

Někteří kněží tento zázrak používají při léčení, aby zjistili stav orgánů a tkání pacienta. Jsou tudíž schopni rozpoznat i vnitřní strukturu objektu, skrz který se dívají.

Vidění v podzemí

dosah: 0

rozsah: kněz

vyvolání: 3 kola

trvání: do opuštění podzemí, nejvýše však 20 směn

Kněz je schopen zrakové orientace v podzemí, ať už v něm vládnou jakékoliv světelné poměry, tzn. vidí i ve tmě, na druhou stranu ho neoslňuje, pokud někdo rozsvítí. V úplné tmě má však pouze obrysově vidění (tedy např. si nic nepřečte).

Vládce podzemní říše

Funguje stejně jako zázrak vládce vodní říše, týká se ovšem tvorů žijících trvale pod zemí

Vládce vodní říše

dosah: 0

rozsah: kněz

vyvolání: 3 kola

trvání: jeden den

Kněz dokáže mluvit s vodními tvory, jako by na něj bylo sesláno hraničářské kouzlo *mluv se zvířaty*, dále dokáže najít nejbližšího tvora požadovaného tvora daného druhu jako by seslal kouzlo *najdi bytost* a vodním tvorům s inteligencí menší než 4 dokáže dávat příkazy, aby se chovali jako by na ně bylo sesláno kouzlo *poslání*.

Vládni přirozeným věcem (viz PPP)

Vládni přirozeným věcem II (viz PPP)

Stejně parametry jako nižší forma, rozdíl tkví v tom, že tímto zázrakem lze přirozenou věc nejen manipulovat, ale je ji možno i formovat. Zároveň lze takto působit i na předměty větší, než je uvedený rozsah; tímto rozměrem je omezena pouze ta část věci, která se má pohybovat (formovat). Z výše uvedeného vyplývá, že je kupříkladu možné takto otevřít vchod do přírodní jeskyně.

Vnitřní краса

dosah: dotek

rozsah: 1 postava ženského pohlaví

vyvolání: 1 směna

trvání: 24 hodin

Postavě se po dobu trvání zázraku zvýší charisma na stupeň 21 {23}.

Vnukni myšlenku

Seslání tohoto zázraku se řídí stejnými pravidly jako nepovolené vnuknutí (PPZ).

Voda na víno

dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 {5} litrů vody nebo vína

vyvolání: 4 kola

trvání: stále

Tímto zázrakem kněz změní příslušné množství vody na víno nadprůměrné kvality (barvu určí kněz), nebo naopak jakékoliv víno na čistou a chutnou pramenitou vodu. Mezi jinými tekutinami přeměna nefunguje.

Vodní pramen I

dosah: 3 sáhy

rozsah: jeden pramen

vyvolání: 2 kola

trvání: 20 kol

Ze země vytryskne pramen čisté, pitné, chladivé vody, který vydrží po dobu

Popis bohů a kněží

trvání zázraku. Každé kolo se z něj dá naplnit asi půl měchu vody.

Vodní pramen II

dosah: 3 sáhy
rozsah: jeden pramen
vyvolání: 4 kola
trvání: stále

Tento zázrak jde vyvolat pouze tam, kde je nějaká podzemní voda, ať je sebehlubější. Vytryskne zde pramen, napájený touto vodou a bude zde, dokud ho někdo nezadusí či dokud podzemní zásoby vody nedojdou.

Vodní stěna

dosah: 20 sáhů
rozsah: vodní stěna 2 sáhy vysoká, sáh široká a 5 {10, je-li celá na posvěceném místě} sáhů dlouhá

vyvolání: 2 kola
trvání: 15 kol

Vznikne rovná stěna uvedených rozměrů, tvořená vodní hmotou. Na suché zemi musí být v okolí kněze do 20 sáhů zdroj vody (studánka, kanalizace). Pod „hladinou“ stěny je vířící voda. Každý tvor, který se stěnou pokusí projít, bude zraněn za 3–9 {7–17} životů. Šípky nemožnou stěnou prolétnout, těžší projektily jsou pouze vychýleny (–4 k ÚČ).

Vodní vír

dosah: 1 sáh
rozsah: poloměr 1,5 sáhu, výška až 20 sáhů
vyvolání: 3 kola
trvání: 20 kol

Kolem kněze se vytvoří magický vodní vír, který se může pohybovat s pohyblivostí 9. Kněz kráčí v středu víru. Vidí ven, ale dovnitř není vidět. Do víru nejde střilet ani do něj útočit, kdo se mu připléte do cesty, utrpí zranění za 2–12 životů a bude odhozen z cesty.

Vodou jsi byl a ve vodu se obrátíš

Jde vlastně o čarodějovo kouzlo *zabij* (PPP), ale všichni mrtví tvorové se roztečou a přemění v čistou vodu.

Vycítění informací

Dosah: 20 sáhů
Rozsah: 1 zdroj informací
Vyvolání: 1 směna
Trvání: ihned

Kněz okamžitě získá předtuchu, kde se v blízkosti nachází zdroj jemu cenných

informací. Možné použití je například v podzemí při hledání důležitých svitků, ale třeba i v univerzitní knihovně, kde kněz hledá jednu určitou knihu. Kněz by měl mít alespoň rámcovou představu, co vlastně chce použitím zázraku nalézt. Má-li věc nalezená pomocí tohoto zázraku dát knězi „mandát“ k provedení dlouhodobé modlitby (viz výše), musí se jednat o opravdu důležitý předmět.

