A.1 Temná kápě

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- PP 15).
Typ: C
Náměty ke hře: Knězem Temné kápě by se *v žádném případě* neměla stát vlastní postava, už jen proto, že se jím může stát pouze skřet. I setkání s takovouto 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 vrhací), nechrání se zbrojí ani štítem.
Krátkodobá modlitba: o půlnoci
Krátkodobý obřad: když si potře 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 Kharova chrámu (nejdříve 3 měsíce po předchozím DO)
Myšlenková bytost: smrtihlav
Zvláštní schopnosti: bonus +2 k hodu na útok při boji palcátem; nemá postih za méně než třetinu životů (viz PPZ 69), od 2. úrovně ovládá schopnost léčba vlastních zranění (viz PPZ 35) 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)
KM
1. Přivolej zlého tvora
2. Sugesce I [bolest, strach]
3. Požehnání do útoku II [sám]
4. Regenerace [sám]
5. Ochromení
6. Orlí oči
7. Ozvěna děsu
8. Rychlý pochod
9. Zdrcující berserkr
10. Temný úder
KO
1. Požehnání do útoku I [sám]
2. Změna v berserkra
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. Sugesce 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. Rozptyl kouzla
5. Žíravá krev
6. Mimotělní vnímání
7. Moc nad sny
8. Obr
9. Smrtící šavle
10. Temná očista

A.2 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.
Povolené zbraně a zbroje: lehké pro boj zblízka, 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 předcházejícím 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 72), 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..
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. Šestý smysl I
8. Leť [sám]
9. Autorita

10. Šestý smysl II
KO
1. Rychlý pochod
2. Sugesce 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

A.3 Siomen

Vlastnost: inteligence 13-18
Typ: B
Náměty ke hře: Příslovečná 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: používá jen lehké zbraně (pro boj tváří v tvář i vrhací), žádnou zbroj ani štít.
Krátkodobá modlitba: při čtení knihy (nejdříve 23 hodin po předchozí KM)
Krátkodobý obřad: při 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 – vlhkost, plísně, blednutí písma apod.
Myšlenková bytost: esik
Zvláštní schopnosti: v závislosti na své inteligenci ovládá dovednost čtení a psaní (viz PPP 85) následujícím způsobem: inteligence 13-14 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 85) potřebuje na dosažení vyššího stupně znalosti o 2 profibody méně
KM:
1. Pamatuj
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. Sugesce [důvěra, bezpečí]
2. Vzpomeň si
3. Neviditelnost
4. Vycítění informací
5. Přelož
6. Mentální požehnání
7. Psychický úder
8. Poznej tajemství
9. Odstraň slepotu [sám]
10. Sejmutí kletby
DM
1. Ochrana mysli
2. Vzbuď 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. Mimotělní vnímání
8. Odhal recepturu

9. Paměť přírody
10. Mozková síť

A.3.1 Popis zázraků

Améba (viz PPE 69)

Astrální dárek
rozsah: 1 informace
dosah: astrální sféry s pořadovým číslem nižším nebo rovným úrovni kněze
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). Sesláním Astrálního zapomnění na tuto informaci lze celou situaci uvést do původního stavu.

Autorita (viz AP-VTB 15)

Bábelská rybka (viz PPP 45)

Cesta ke světlu (viz AP-VTB 15)

Cestář (viz AP-OLD 11)

Cizí jazyk (viz AP-VTB 15)

Daleký pohled (viz AP-VTB 15)

Davová hypnóza (viz AP-VTB 15)

Dobré spaní (viz AP-VTB 16)

Heroismus (viz AP-VTB 16)

Hlas (viz AP-ZHZM 7)

Hlídka (viz PPE 35)
trvání: podle přání kněze, max. 4 hodiny

Hromadná moc nad sny (viz AP-VTB 16)

Hypnóza (viz AP-VTB 17)

Chození po hladině (viz AP-ZHZM 7)

Identifikace artefaktu
past: viz popis
dosah: dotek
rozsah: 1 předmět
vyvolání: 3 kola

trvání: ihned
Tento zázrak připouští více variant použití. Zaprvé umožňuje zjistit, zda zkoumaný předmět je opravdu jedním konkrétním artefaktem, který kněze zajímá. V tom případě si kněz hodí proti pasti Int ~1 ~ zjistí pravdu / neví. Druhou možností je zjistit obecně, co vlastně nalezl.
V tomto případě je past Int ~ 4 (7) ~ zjistí pravdu / neví. Při úspěchu proti nižší nebezpečnosti se kněz dozví, zda daný předmět je artefaktem. V případě úspěchu proti vyšší nebezpečnosti (a pochopitelně v případě, že zkoumaná věc artefaktem opravdu je), se kněz dozví buď jeho jméno a identitu (pokud má), u bezejmenných alespoň obecnou funkci (nebo funkce).

Iluzorní převlek (viz AP-VTB 17)

Intuice I
past: Int + Char ~ 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 61).

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).

Leť (viz AP-VTB 17)

Malé ošetření (viz AP-VTB 17)

Mentální požehnání (viz AP-VTB 17)

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 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.

Mimotělní vnímání (viz AP-OLD 12)

Mluv se zvířaty (viz AP-VTB 18)

Moc nad sny (viz AP-VTB 18)

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 navíc: umožňuje umisťovat jednotlivé mysli do jednotlivých těl. Tato záležitost se řídí výlučně povely a přáním kněze, ostatní jsou mu v tomto zcela podřízeni. V novém těle má každý své zvláštní schopnosti a duševní vlastnosti, fyzické vlastnosti se řídí tělem.

