

# VOID



## Fantasy

Základní kniha: Kněz

vytvořil Gediman  
© 2020

Verze 2.0

[www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)



Void: Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

## Obsah

<b>1. Kněz .....</b>	<b>3</b>
2. Dovednosti kněze.....	4
3. Vybavení kněze .....	5
4. Rituály.....	7
5. Dyrnusia, Wilsar .....	8
6. Biernith, Cintana .....	9
7. Finersha, Olrenor.....	10
8. Ponturos, Gonolia.....	11
9. Lugona, Uliun .....	12
10. Jokarag, Elarinia.....	13
11. Ranaka, Melnak .....	14
12. Hurconyr, Qelona .....	15
13. Nelevra, Yusinyr .....	16
14. Xim, Iskia.....	17
15. Talhisa, Kronil .....	18
16. Vakmir, Sulosa.....	19
17. Zegurnské církve.....	20

# Kněz

„Jsem ruka boží, která pomáhá. Jsem pěst boží, která trestá.“  
- krédo kněžích

## Kněz ovládá Vyšší božský jazyk.

Kněz má standardně tyto zvláštní schopnosti. Další si může koupit za body zkušeností.

### Rituál (AKCE)

Kněz může provést rituál, během kterého svému bohu něco obětuje a na oplátku od něj získá danou pomoc. Během rituálu Kněz rozdělá ohniště a to posvětil. Z ohniště se stane Obětní ohniště hořící božským ohněm schopným spálit cokoliv, co do něj Kněz vhodí, ovšem jen pro potřeby obětování. Může tedy spálit i to, co je za normálních okolností nezničitelné, třeba adamantiový meč. Do každé mise si Kněz může za body zkušeností rituály nakoupit. Naučené rituály se zapíší do jeho Zvláštních slotů.

Provedení každého rituálu zabírá určitou dobu. V boji mohou být tedy použity jen ty, jejichž provedení trvá 1 minutu. Na konci rituálu musí Kněz obětovat jeden předmět ve svém vlastnictví a úspěšně hodit proti svému CHA. Pokud uspěje, rituál se povede a bůh sešle svoji moc. Pokud Knězovi padlo Štěstí, bůh ho navíc ještě odmění. Pokud mu ale padla Smůla, bůh ho potrestá. Bližší informace v kapitole Rituály.

### Konverze (AKCE)

Kněz může promlouvat k uctívačům jiných Světých bohů (i těm, kteří žádného neuctívají) a obracet je na víru svého boha. Díky této schopnosti může obrátit místní obyvatelstvo na svoji stranu, vyvolat rozbroje mezi nepřátelskými vojáky a podobně. Kněz si hodí proti CHA a pokud uspěje, cílová NPC Osoba si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspěje, je obrácena na víru jeho boha. Pokud Knězi padne Štěstí, cílová NPC Osoba nemůže odolat a automaticky je obrácena. Hodnota Faith Points je snížena/zvýšena na základních 50. Tohle platí i v případě, že Osoba měla 0 FP, tedy neuctívala žádného boha. Konverzi lze použít i mimo boj, tehdy trvá 1 hodinu.

POZOR: Temní elfové vždy uctívají jen Pekelné bohy, Vznešení elfové jen Nebeské. Nemohou být zkonvertováni na víru opačné skupiny bohů. Lidé Černých říší lze zkonvertovat jen tehdy, pokud přijdou o všechny své Exaltation Points. Cizí kněze a uctívače Temných bohů nelze zkonvertovat vůbec.

### Inspirace (AKCE)

Kněz může vyburcovat zpanikařené osoby k odvaze či odvážné osoby k hrdinství. Díky této schopnosti může Kněz napravit zlomenou morálku svých spolubojovníků. Musí si hodit proti svému CHA. Pokud se inspirace povede, postavy přestanou panikařit (pokud panikařily) nebo se jejich vlastnosti CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA zvýší o 4 na dobu 5 minut.

### Anrugezští kněží:

Kněz oddaný Anrugezské víře může provádět všechny své zvláštní schopnosti jako jakýkoliv jiný Kněz. Výjimkou je ale schopnost Rituál. Rituál se sice provádí stejně, ale nepřivolává moc žádného existujícího Světlého boha. Místo toho různě manipuluje s čírym Světlem.

# Dovednosti kněze

Zde je seznam zvláštních schopností, které Kněz může koupit za body zkušeností.