Vyléčení

dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Vyléčená postava bude mít tolik životů, kolik činí její aktuální maximum.

Vymítání

past: viz níže
dosah: 20 sáhů {celý prostor posvěceného místa}
rozsah: libovolný počet myšlenkových bytostí
vyvolání: 12 {8, nachází-li se kněz na posvěceném místě} kol
trvání: ihned

Tento zázrak navrátí myšlenkové bytosti, které určí kněz, z Asterionu zpět do Stínového světa. Kněz může vymítat i více bytostí naráz, při výběru je omezen pouze možnostmi svého boha. Všechny dotčené myšlenkové bytosti si házejí jen jediný hod proti pasti: Roz ~ 1 {6, nachází-li se kněz nebo všechny vymítané myšlenkové bytosti na posvěceném místě na konci vyvolávání zázraku}. Do rozdílu se počítá úroveň kněze oproti součtu životaschopností vymítaných nestvůr. Nepřehodí-li past, zmizí v okamžiku do Stínového světa a za účelem ukončení působení některých schopností se počítá, jako by byly zabity. Podaří-li se ovšem tento hod, kněz ztratí 12+5k10 životů a bude na 1k6 kol vyřazen (upadne do bezvědomí). Zázrak vždy stojí kněze 4 body únavy.

Vyrovnaná psychika

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 směny
trvání: 3 měsíce

Cíl bude po dobu zázraku psychicky vyrovnaný, bude mít jasnější mysl a celkově se bude cítit spokojenější. K hodům na past proti psychickým kouzlům bude mít bonus +2, jedná-li se o kouzelníka, alchymistu či zloděje, zvýší se

mu o 5 % pravděpodobnost úspěchu a dále dostávají bonus +15 v obraně proti démonům posedlosti.

Výskok

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Kněz může vyskočit až 3,5 sáhu do výšky a až 10 sáhů daleko. Pokud tak učiní v boji a jeho soupeř to nečeká, bude mít jeden útok navíc díky překvapení.

Vyvolej déšť / utiš déšť

dosah: 0
rozsah: oblast o poloměru 1 míle kolem kněze

vyvolání: 10 kol
trvání: 6 směn

V průběhu 10 kol po vykonání zázraku se nad knězem buď vytvoří mraky, z nichž začne padat mírný příjemný déšť, nebo se natrvalo nějaké mraky, ze kterých již prší či ze kterých se k dešti schyluje, rozeženou.

Vyvolej elementála I

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 elementál daného živlu
vyvolání: 2 směny
trvání: viz níže

Kněz vyvolá posla daného živlu o životaschopnosti 5. Délka jeho pobytu, schopnosti a možnosti jeho ovládnutí se určují podle PPP.

Vyvolej elementála II

Jako *vyvolej elementála I*, ale životaschopnost elementála bude 12.

Vyvolej hněv

Past: Roz + Char ~ 10 (6) ~ 0
Dosah: 10 sáhů
Rozsah: 1 osoba
Vyvolání: 1 směna
Trvání: viz níže

Kněz během hovoru vyvolá u dané osoby pocit hněvu, pokud ta neuspěje v hoře proti pasti. Záleží na knězi, jakou formu probuzení hněvu zvolí – zda půjde o přímé hlasité podněcování či skryté náznakovité našeptávání. Jestliže terč neuspěje ani proti pasti s nebezpečností 6, podaří se knězi zaměřit jeho hněv na konkrétní cíl. Projev hněvu a jeho trvání závisí na temperamentu postavy, ale v žádném případě se neobrátil proti kně-

zi. O tom, zda si terč uvědomí, že byl rozhníván uměle, rozhoduje výsledek hodů proti pasti Int ~ 10 ~ uvědomění si/nic. V případě úspěchu se zachová opět podle svého temperamentu a inteligence.

Vyvolej mentální souboj

Dosah: 25 sáhů
Rozsah: 1 postava
Vyvolání: 3 kola
Trvání: ihned

Kněz tímto zázrakem vyvolá mentální souboj stejným způsobem, jak to podle pravidel činí mág, v samotném souboji pak již figuruje jako každý jiný kněz. Pokud napadený není schopen mentálně bojovat (a je tedy podrobitelný), může na něj kněz útočit podle pravidel pro podrobování. Nevynakládá při tom samozřejmě žádnou magenergií, ale může odebrat pouze stínové životy a takto omráčeného protivníka nemůže nijak ovládnout.

Vyvolej návyk I

dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 postava
vyvolání: 5 kol
trvání: stále

Pomocí tohoto zázraku dokáže kněz vytvořit u dané postavy návyk na látku, kterou si vzala nejpozději 1 hodinu před sesláním zázraku. Oběť si musí okamžitě hodit na uvedenou past na návyk s tím, že k použitým vlastnostem se přidá ještě Roz. Pokud neuspěje, získá návyk na první stupni. Pokud se jedná návyk na kouzelné lektvary (viz PPZ), ocitne se oběť na úrovni s postihem -3.

Vyvolej návyk II

Platí totéž co u zázraku *vyvolej návyk I*, kněz však může vytvořit návyk na libovolnou látku, kterou už sám okusil, bez ohledu na to, před jakou dobou (či zda vůbec) si ji oběť vzala.