Najdi bytost (viz AP-VTB 18)

Neslyšitelnost (viz AP-VTB 19)

Neviditelnost (viz AP-VTB 19)

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}.

Odhal recepturu (viz AP-OLD 13)

Odolnost proti počasí (viz AP-VTB 19)

Odstranění únavy II (viz AP-VTB 19)

Odstraň slepotu (viz AP-VTB 19)

Odstraň psychickou bariéru (viz AP-VTB 19)

Ochrana mysli (viz AP-OLD 20)

Ochranná ruka (viz AP-VTB 20)

Ochromení (viz AP-ZP 7)

Orientace (viz AP-VTB 20)

Orlí oči (viz AP-VTB 20)

Ovládání zbraně (viz AP-OLD 13)

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 100) se návyku zbaví, při opakovaném požití se mu počítá postih o 1 {2} nižší.

Ozvěna děsu (viz AP-OLD 13)

Pamatuj (viz PPE 77)

Paměť přírody (viz AP-VTB 21)

Paranoia (viz AP-OLD 14)

Pohroma I (viz AP-VTB 21)

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 nezabije. Manipulovat může pouze s věcmi, které měl v okamžiku seslání u sebe.

Posílení vlastnosti (viz AP-VTB 21)

Poslání (viz AP-VTB 22)

Poznej neznámé (viz AP-VTB 22)

Poznej tajemství (viz AP-VTB 22)

Požehnání do útoku I (viz AP-VTB 22)

Požehnání do útoku II (viz AP-VTB 22)

Průchod přirozenou hmotou
dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 10 kol
trvání: 5 směn
Tento zázrak je velmi podobný druidovu procházení živým dřevem, 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.

Přelož (viz PPP 50)
Působí jako kouzlo seslané za 9 magů.

Přelož II (viz PPP 50)
Působí jako kouzlo seslané za 21 magů.

Přivolej druida (viz AP-VTB 22)

Přivolej zlého tvora (viz AP-ZHZM 8)

Psí uši
dosah: v zásadě neomezený, viz popis
rozsah: kněz
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna
Kněz slyší všechny zvuky, jako kdyby 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 (viz AP-VTB 23)

Regenerace (viz AP-VTB 23)

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 6 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. Buďto 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.

Rozhodni o pravdě (viz AP-OLD 15)

Rozptyl kouzla (viz AP-VTB 23)

Rychlost (viz AP-VTB 23)

Rychlý pochod (viz AP-VTB 23)

Sejmutí kletby (viz AP-VTB 23)

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 jednoručních 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.

Socha
dosah: 0
rozsah: kněz
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.

Sugesce I (viz AP-VTB 24)

Sugesce II (viz AP-VTB 24)

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 2x rychleji, než umožňuje pohyblivost nejpomalejšího člena.

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 (viz AP-ZHZM 8)

Tma a ticho (viz AP-VTB 24)

Uzdrav těžká zranění (viz PPZ 41)

Vidění v podzemí
dosah: 10 sáhů
rozsah: kněz
vyvolání: 3 kola
trvání: 10 směn
Kněz je po seslání zázraku schopen vidět i v tom nejtemnějším podzemí, ovšem pouze za podmínky, že temnota v něm je přirozená, nikoliv magická. Vidění je pouze obrysové a dosahuje maximálně 10 sáhů. V případě boje si počítá postih pouze –1, a to k ÚČ i OČ. Případné jasné záblesky kněze nijak neoslní ani nezraní.

Vnukni myšlenku (viz AP-OLD 16)

Vycítění informací (viz AP-OLD 16)

Vymítání (viz AP-VTB 25)

Vyrovnaná psychika (viz AP-VTB 25)

Vzpomeň si (viz AP-OLD 16)

Vzbuď zájem o moudrost (viz AP-OLD 16)

Zapomeň (viz AP-VTB 26)

Zbav návyku
past: Odl - stupeň návyku ~ 4 ~ pokles stupně návyku o 1 / nic
dosah: 0
rozsah: 1 postava
vyvolání: 5 kol
Tímto zázrakem může kněz snížit o 2 svůj návyk na jedné konkrétní látce. V případě návyku na kouzelné lektvary (viz PPZ 100) se mu počítá postih o 2 nižší.

Zdrcující berserkr (viz AP-OLD 17)

Změna v berserkra (viz AP-VTB 26)

Znecitlivění
dosah: 0
rozsah: kněz
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny
Díky tomuto zázraku přestane kněz vnímat jakoukoliv bolest. Může utržit jakékoliv zranění (životy si normálně odečítá) a nemá to na něj žádný vliv (leda by vyloženě 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 berserkra (ostatně účinky tohoto zázraku se berserkrovi velmi podobají, rozdíl je v tom, že sesilatel tohoto zázraku si zachovává chladnou hlavu a navíc jej během trvání zázraku nelze zabít).

Zraň mysl (viz AP-ZHZM 9)

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 pocit hladu a žízně jej bude sužovat téměř stále. Především se však mnohonásobně více zrychlí jeho proces stárnutí, takže každou hodinu dotyčná oběť zestárne o rok.

Žíravá krev (viz AP-VTB 27)