## Prokletí (5 bodů)

Kněz může prokřít libovolný předmět nebo bytost. Světlí bohové se od prokleté bytosti odvrátí a nebudou poslouchat její modlitby. Pokud je proklet předmět, tak ten kletbou postihuje kohokoliv, kdo ho používá. Stejnou schopností může Kněz kletbu také odstranit. POZOR: Na předmět/bytost Temnoty má Prokletí efekt jako Požehnání, ale vzhledem k Temným bohům. Takže pokud je proklet např. Upír, bere se to z jeho pohledu jako Požehnání.

## Požehnání (5 bodů)

Kněz může požehnat libovolný předmět nebo bytost. Světlí bohové budou požehnanou bytost sledovat a budou často poslouchat její modlitby. Efekt je ten, že při modlení takové bytosti stačí jen Kontrolní hod. Pokud je požehnan předmět, tak ten požehnaní dává komukoliv, kdo ho používá. Stejnou schopností může požehnaní také odstranit. POZOR: Na předmět/bytost Temnoty má Požehnaní efekt jako Prokletí, ale vzhledem k Temným bohům.

## Přivolání Djinna/Efreeta/Daimona (20 bodů)

Kněz může přivolat Djinna (pokud uctívá Nebeského boha), Efreeta (pokud uctívá Pekelného boha) nebo Daimona (pokud je stoupencem Anrugezské církve) – viz Základní kniha: Protivníci. Djinn, Efreet i Daimon jsou nižší astrální bytosti, které oplývají velkou silou, odolností, ale i moudrostí a nadpřirozenými schopnostmi. Snaží se splnit úkol zadaný Knězem, který ho vyvolal. Kněz může přivolat najednou jen jednoho Djinna/Efreeta/Daimona. Djinn/Efreet/Daimon pobývá v materiálním světě tak dlouho, dokud nesplní zadaný úkol, nebo dokud není nějak zničen.

## Expert na Světlé bohy (5 bodů za druh)

Kněz se dobře vyzná ve zvoleném Světlem bohovi (nemusí se však jednat o boha, kterého uctívá). Snadněji konvertuje jeho uctivače. Může provést Opravný hod na CHA, pokud se první hod nepovedl. Kromě toho také dokáže identifikovat daného Světlého boha podle jeho činů.

Druhy: viz str. 8-20 (včetně Anrugezských církví).

## Expert na astrální bytosti (5 bodů)

Kněz se vyzná v astrálních bytostech (Andělé, Démoni...), dokáže je identifikovat podle vzhledu i podle stop, které po sobě zanechaly. V boji proti nim má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které bytosti právě udělal, je desetinásobné.

## Expert na náboženství (5 bodů za druh)

Kněz se dobře vyzná ve všech náboženských církvích zvolené majoritní edenské rasy. Dokáže identifikovat církevní symboly, vyzná se v hodnotech kněžích, obřadech, zvycích a pověrách.

Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčící, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Leprikóni, Gremlini, Koboldi, Felirové, Canirové, Ursarové.

## Expert na náboženské předměty (5 bodů)

Kněz se dobře vyzná v náboženských předmětech. Zjistí, jak jsou staré, kdo je vyrobil, jakému bohu jsou zasvěceny, jaká je jejich moc, jak se používají atd.

## Hromadný rituál (10 bodů)

Tato schopnost vyžaduje více Knězů, všichni ji musí umět. Kněží se postaví okolo Hlavního kněze. Aby byl hromadný rituál možný, musí všichni kněží vybraný rituál umět a všichni při něm musí nahlas pronášet zařikadla a obětovat jeden předmět ze svého vlastnictví. V boji na to všichni musí spotřebovat jednu akci. Každý vedlejší kněz snižuje úroveň rituálu o 1, takže Hlavní kněz ho může snadněji seslat. Pokud při provádění padne Smůla, boží ignorace postihne všechny kněží.

## Krvavá oběť (10 bodů)

Kněz může obětovat živé zvíře – rituál je pak automaticky úspěšný, kněz si už nemusí házet proti CHA. Rituál vyžaduje obětovat Zvíře-Živou bytost s minimálně tolika aktuálními HP, kolik je stonásobek jeho úrovně (rituály s nulovou úrovní vyžadují minimálně 50 HP). Lze obětovat jedno hodnotnější nebo několik méně hodnotných zvířat, jejich HP se sčítají. Zvířata musí být bytostmi Světla, nezasazená Temnotou.