Vzbuď zájem o moudrost

Past: Int + Roz ~ 7 ~ 0
Dosah: dotek
Rozsah: 1 postava
Vyvolání: 4 kola
Trvání: viz popis

Postava zasažená zázrakem náhle „procitne“, zjistí, že její dosavadní život byl zcela pochybený a že je nejvyšší čas věnovat se činnosti nejposvátnější – hledání moudrosti. Co to konkrétně znamená, závisí na jednotlivci. Elf hraničář začne možná studovat staré knihy, kroll

bojovník se zase rozhodne, že se naučí číst. Postava už není dále pod vlivem zázraku, takže záleží na jejich zážitcích a osobnosti, jak dlouho jí tento hlad po moudrosti vydrží.

Vzpomeň si

Dosah: 0
Rozsah: 1 informace
Vyvolání: 10 kol
Trvání: ihned

Tímto zázrakem lze v mysli oživit jednu informaci, detail, cokoliv, každopádně ale něco, co již v hlavě někdy bylo a vytratilo se to pod nánosem nových informací.

Zabij (viz PPP)

Zabij hlodavce a hmyz

dosah: 50 sáhů
rozsah: kruh s poloměrem 10 sáhů {celé posvěcené místo}
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Všichni zástupci uvedených druhů menší než 20 coulů na dotčeném území zemřou. Navíc se jejich těla rozloží tak, aby neohrozila kvalitu uskladněných potravin.

Záblesk

dosah: 0
rozsah: viz níže
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Tento zázrak je spojením kouzel *třpytivá zář* (PPE) a *hyperprostor* (PPZ). Kněz se může ale přemístit jen na místo v dohledu (magická vylepšení v tomto případě nefungují), zato bez omezení vzdálenosti.

Zákeřnost

Dosah: 0
Rozsah: kněz
Vyvolání: 1 směna
Trvání: 3 směny

Pokud kněz v době působení zázraku zaútočí nepozorován (jako neviditelný, zezadu, použije schopnost probodnutí ze zálohy nebo střelba ze zálohy apod.) a svého protivníka zasáhne, způsobí mu trojnásobné zranění. Jestliže se ale v této době utká s nepřítelem, který o něm bude vědět, bude mít postih -2 k hodů na obranu.

Zakořenění

past: viz níže

dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: 15 kol

Končetiny, které má cíl v okamžiku vyvolání zázraku na zemi (včetně skály, dlažby nebo paluby lodí), „zapustí kořeny“. Oběť si po dobu trvání zázraku bude házet každé kolo na past Síla ~ 8 ~ -1 k OČ / -3 k OČ a nemůže se pohnout z místa.

Zamkni (viz PPZ)

Zapomeň (viz PPE)

past: Roz + Int ~ 7 {9} ~ 0
vyvolání: 3 kola

Zastrašení (viz PPE)

past: Roz + Int ~ 8 {12, stojí-li kněz při konání zázraku na posvěceném místě} – počet tvorů ~ 0
dosah: 50 sáhů
vyvolání: 2 kola
trvání: 15 kol

Zasvěceno vodě

past: Roz ~ 9 {12} ~ 0
dosah: 10 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 3 sáhů {celé posvěcené místo}
vyvolání: 3 kola
trvání: 3 {6} směny

Jedná se vlastně o kouzlo *ochrana místa*, je však zaměřené širěji jak proti ohnivým myšlenkovým bytostem, tak proti temným vodním myšlenkovým bytostem. Na území místa zasvěceného vodě nelze sesílat ohnivá zaklínadla, nejde zde zapálit oheň, kouzla jako blesky mají 50% šanci, že se sama vybijí do země a nebudou fungovat. Na tomto místě také nemůže být nikdo dehydratovaný ani trpět žízní.

Zbav návyku

past: Odl ~ 4 + stupeň návyku ~ pokles stupně návyku o 1 {2} / nic
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 5 kol

Tímto zázrakem může kněz snížit o 1 {2} návyk na jednu konkrétní látku. V případě návyku na kouzelné lektvary (viz PPZ) se počítá postih o 2 nižší.

Zdivočelé zvíře

past: Roz ~ 3 ~ 0
dosah: 200 sáhů

Popis bohů a kněží

rozsah: ochočená zvířata do celkové životaschopnosti 15 {30}
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Domácí nebo ochočené zvíře (kůň, kráva, pes apod.) se začne chovat jako by nikdy k jeho ochočení či domestikaci nedošlo. Kůň nebo pes přestanou poslouchat svého pána, pokusí se mu utéci, napadnout ho apod., stáda dobytka se rozprchnou apod. Pro hod na past se počítá úroveň majitele.

Zdokonal výrobek

dosah: dotyk
rozsah: 1 předmět
vyvolání: 10 kol
trvání: stále

Ne vždy se každá práce povede, jak by bylo potřeba. Tímto zázrakem může kněz napravit řemeslníkům nezdar a kosmetickými úpravami udělat z nepodařeného výrobku funkční.

Zdrucující berserkra

Parametry jsou stejné jako u *změny v berserkra*, rozdíly jsou následující: cíl musí se sesláním zázraku souhlasit, dostává navíc 3 útoky za 2 kola (bonus +9 k iniciativě v rozšířeném systému), a může být zraněn až za (počáteční stav před bojem + 2x horní mez životů) životů. Pokud má po boji méně než 0 životů, je na místě mrtev.

Zesměšni (viz PPP)

Zhasni (viz PPE)

vyvolání: 2 kola

Zjistí klepy

dosah: 2. a 4. stupeň astrálu
rozsah: 1 informace
vyvolání: 1 směna
trvání: ihned

Kněz zjistí jednu informaci, obsaženou ve 2. nebo 4. stupni astrálu (vědění mluveného a vědění minulých slov). Rozsah jednoho dotazu je popsán v PPP. Počítá se, jako by se tázal 4. stupně.

