

## A.1 Kněz – 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: může používat pouze lehké zbraně, nepoužije štít ani žádnou zbroj.

**KM:** Když si v klidu přečte alespoň stránku ze Šinovy knihy (ne dříve, jak 23 hodin po předchozí KM).

**KO:** Když může alespoň stránku ze Šinovy knihy nahlas přečíst skupině věřících (ne dříve, jak 23 hodin po předchozím KO).

**DM:** 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 (nejdříve 6 měsíců od poslední DM).

**DO:** Při ničení knih a jiných relikvií spojených s „nepřátelskými“ filozofiemi a bohy (Sedmnáctka...) (nejdříve 6 měsíců po předchozím DO).

**Myšlenková bytost:** Ústa pravdy

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

**Zázraky:**

KM

1. Hyperprostor
2. Oslabení života
3. Bábelská rybka
4. Vycítění informací
5. Zažeh ůnavu
6. Iluzorní výzbroj
7. Mentální požehnání
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. Urči 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

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.

### **A.1.1 Popis zázraků:**

#### **A.1.1.1 Astrální zapomnění I (viz AP-VTB)**

**Astrální zapomnění** (viz AP-VTB)

#### **A.1.1.2 Autorita (viz AP-VTB)**

**Bábelská rybka** (viz PPP 45)

#### **A.1.1.3 Davová hypnóza (viz AP-VTB)**

**Hyperprostor** (viz PPZ 55)

#### **A.1.1.4 Iluze výbroje**

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.

#### **Lokalizuj osobu**

Dosah: celý Asterion

Rozsah: 1 osoba

Vyvolání: 1 směna

Trvání: ihned

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

#### **Mentální požehnání (viz AP-VTB)**

**Moc nad sny** (viz AP-VTB)

**Oslabení života** (viz AP-NAS-17)

#### **A.1.1.5 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.

**A.1.1.6 Pohroma I (viz AP-VTB)**

**A.1.1.7 Poslání (viz AP-VTB)**

**A.1.1.8 Poznej neznámé (viz AP-VTB)**

**A.1.1.9 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 nemagicky 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 (viz AP-VTB)**

**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.

**A.1.1.10 Rozptyl kouzla I (viz PPP 51)**

Zruší kouzla až za 20 magů

**A.1.1.11 Rozptyl kouzla II (viz PPP 51)**

Zruší kouzla až za 40 magů.

**A.1.1.12 Sugescce I (viz AP-VTB)**

**Sugescce II (viz AP-VTB)**

**A.1.1.13 Tma (viz AP-VTB)**

**A.1.1.14 Urči stáří věci**

Dosah: dotek

Rozsah: 1 věc (max. 2\*2\*2 sáhy)

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).

#### **A.1.1.15 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 pomoci tohoto zázraku dát knězi „mandát“ k provedení dlouhodobé modlitby (viz výše), musí se jednat o opravdu důležitý předmět.

#### **A.1.1.16 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 magenergii, ale může odebírat pouze stínové životy a takto omráčeného protivníka nemůže nijak ovládnout.

#### **A.1.1.17 Vzbud' 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 jejích zážitcích a osobnosti, jak dlouho jí tento hlad po moudrosti vydrží.

#### **A.1.1.18 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 nánošem nových informací.

**Zažeň únavu** (viz PPE)

**Zmam osobu** (viz AP-VTB)

**Zmatek** (viz PPP 52)

#### **A.1.1.19 Zpomalení**

Má stejné účinky jako kouzlo Protoplazma (PPZ 58), oběť je však obalena nehmotným barevným obláčkem energie.

**Zraň mysl** (viz AP-ZHZAM)

#### **A.1.1.20 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 maximální mez životů o 1.