## Prostředník (20 bodů)

Knězi může být seslán Prostředník – Cherub (pokud uctívá Nebeského boha), Imp (pokud uctívá Pekelného boha) nebo Múza (pokud je stoupencem Anrugezské církve). Prostředník je se svým knězem duchovně propojen, toto propojení má dosah 100 metrů. Na tuto vzdálenost poslouchá jeho příkazy. Jakmile se dostane mimo ni, začne se chovat instinktivně – bude se snažit ukrýt. Dokud je v dosahu propojení, zvyšuje CHA svého kněze o 5 a až třikrát za den může vyrušit Boží trest za neúspěšně provedený rituál. Prostředník může bojovat. V boji své akce provádí buď těsně před nebo těsně po akci svého kněze. Pokud Prostředník zemře, Kněz si může po skončení mise sehnat nového (na příslušném místě).

# Vybavení kněze

Zde je seznam speciálního vybavení, které Kněz může koupit za peníze. Každý předmět zabírá 1 slot Speciálního vybavení.

## Kněžská hůlka

Cena: 100

Jednoruční zdobená hůlka, jejíž konec svítí září Světla (v případě uctíváče Nebe), nebo plane ohněm Světla (v případě uctíváče Pekla). Slouží jako symbol víry a může posloužit i jako zbraň pro boj zblízka (úderná, DAM 10). Pokud ji drží v ruce, získává bonus +2 k CHA, avšak pouze pro potřeby svých zvláštních schopností.

## Kněžská hůl

Cena: 200

Obouruční zdobená hůl, jejíž konec svítí září Světla (v případě uctíváče Nebe), nebo plane ohněm Světla (v případě uctíváče Pekla). Slouží jako symbol víry a může posloužit i jako zbraň pro boj zblízka (úderná, DAM 20). Pokud ji drží v ruce, získává bonus +4 k CHA, avšak pouze pro potřeby svých zvláštních schopností.

## Svítek rituálu

Cena: 100

Svítek kouzla je malý zdroj informací pro provádění jednoho rituálu. Rituál v něm je zapsaný ve Vyšším božském jazyce. Svítek kouzla dovoluje Knězovi ovládat jeden rituál navíc, ovšem při jeho provádění ho musí číst. Rituál díky tomu není uložen ve Zvláštních slotech, ale ve slotu Speciálního vybavení.

## Knihy rituálů

Cena: 1.000

Knihy rituálů je zdrojem informací pro provádění rituálů. Rituály v něm jsou zapsány ve Vyšším božském jazyce. Knihy rituálů dovoluje Knězovi ovládat až deset rituálů navíc, ovšem při jejich provádění z ní musí číst. Rituály díky tomu nejsou uloženy ve Zvláštních slotech, ale v jednom slotu Speciálního vybavení.

## Spiritoláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje známky Světla v okolí a současně měří jeho množství. Jeho dosah je 100 metrů; na tuto vzdálenost dokáže i najít zdroj Světla. Je na to potřeba úspěšný hod proti PER. Umí takto zachytit i astrální bytosti Světla (pokud jsou hodnoty velmi vysoké) i Temnoty (pokud jsou hodnoty záporné). Použití detektoru v boji zabírá jednu akci.

## Spirituální totem

Cena: 2.000

Spirituální totem posiluje Světlo ve svém okolí tak, aby modlitby všech bytostí Světla byly snadnější a naopak modlitby bytostí Temnoty obtížnější. Funguje i na zvláštní schopnosti Kněze. Přidává bonus +5 k modlení služebníků Světla a Knězi k jeho zvláštním schopnostem. Dává postih -5 k modlení služebníků Temnoty a Temným kněžím k jejich zvláštním schopnostem. Dosah totemu je 10 metrů.

## Spirituální plot

Cena: 1.000

Spirituální plot se skládá z mnoha malých totemů, které mezi sebou vytváří ochranné pole proti astrálním bytostem Světla i Temnoty. Totemy se zafixují do země, mohou od sebe stát maximálně 5 metrů. Pokud je totemů více, může z nich být sestaven plot nebo ohrada. Zabraňují projít jakékoliv Astrální bytosti. Nelze je ani přeskocit, přeletět nebo se přes ně nějakým způsobem teleportovat. Základní balení obsahuje dva totémy.