Zlatonosný dotyk

past: Roz + Odl ~ 3 {5} ~ 0
dosah: dotyk
vyvolání: 5 kol
trvání: 1 směna

Kněz může seslat tento zázrak na jiného inteligentního tvora, a to i proti jeho vůli. Danému tvorovi zezlátne pokožka

na rukou. Tento efekt zmizí po skončení zázraku. Jakýkoliv předmět nebo tvor, kterého se postava dotkne a on neuspěje proti pasti, se změni ve zlato.

Tato změna je trvalá a jde zrušit kouzlem *Rozptyl kouzla* či *Odčaruj zkamenění*. Efekt působí pouze na předměty a tvory do výšky a váhy kněze, větší předměty či tvorové se nezmění celí, ale jen odpovídající část. Po ukončení trvání zázraku je 50% šance, že veškeré efekty pominou, v opačném případě zůstávají nastálo.

Zlepší výkon

dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 činnost
vyvolání: 10 kol
trvání: ihned

Kněz může pomocí tohoto zázraku zlepšit vyhlídky na úspěch jedné konkrétní manuální činnosti, kterou může provádět současně až 5 osob. Pravděpodobnost úspěchu vzroste o 15 {30} %, resp. nebezpečnost pasti se sníží o 2 {4} - v případě jiných mechanismů určuje dopad zázraku PJ. Činnost musí trvat alespoň 1 směnu a žádná ze zúčastněných osob se nesmí po celou dobu jejího trvání vzdálit více než 10 sáhů od kněze. Nelze aplikovat na boj.

Zmam osobu (viz PPZ)

Kněz může zmámit postavy, jejichž úroveň nepřesahuje jeho. Trvání zázraku činí tolik, kolik je uvedeno v tabulce „Intelligence a zmámení“ ve sloupečku „Kontrola jednou za“.

Zmatek (viz PPP)

Zmatek v mysli (viz *kouzelná rušička*, PPP)

Účinek zázraku trvá tolik kol, kolik je úroveň kněze.

Změna počasí

dosah: 0
rozsah: cca 2 čtvereční míle
vyvolání: 2 kola až 3 směny
trvání: min. 2 hodiny

Tímto zázrakem může kněz změnit počasí ve svém okolí. Při své volbě nemůže zacházet do extrému, takto vyvolané počasí nezpůsobí samo o sobě bezprostředně žádné škody. Vybírat ale může bez ohledu na prostředí, ve kterém se nachází, pouze vyvolání změny trvá za nevhodných podmínek delší dobu a je pravděpodobné, že se po 2 hodinách vše opět vrátí k obvyklému běhu věcí.

Na spuštění deště z nasáklých mraků knězi stačí 2 kola, naopak přivolání srážek na poušti či jasné počasí v období monzunových dešťů už můžou při vyvolávání půl hodiny zabrat. Má-li příležitost, vydrží takto změněné počasí i po skončení trvání kouzla.

Změna skupenství

dosah: dohled
rozsah: maximálně 10 metrů
krychlových vody
vyvolání: 4 kola
trvání: viz níže

Kdekoliv v dohledu kněze se jakákoliv voda může změnit dle knězovy volby z vody na páru či na led. Pokud z vody utvoří páru, ta se ihned rozptýlí, pokud led, ten začne tát podle teploty okolí, voda zase může zmrznout nebo se vypařit.

Změna v berserkra

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže

Cíl zázraku se automaticky (bez hodů na proměnu) změni v berserkra se všemi důsledky popsanými v PPP. Kněz tímto zázrakem může také jednoho berserkra „uspat“, vrátit ho zpátky k normálnímu chování a uvažování.

Znecitlivění

dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny

Díky tomuto zázraku přestane kněz vnímat jakoukoliv bolest. Může utřít jakékoliv zranění (životy si normálně odečítá) a nemá to na něj žádný vliv (leda by vyložené přišel o nějakou část těla, s useknutou rukou samozřejmě už bojovat nebude). Veškeré důsledky se ale projeví až po odeznění zázraku. Pokud má v tu chvíli 0 a méně životů, postupuje se stejně jako u berserka (ostatně účinky tohoto zázraku se berserkovi velmi podobají, rozdílné je v tom, že kněz si zachovává chladnou hlavu a navíc jej během trvání zázraku nelze zabít).

Znič posla živlů

past: viz níže
dosah: půl míle
rozsah: 1 bhuta nebo až 3 elementálové
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Kněz se pokusí tímto kouzlem zničit jednoho či více poselů živlů. Jen tehdy, vyvolal-li elementála či bhutu theurg, hodí si kněz na past Roz ~ 6, kde se počítá rozdíl úrovní mezi knězem a theurgem, v případě úspěchu posel živlů okamžitě zmizí. Objevil-li se posel živlů jiným způsobem (náhodou, z magického předmětu, zázrakem), zmizí automaticky.

Zpomalení (viz PPE)

Zpomalení životních funkcí

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: 24 hodin

Cíl musí se zázrakem buďto souhlasit nebo být vyrazený. Po vykonání upadne cíl do bezvědomí, ale jeho životní pochody se neskonale zpomalí, tj. za 6 hodin skutečného času pro něj uběhne jediné kolo. Přímé vnější vlivy, tj. útoky, magické léčení apod. na něj působí obvykle, nelze ho ale třeba napájet lektvary.

