

A.1.1 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: používá pouze lehké zbraně, nevezme si žádnou zbroj ani štít

Krátkodobá motlitba: při západu slunce

Krátkodobý obřad: před hlavním denním jídlem

Dlouhodobá motlitba: 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 jakýmkoliv nemrtvým si k ÚČ i OČ přičítá +1 až +3 (podle stupně svěcení).

KM

1. Sugescce [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. Odhadni nemrtvého
3. Orientace v podzemí
4. Cít 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

A.2 Přesný popis zázraků

A.2.1.1.1 Améba (viz PPE-69)

A.2.1.1.2 Autorita (viz AP-VTB 15)

A.2.1.1.3 Cít krmě (viz AP-VTB 15)

A.2.1.1.4 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 střelby 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)

A.2.1.1.5 Hromadné požehnání do obrany (viz AP-VTB 16)

A.2.1.1.6 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 štěrk. 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 % k dovednosti šplhání po zdech.

A.2.1.1.7 Klidný spánek poslední

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.

A.2.1.1.8 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.

A.2.1.1.9 Matka země (viz AP-VTB 17)

A.2.1.1.10 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).

A.2.1.1.11 Návrat domů (viz AP-VTB 18)

A.2.1.1.12 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.

A.2.1.1.13 Odčaruj zkamenění (viz AP-VTB 19)

A.2.1.1.14 Odhadni 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.

A.2.1.1.15 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.

A.2.1.1.16 Ochrana místa (viz AP-VTB 20)

A.2.1.1.17 Orientace v podzemí

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 sesílání). Toto tušení se však týká pouze současné polohy družiny, na dalších křižovatkách už knězi nepomůže.

A.2.1.1.18 Oživení zabitého (viz AP-VTB 21)

A.2.1.1.19 Oživení zemřelého

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

smrtí.

A.2.1.1.20 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.

A.2.1.1.21 Pírko (viz PPE 77)

A.2.1.1.22 Pohroma I (viz AP-VTB 21)

A.2.1.1.23 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 přivedí něčí pád, kousku břehu, který se zpevní, stružky, která se přehradí, aby se voda rozlila ven.

A.2.1.1.24 Posel (viz AP-VTB 21)

A.2.1.1.25 Průchod přirozenou hmotou

Dosah: 0

Rozsah: sám

Vyvolání: 10 kol

Trvání: 5 směn

Tento zázrak je velmi podobný druidovu procházení živým dřevem (PPE 22), je však rozšířen i na hlínu, kámen a v podstatě cokoliv, 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.

A.2.1.1.26 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.

A.2.1.1.27 Sugescie (viz PPZ 58)

A.2.1.1.28 Tma (viz AP-VTB 24)

A.2.1.1.29 Tvrdost

Dosah: dotek

Rozsah: 1 předmět (do 2x2x2 sáhy, jednoduší)

Vyvolání: 1 směna

Trvání: 10 hodin

Předmět se stane maximálně tvrdým (jako diamant), křehkost si však zachovává původní (v rámci možností, např. chleba nepůjde asi obvykle rozlomit, ale úderem o kámen ho určitě rozbijeme)

A.2.1.1.30 Uklidni (viz AP-VTB 25)

A.2.1.1.31 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.

A.2.1.1.32 Uzdrav lehká zranění (viz PPZ 40)

A.2.1.1.33 Vidění v podzemí

Dosah: 0

Rozsah: sám

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 obrysové vidění (tedy např. si nic nepřečte).

A.2.1.1.34 Vládce podzemní říše

Parametry jako u Vládce vodní říše (AP-ZHZM 8)

Funguje stejně jako zázrak Vládce vodní říše, týká se ovšem tvorů žijících trvale pod zemí

A.2.1.1.35 Vládni přirozeným věcem (viz PPP 11)

A.2.1.1.36 Vládni přirozeným věcem II

Stejné parametry jako nižší forma, rozdíl tkví v tom, že tímto zázrakem lze přirozenou věcí 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.

A.2.1.1.37 Vymítání (viz AP-VTB 25)

A.2.1.1.38 Vyvolej elementála I (viz AP-VTB 25)

A.2.1.1.39 Vyvolej elementála II (viz AP-VTB 26)

A.2.1.1.40 Zpomalení

Jedná se vlastně o kouzlo Protoplazma, oběť je však místo lepkavé hmoty obalena nehmotným obláčkem energie.