## Spirituální truhlice

Cena: 50.000 / 70.000 / 90.000

Spirituální truhlice je schránka, do které je možné umístit jeden předmět. Ten je pak chráněn proti moci Světých i Temných bohů a astrálním bytostem Světla i Temnoty. Pokud je sám předmět astrálního původu, jeho moc se skrze truhlici nedostane. Truhlice je uzamykatelná na klíč (cena 50.000), číselný kód (cena 70.000) nebo pouhým dotekem majitele (cena 90.000). Vyjmutí předmětu z truhlice zabírá v boji jednu akci, stejně jako uložení.

## Kadidelnice

Cena: 1.000

Kadidelnice je nádoba, ze které unikají výpary posvátných olejů. Všichni stoupenci Světých bohů, kteří jsou v jejich dosahu a vdechují je, jsou imunní vůči temné korupci (již existující korupce se dále nezvyšuje). Naopak všichni služebníci Temných bohů, kteří jsou v dosahu a vdechují je, si musí hodit na paniku.

## Ikona

Cena: 1.000

Ikona je posvátný symbol. Všichni stoupenci Světých bohů, kteří jsou v jeho dosahu a vidí ho, jsou imunní vůči temné korupci (již existující korupce se dále nezvyšuje). Naopak všichni služebníci Temných bohů, kteří jsou v dosahu a vidí ho, si musí hodit na paniku.

## Chřestidlo

Cena: 1.000

Chřestidlo se zvonky a rolničkami, které vyluzuje posvátné melodie. Všichni stoupenci Světých bohů, kteří jsou v jeho dosahu a slyší ho, jsou imunní vůči temné korupci (již existující korupce se dále nezvyšuje). Naopak všichni služebníci Temných bohů, kteří jsou v dosahu a slyší ho, si musí hodit na paniku.

## Spirituální medailon

Cena: 2.000

Malý medailon, který Knězovi pomáhá při provádění rituálů. Kněz může během nepovedeného Rituálu provést Opravný hod.

## Konverzní medailon

Cena: 2.000

Malý medailon, který Knězovi pomáhá soustředit se při konverzi. Kněz může během nepovedené Konverze provést Opravný hod.

## Inspirační medailon

Cena: 2.000

Malý medailon, který Knězovi pomáhá v inspiracích. Kněz může během nepovedené Inspirace provést Opravný hod.

## Medailon astrální kamufláže

Cena: 4.000

Tento medailon pomáhá kněze ukrývat před Astrálními bytostmi. Když ho chce Astrální bytost najít, má postih -5 na PER.

## Spirituální klec

Cena: 10.000

Spirituální klec je klec na Astrální bytosti. V klidovém stavu vypadá jako nášlapná mina. Pokud se v její těsné blízkosti ocitne Astrální bytost, klec se aktivuje – kolem bytosti se objeví pole Světla ve tvaru průzračného krystalu. Bytost v kleci nemůže nijak reagovat na své okolí a nemůže ani uniknout, dokud pole neprolomí. Každý pokus proniknout jí trvá jednu hodinu a musí při tom hodit proti svému CHA. Kněz může klec kdykoliv deaktivovat.

### **Medailon astrální regenerace**

Cena: 4.000

Díky tomuto medailonu může kněz vyléčit zranění Astrální bytosti či ji dokonce vzkřísit (zabránit jí v odchodu do astrální říše). Použití v boji zabírá jednu akci. Kněz si hodí proti svému CHA a pokud uspěje, cílová Astrální bytost získala zpět 5 HP. Pokud neuspěje, způsobí jí zranění za 5 HP, resp. padlá bytost je již normálně „mrtvá“ (odešla do astrální říše).

### **■ Prostředník**

Prostředníci jsou malé astrální bytosti sesílané kněžím jejich bohy. Existují tři druhy: Cherubové, Impové a Múzy. Cheruby sesílají Nebeští bohové a připomínají zmenšené Anděly, Impy sesílají Pekelní bohové a připomínají zmenšené Démony, v obou případech se jedná o bezpohlavní bytosti vysoké maximálně jeden metr. Múzy fungují jako prostředníci pro kněží Anrugezských církví a připomínají zmenšené Bludičky – jsou to drobné levitující body Světla. Prostředník je se svým knězem duchovně propojen, poslouchá jen jeho příkazy; hlasově na krátkou vzdálenost, telepaticky na dlouhou. Rozumí Vyšší i Nižší božské řeči, sám však mluvit neumí. Prostředník posiluje pouto mezi knězem a jeho bohem (v případě Múzy se Světlem) a zvyšuje tak pravděpodobnost úspěchu každé knězovy zvláštní schopnosti.