Zraň mysl

past: Roz + Int ~ 8 {13}
dosah: 25 sáhů
rozsah: jedna postava
vyvolání: 2 kola

Cíl, který neuspěje proti pasti, ztratí za velkých bolestí jednu úroveň a s ní i všechny její náležitosti. Pokud kněz chce, dokáže obráceným postupem tímto zázrakem jednu úroveň navrátit.

Zrcadlo vzpomínek a melancholie (viz PPP, AP-HM)

Zrychlení životních funkcí

past: Roz ~ 4 {6} ~ 0
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle přání kněze, max. 24 hodin

Toto je velmi zákeřný způsob likvidace protivníka. Jeho metabolické děje se 5x zrychlí, takže pocít hladu a žízně jej bude sužovat téměř stále. Především se však mnohonásobně zrychlí jeho proces stárnutí, takže každou hodinu dotyčná oběť zestárne o rok.

Ztráta zraku

past: Roz ~ 5 ~ 0
dosah: 5 sáhů

rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: 5 kol

Kněz mávne rukou (tzn., že nesmí mít svázané či jinak znehybněné ruce) a pokud terč zázraku neuspěje v hodu proti pasti, na 5 kol oslepne. V prvním kole má postih -5 k hodů na obranu i na útok, v dalších kolech se postih snižuje na -4. Zázrak nepůsobí na tvory, kteří se orientují jinak než zrakem (v případě nejasností určuje PJ).

Zúrodnění I

dosah: 2 míle
rozsah: až 10 hektarů
vyvolání: 3 směny
trvání: stále

Tímto zázrakem se na ploše odpovídající rozsahu kouzla doplní do již úrodné půdy potřebné živiny, změní se její chemické složení a zlepší se tak výnosy z ní. Např. na poli v kopcích bude možné místo brambor pěstovat i náročnější plodiny. I nadále je potom ale půda vystavena vnějším vlivům – erozi, vyčerpání apod.

Zúrodnění II

dosah: 2 míle
rozsah: až 10 hektarů
vyvolání: 9 směny
trvání: stále

Obdobně jako u *zúrodnění I*, pomocí tohoto zázraku se ale umožní pěstování plodin i na území, které bylo dříve naprosto nehostinné – v poušti vystoupí voda na povrch, bažina se vysuší apod. Rolníci ale poté musí zabezpečit, aby nedošlo k návratu do původního stavu, tj. vybudovat zavlažování, hráze apod.

Zvětší zvíře

dosah: dotek
rozsah: 1 zvíře
vyvolání: 3 kola
trvání: 2 směny

Cíl zázraku, přírodní tvor s inteligencí 1, vyroste do nepřirozených rozměrů (o jednu třídu velikosti výše). Pes bude velký jako kůň, kůň jako slon. V této podobě jim stoupne životaschopnost o polovinu (minimálně o 2), ÚČ o 5 a OČ o 2. Další případné úpravy záleží na úvaze PJ.

Zvířecí pomoc

dosah: viz níže
rozsah: 1–5 zvířat do celkové životaschopnosti 10

vyvolání: 2 kola
trvání: 6 směny

Kolem kněze se objeví 1 až 5 zvířat dle jeho volby, bez ohledu na vzdálenost mezi nimi a knězem v okamžiku vykonání zázraku. Po dobu trvání zázraku s nimi bude v telepatickém spojení, bude moci používat jejich smysly a dávat jim příkazy včetně sebevražedných. Po hodině zvířata zmizí na místo, odkud sem byly přeneseny. Kněz nemůže žádat o konkrétní zvíře, jen o zástupce určitého druhu.

Žáruvzdornost

dosah: dotek
rozsah: 1 věc (i složená, do velikosti 2×2×2 sáhy)

vyvolání: 5 kol
trvání: 6 směny

Věc se stane zcela nezníčitelnou ohněm a vysokou teplotou (neplatí pro ni fyzikální zákony o změně skupenství)

Žíravá krev

dosah: 3 sáhy
rozsah: 1–5 živých tvorů
vyvolání: 2 kola
trvání: 12 kol

U všech cílů zázraku je potřeba vést záznamy, kolik zranění utrhli sečnými a bodnými zbraněmi od okamžiku vykonání zázraku. Po dobu jeho trvání potom v každém kole ztratí navíc tolik životů (jde o zranění kyselinou), kolik představuje polovina výše zmíněných zranění (zaokrouhluje dolů).

Příklad: Soupeř v prvním kole zázraku ztratí po ráně mečem 7 životů, *žíravá krev* ho zraní za další 3 ($7 : 2 = 3,5$). V dalším kole ho meč zasáhne za další 3 životy, a *žíravá krev* mu ubere 5 životů ($(7 + 3) : 2 = 5$).

Živá voda

dosah: dotyk
rozsah: šálek vody
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Kněz dokáže vložením rukou nad nádobu vytvořit v ní živou vodu. Po nalití této tekutiny do úst mrtvé postavy daná osoba ožije. K tomuto procesu musí dojít nejdéle šest dní po smrti postavy. Postavě se zacelí všechna utržená zranění a přiloží-li se oddělené končetiny ke správnému místu těla, opět přirostou.

Bestiář

Život za vědění

dosah: 1.-8. stupeň astrálu
rozsah: 4 informace
vyvolání 1 směna
trvání: ihned

Někdy je hlad po moudrosti tak velký, že je pro jeho utišení kněz ochoten obětovat cokoliv. Pak možná sáhne i po tomto zázraku, kdy má možnost položit prvním 8 stupňům astrálu dohromady 4 otázky, a to s automatickým úspěchem. Háček je v tom, že za každou otázku klesá knězi aktuální maximum životů o 1.