Velikost 0, Astrální bytost (Zvíře), Létající

**Zbraně:** astrální úder (boj zblízka, DAM 20)

<b>CCO:</b>	<b>6</b>	<b>RCO:</b>	<b>6</b>	<b>PER:</b>	<b>6</b>
<b>INT:</b>	<b>6</b>	<b>WIL:</b>	<b>6</b>	<b>CHA:</b>	<b>6</b>
<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>DUR:</b>	<b>6</b>	<b>STR:</b>	<b>6</b>
	<b>HP: 20</b>		<b>SP: n/a</b>		

Lze ho sehnat ve Svatyni (viz Základní kniha: Mise).

### **■ Posvěcené předměty**

Posvěcené předměty jsou předměty, které dříve byly obyčejné, ale Kněz je propojil s mocí svého boha. Kdokoliv, kdo je používá, může tuto moc využít, ale na její přivolání se musí zvláště soustředit. GM může vytvořit posvěcený předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Pouze zvolí boží moc, se kterou je předmět spojen. Ten, kdo je předmětem vybaven, může moc přivolat jako by sám byl Knězem (viz schopnost Rituál). Posvěcené předměty jsou relativně vzácné. Jejich cena je cena základního předmětu vynásobená stonásobkem úrovně propojené moci (moc s nultou úrovní vynásobuje deseti). Např. obyčejný štít stojí 10 peněz. Štít posvěcený mocí Soslání rostliny (úroveň 2) tedy stojí 2.000 peněz.

### **■ Božské předměty**

Božské předměty jsou předměty stvořené božskou mocí a obsahující božskou moc. Kdokoliv, kdo je používá, může jejich moc využít. GM může vytvořit božský předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Pouze zvolí boží moc, která je v předmětu uložena. Ten, kdo je předmětem vybaven, může moc přivolat. Stačí mu na to jen hod k20, přičemž hod 1-10 znamená úspěšné přivolání. Božské předměty jsou velmi vzácné. Jejich cena je cena základního předmětu vynásobená tisícnásobkem úrovně uložené moci (moc s nultou úrovní vynásobuje stem). Např. obyčejný štít stojí 10 peněz. Božský štít s mocí Soslání rostliny (úroveň 2) tedy stojí 20.000 peněz.

# Rituály

## Úroveň

Úroveň rituálu určuje, jak je složitý a také mocný. Je to postih na CHA, který kněz má při jeho provádění. Desetinásobek úrovně je pak cena v bodech zkušeností, kterou kněz musí zaplatit, pokud se chce rituál naučit. Rituály nulté úrovně jsou zdarma a nedávají žádný postih při provádění.

*Např. Kněz chce rituál Soslání rostliny, který je 2. úrovně. Zaplatí tedy 20 bodů zkušeností. Při provádění tohoto rituálu si musí hodit proti svému CHA sníženému o 2.*

## Učení

Kněz si před každou misí může zvolit, jaké rituály bude umět. Může si zvolit maximálně 10 rituálů, které zapíše do Zvláštních slotů. POZOR: pokud si na začátku další mise zvolí jiné rituály, předchozí rituály zapomněl. To znamená, že pokud je bude chtít v budoucnu umět, bude si je muset znovu nakoupit.

## Provádění:

K žádnému rituálu je třeba, aby kněz rozdělal ohniště a to posvětil. Z ohniště se stane Obětní ohniště hořící božským ohněm schopným spálit cokoli, co do něj kněz vhodí, ovšem jen pro potřeby obětování. Může tedy spálit i to, co je za normálních okolností nezníčitelné, třeba adamantiový meč. Kněz musí obětovat jeden předmět ve svém vlastnictví. Každý rituál trvá určitou dobu. Kněz během něj nesmí být nijak vyrušen, jinak je rituál zrušen bez jakéhokoliv efektu. K obětování však dojde až na samotném konci rituálu, takže pokud je rituál přerušeno, obětní předmět není ztracen. Na konci rituálu je proveden i hod proti CHA, takže kněz do té doby neví, zdali se skutečně povede, nebo ne. Rituály, které trvají jen 1 minutu, mohou být provedeny během boje. Ostatní rituály jsou příliš dlouhé na to, aby mohly být během boje prováděny. Zatímco toto kněz provádí, měl by nahlas pronášet zařikadla. Tím může upoutat nechtěnou pozornost. Pokud nechce nebo nemůže pronášet zařikadla nahlas, má postih -5 na CHA.