Životadárny spánek

dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Po nejbližším klidném a nepřerušovaném nejméně osmihodinovém {čtyřhodinovém, spí-li na posvěceném místě} spánku postavě stoupne počet životů na maximum.

Bestiář

Myšlenkové bytosti

Vlastnosti, rezistence a imunity myšlenkových bytostí jsou popsány stručně v AP-HM a dalších modulech. Jak se ale konkrétně daná vlastnost projevuje, jestli zvláštní útoky účinkují automaticky nebo jim předchází hod na past, to už musí PJ uvážít sám, především na základě textu z Klíče bytostí astrálních. Především je důležité si všimnout, že na některé typy útoků jsou některé myšlenkové bytosti velmi citlivé (např. oči noci na sluneční světlo) – tyto citlivosti v Aplikaci neuvádíme

Ghilith

Vyvolávací emoce: odvaha

Vlastnosti: změna tvaru

Rezistence: obyčejné zbraně 50 %, magie 50 %

Imunity: paralýza, prokletí, psychické útoky, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 1 + 1

Útočné číslo: samostatně neútočí (v rukou kněze má SZ podle zbraně, jejíž tvar přijal, + 2)

Obranné číslo: (+3 + 10) = 13 (v rukou kněze ho lze ale zničit jen jako velmi pevnou zbraň)

Odolnost: 18
Velikost: A
Pohyblivost: –
Intelligence: 15
Charisma: 15
ZSM: 21 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 150

Oko noci

Vyvolávací emoce: pokora

Vlastnosti: maskování (10), vidění ve tmě (za šera), změna tvaru

Rezistence: paralýza 75 %, slepota 90 %, zmatení 75 %

Imunity: magie, jed, prokletí, psychické útoky, strach, zkamenění

Životaschop.: 2 životy
Útočné číslo: –
Obranné číslo: (0 + 1) = 1

Odolnost: 14
Velikost: A0
Pohyblivost: 14 / magický tvor
Intelligence: 18
Charisma: 18
ZSM: 30 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 10

Venžik

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: magie ohně, rychlost (jedena-půlnásobná), změna tvaru

Rezistence: psychické útoky 30 %, strach 75 %, zmatení 30 %

Imunity: magie ohně, jedy, paralýza, prokletí, slepota

Životaschop.: 1
Útočné číslo: (+1 + 4/–2) = 5/–2 (při každém zásahu navíc 1–6 žt za zranění ohněm)

Obranné číslo: (+4 + 2) = 6

Odolnost: 16
Velikost: A
Pohyblivost: 18 / humanoid
Intelligence: 11
Charisma: 11
ZSM: 15 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 60
Magenergie: 40 magů

Umžik

Vyvolávací emoce: láska + pokora

Vlastnosti: maskování (10), změna tvaru

Rezistence: obyčejné zbraně 40 %, paralýza 80 %, strach 50 %

Imunity: jedy, magie země, prokletí, slepota, zkamenění

Životaschop.: 3 + 2
Útočné číslo: (+6 + 2/0) = 8/0

Obranné číslo: (0 + 12) = 12
Odolnost: 21
Velikost: A až C
Pohyblivost: 10 / humanoid
Intelligence: 9
Charisma: 9
ZSM: 18 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 200

Dražik

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: magie vody, psychické útoky, změna tvaru

Rezistence: paralýza 80 %, prokletí 50 %, psychické útoky 50 %

Imunity: jedy, magie vody, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 1
Útočné číslo: (–1 + 3/0) = 2/0 (při každém zásahu navíc 1–6 životů za zranění kyselinou nebo mrazem)

Obranné číslo: (+3 + 3) = 6

Odolnost: 11
Velikost: A
Manév.schop.: 17
Pohyblivost: 12 / humanoid (na zemi), 16 / vodní tvor (ve vodě)
Intelligence: 12
Charisma: 12
ZSM: 21 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 40
Magenergie: 10 magů

Taržik

Vyvolávací emoce: odvaha + radost

Vlastnosti: magie vzduchu, neviditelnost (pravá), rychlost

Rezistence: iluze 40 %, neviditelnost 50 %, paralýza 80 %, strach 50 %

Imunity: jedy, magie vzduchu, prokletí, slepota, zkamenění

Životaschop.: 1 + 1
Útočné číslo: (0 + 4/0) = 4/0
Obranné číslo: (+5 + 2) = 7
Odolnost: 9
Velikost: A
Manév. schop.: 21
Pohyblivost: 20 / humanoid (ve vzduchu)

Intelligence: 11
Charisma: 11
ZSM: 17 (nemůže vyvolat mentální souboj)
Zkušenost: 180
Magenergie: 15 magů

Samžik

Vyvolávací emoce: radost + pokora

Vlastnosti: regenerace (2)

Rezistence: magie země 80 %, jedy 80 %

Imunity: zkamenění

Životaschop.: 2

Útočné číslo: +1 + zbraň

Obranné číslo: (+1 + 2) = 3

Odolnost: 16

Velikost: A

Pohyblivost: 10 / humanoid

Intelligence: 8

Charisma: 8

ZSM: 14 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 15

Dragasu

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: křik

Rezistence: psychické útoky 40 %, zmatení 20 %

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: (-5 + 1/-3) = 1/-3

Obranné číslo: (+5 + 1) = 6

Odolnost: 10

Velikost: A0

Manév. schop.: 21

Pohyblivost: 20 / okřídlenec (ve vzduchu)

Intelligence: 10

Charisma: 10

ZSM: 12 (nemůže vyvolat mentální souboj)

Zkušenost: 5

Muk

Vyvolávací emoce: láska

Vlastnosti: strach, změna tvaru

Rezistence: odsávání života 20 %, paralýza 30 %

Imunity: prokletí, strach, zmatení

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (+3 + 4/+2) = 7/+2

Obranné číslo: (0 + 4) = 4

Odolnost: 20

Velikost: A nebo B

Pohyblivost: 14 / zvěř

Intelligence: 6

Charisma: 6

ZSM: 24 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 140

Magenergie: 44 magů

Šira

Vyvolávací emoce: odvaha + pokora

Vlastnosti: neviditelnost (obyčejná), změna tvaru, útoky na zbraně (aktivní - 3)

Rezistence: jedy 80 %, obyčejné zbraně 90 %, psychické útoky 50 %

Imunity: paralýza, slepota, zmatení

Životaschop.: 1

Útočné číslo: samostatně neútočí (v rukou kněze podle zbraně, jejíž tvar přijal +1 až +3 k účinnosti)

Obranné číslo: (+2 + 12) = 14 (v rukou kněze ho lze ale zničit jen jako velmi pevnou zbraň)

Odolnost: 20

Velikost: A

Pohyblivost: -

Intelligence: 11

Charisma: 11

ZSM: 19 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 180

Keniánka

Vyvolávací emoce: pokora + láska

Vlastnosti: bílá magie, teleportace (řízená, místní)

Rezistence: jedy 30 %, odsávání magenergie 80 %, psychické útoky 50 %, zmatení 20 %

Imunity: prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 1-2 životy

Útočné číslo: (-3 + 1/0) = 1/0

Obranné číslo: (+7 + 1) = 8

Odolnost: 7

Velikost: A

Manév. schop.: 26

Pohyblivost: 19 / okřídlenec (ve vzduchu)

Intelligence: 10

Charisma: 10

ZSM: 30 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 15

Magenergie: 10 magů

Esik

Vyvolávací emoce: láska + radost

Vlastnosti: magie vzduchu, psychické útoky

Rezistence: iluze 75 %, odsávání magenergie 50 %, prokletí 50 %, psychické útoky 30 %

Imunity: střelba, zmatení

Životaschop.: 1

Útočné číslo: (-2 + 2/0) = 0/0

Obranné číslo: (0 + 1) = 1

Odolnost: 8

Velikost: A

Pohyblivost: 12 / humanoid

Intelligence: 19

Charisma: 19

ZSM: 21

Zkušenost: 30

Magenergie: 28 magů

Džinxi

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: iluze, neviditelnost (pravá), psychické útoky, zmatení

Rezistence: obyčejné zbraně 50 %, prokletí 60 %

Imunity: iluze, jedy, slepota, zkamenění

Životaschop.: 4 životy

Útočné číslo: -

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 11

Velikost: A0

Pohyblivost: 14 / magický tvor

Intelligence: 14

Charisma: 14

ZSM: 22

Zkušenost: 20

Magenergie: 25 magů

Tažik

Vyvolávací emoce: odvaha + radost

Vlastnosti: útoky na zbraně (pasivní - 3), změna tvaru

Rezistence: magie ohně 75 %, paralýza 30 %, strach 50 %

Imunity: jedy, obyčejné zbraně, zkamenění

Životaschop.: 2 + 1

Útočné číslo: (+8 + 4/-1) = 12/-1

Obranné číslo: (-2 + 10) = 8

Odolnost: 21

Velikost: A

Pohyblivost: 8 / humanoid

Intelligence: 11

Charisma: 11

ZSM: 14 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 115

Gaar

Vyvolávací emoce: pokora

Vlastnosti: jed (Odl ~ 14 ~ 0/40 + 2k10 nebo 13 ~ 0/ -1 k ÚČ a OČ na 1-6 kol, trvání ihned / 2 kola), změna tvaru

Rezistence: paralýza 50 %, strach 80 %, zmatení 90 %

Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, prokletí, slepota

Životaschop.: 2

Útočné číslo: (+3 + 4/0, 4/0) = 7/0, 7/0 + jed

Obranné číslo: (+4 + 4) = 8

Odolnost: 15

Velikost: A nebo B

Pohyblivost: 21 / plaz

Intelligence: 15

Charisma: 15

ZSM: 30 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 175

Bestiář

Dago

Vývolávací emoce: radost

Vlastnosti: rychlost (jedenapůlnásobná)

Rezistence: iluze 20 %, neviditelnost 50 %, paralýza 70 %, zmatení 50 %

Imunity: prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 4 + 1

Útočné číslo: (+5 + 6/+2) = 11/+2

Obranné číslo: (+3 + 3) = 6

Odolnost: 16

Velikost: B

Pohyblivost: 20 / šelma

Intelligence: 12

Charisma: 12

ZSM: 14 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 250

Mavar

Vývolávací emoce: pokora

Vlastnosti: bílá magie, magie živlů, maskování (10), rychlost (jedenapůlnásobná)

Rezistence: černá magie 40 %, iluze 30 %, strach 30 %

Imunity: -

Životaschop.: 1 - 1

Útočné číslo: (-1 + 3/-1) = 2/-1

Obranné číslo: (+2 + 2) = 4

Odolnost: 11

Velikost: A

Manév. schop.: 15

Pohyblivost: 16 / okřídlenec (ve vzduchu)

Intelligence: 14

Charisma: 14

ZSM: 22 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 30

Magenergie: 26 magů

Ruce Sandol Kah

Vývolávací emoce: strach + deprese

Vlastnosti: jed (Odl ~ 7 ~ 0/2-12, trvání ihned / 1 kolo), prokletí

Rezistence: psychické útoky 50 %, strach 20 %

Imunity: jedy, paralýza, prokletí

Životaschop.: 2

Útočné číslo: (+1 + 5/-1) = 6/-1

Obranné číslo: (+3 + 5) = 8

Odolnost: 14

Velikost: A

Pohyblivost: 15 / magický tvor

Intelligence: 11

Charisma: 11

ZSM: 16 (nemohou vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 70

Tapa

Vývolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: jed ((Žvt kněze) druhů – podle úvahy PJ)

Rezistence: jedy 20 %, neviditelnost 90 %

Imunity: slepota

Životaschop.: 3-4 životy

Útočné číslo: (-2 + 5/0) = 3/0 + jed

Obranné číslo: (+3 + 6) = 9

Odolnost: 10

Velikost: A

Pohyblivost: 14/plaz

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 25

Umba

Vývolávací emoce: nenávisť

Vlastnosti: jed (Odl ~ 8 ~ 1-6/3-18, trvání ihned / 1 kolo), regenerace (2)

Rezistence: jed 75 %, paralýza 60 %

Imunity: obyčejné zbraně

Životaschop.: 2

Útočné číslo: -

Obranné číslo: -

Odolnost: 18

Velikost: A

Pohyblivost: -

Intelligence: 10

Charisma: 10

ZSM: 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 70

Ústa pravdy

Vývolávací emoce: nenávisť + sobectví

Vlastnosti: černá magie, magie živlů, prokletí, psychické útoky

Rezistence: černá magie 50 %, iluze 40 %, zmatení 80 %

Imunity: odsávání magenergie, prokletí

Životaschop.: 2 - 1

Útočné číslo: -

Obranné číslo: (0 + 4) = 4

Odolnost: 12

Velikost: A

Pohyblivost: 10 / magický tvor

Intelligence: 21

Charisma: 21

ZSM: 24

Zkušenost: 50

Magenergie: 40 magů

Sukuba

Vývolávací emoce: strach + sobectví

Vlastnosti: černá magie, iluze, psychické útoky, změna tvaru

Rezistence: iluze 30 %, paralýza 30 %, zmatení 50 %

Imunity: psychické útoky

Životaschop.: 2

Útočné číslo: (0 + 3/+1) = 3/+1

Obranné číslo: (+1 + 2) = 3

Odolnost: 14

Velikost: B

Pohyblivost: 13/humanoid (na zemi)
16/okřídlenec (ve vzduchu)

Intelligence: 15

Charisma: 15

ZSM: 20

Zkušenost: 80

Magenergie: 18

Srdce temnoty

Vývolávací emoce: strach

Vlastnosti: iluze, strach, vidění ve tmě

Rezistence: bílá magie 30 %, iluze 70 %, paralýza 30 %, zmatení 60 %

Imunity: prokletí, strach

Životaschop.: 2 životy

Útočné číslo: -

Obranné číslo: (-1 + 4) = 3

Odolnost: 10

Velikost: A

Pohyblivost: 11 / magický tvor

Intelligence: 10

Charisma: 10

ZSM: 10 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 15

Magenergie: 50 magů

Brúnak

Vývolávací emoce: nenávisť

Vlastnosti: magie vzduchu, paralýza, strach, útoky na brnění

Rezistence: magie živlů 25 %, strach 80 %

Imunity: prokletí, slepota

Životaschop.: 3

Útočné číslo: (+2 + 6/0) = 8/0

Obranné číslo: (0 + 4) = 4

Odolnost: 14

Velikost: B

Pohyblivost: 14 / okřídlenec

Intelligence: 5

Charisma: 5

ZSM: 15 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 160

Magenergie: 30 magů

Snový lovec

Vývolávací emoce: deprese nebo radost

Vlastnosti: neviditelnost (pravá), psychické útoky

Rezistence: -**Imunity:** obyčejné zbraně

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: -

Obranné číslo: -

Odolnost: -

Velikost: -

Pohyblivost: -

Intelligence: 11

Charisma: 11

ZSM: 26

Zkušenost: 50

Dethur**Vyvolávací emoce:** nenávisť + deprese**Vlastnosti:** neviditelnost (obyčejná), prokletí, psychické útoky, teleportace (místní, řízená)**Rezistence:** iluze 80 %, neviditelnost 60 %, paralýza 50 %, psychické útoky 25 %, zmatení 50 %**Imunity:** obyčejné zbraně, prokletí, strach

Životaschop.: 1 + 1

Útočné číslo: -

Obranné číslo: (+2 + 3) = 5

Odolnost: 8

Velikost: A

Pohyblivost: 12 / magický tvor

Intelligence: 8

Charisma: 8

ZSM: 20

Zkušenost: 80

Magenergie: 46 magů

Smrtihlav**Vyvolávací emoce:** strach + nenávisť + sobectví + deprese**Vlastnosti:** různé**Rezistence:** bílá magie 60 %, černá magie 60 %, strach 50 %, zmatení 30 %**Imunity:** odsávání života, prokletí

Životaschop.: 1 život

Útočné číslo: -

Obranné číslo: (+1 + 1) = 2

Odolnost: 8

Velikost: A

Pohyblivost: 6 / okřídlenec

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 20 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 5

Cizí postavy

Abri Dlouhonohý

Trpaslík, muž, kněz (Finwalur), 26. úroveň

Hlas Sartharonu

Člověk, žena, kněz (Sirril), 32. úroveň