## Boží odměna:

Pokud knězovi padne Štěstí při provádění rituálu, hodí si k20, aby zjistil, jak ho bůh odměnil.

### **(1-4) Zesílení víry**

Pouto mezi knězem a jeho bohem je posíleno. Kněz získává k20 Faith Pointů.

### **(5-8) Krátká náklonnost**

Bůh bude na knězovy rituály po krátkou chvíli automaticky odpovídat. Kněz může provádět rituály daného boha po k20 minut bez nutnosti házet na CHA.

### **(9-12) Náklonnost**

Bůh bude na knězovy rituály po nějakou chvíli automaticky odpovídat. Kněz může provádět rituály daného boha po k20 hodin bez nutnosti házet na CHA.

### **(13-16) Dlouhá náklonnost**

Bůh bude na knězovy rituály automaticky odpovídat po několik dní. Kněz může provádět rituály daného boha po k20 dní bez nutnosti házet na CHA.

### **(17-20) Boží lítost**

Bůh kněze zasáhne svojí léčebnou silou. Kněz je pohlčen intenzivním paprskem světla (Nebeský bůh) respektive ohnivou koulí (Pekelný bůh). Kněz si může házet proti CHA tak dlouho, dokud neseleže. Za každý úspěch si vyléčí 10 HP.

## **Boží trest:**

Pokud knězovi padne Smůla při provádění rituálu, hodí si k20, aby zjistil, jak ho bůh potrestal.

### **(1-4) Ztráta víry**

Pouto mezi knězem a jeho bohem je oslabeno. Kněz přichází o k20 Faith Pointů.

### **(5-8) Krátká ignorace**

Bůh bude ignorovat knězovy rituály po krátkou chvíli. Kněz nemůže provádět rituály daného boha po k20 minut.

### **(9-12) Ignorace**

Bůh bude ignorovat knězovy rituály po nějakou chvíli. Kněz nemůže provádět rituály daného boha po k20 hodin.

### **(13-16) Dlouhá ignorace**

Bůh knězovy rituály bude po ignorovat po několik dní. Kněz nemůže provádět rituály daného boha po k20 dní.

### **(17-20) Boží hněv**

Bůh kněze zasáhne svojí ničivou silou.

Kněz je zasažen intenzivním paprskem světla (Nebeský bůh) respektive ohnivou koulí (Pekelný bůh). Kněz si musí házet proti CHA tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.

## **Efekty:**

Efekty některých rituálů jsou trvalé. Některé rituály mají však jen dočasný efekt – u takových je efekt omezen na určitou dobu, která se obvykle určí hodem k20. U rituálů s dlouhodobým efektem platí pravidlo, že jeden cíl nemůže být ovlivněn více než jedním rituálem stejného typu najednou. Nelze tedy seslat více božských zásahů stejného typu a získat tak nakumulovaný efekt. Např. jeden bojovník může být pod efektem jen jednoho rituálu Klid bojovníka.

Některé efekty jsou vzájemně protikladné nebo si jinak odporují. V tom případě ten, který byl seslán později, přemazává efekt toho, který byl seslán dříve. Např. rituál Pokročilé vybavení způsobí, že communicatus bude mít dvojnásobný dosah. Následně seslaný rituál Primitivní vybavení způsobí, že communicatus bude mít poloviční dosah – oproti základní hodnotě.

Efekty některých rituálů jsou popsány pouze obecně, ne příliš konkrétně. GM hraje úlohu daného boha a tak se může rozhodnout, jak přesně se efekt boží moci projeví a jaký to bude mít konečný vliv na průběh mise.

**Rituály označené ★ jsou přístupné jen Kněžím z Bílých říší.**

**Poznámka:** Všechny zde uvedené rituály jsou rituály Světlych bohů. Pokud chce GM do mise nasadit Temného kněze nebo rituály Temných bohů obecně, musí se řídit informacemi v příručce *Temná ruka*.

## **Rituály v Prázdnotě:**

Pokud se postava nějakým způsobem ocitne v Prázdnotě, nemůže přivolat božskou moc, ale může provést zvláštní rituál využívající Světla její vlastní duše. To je však velmi riskantní. Pravidla pro toto jsou uvedena v příručce *Temná ruka*.

# Dyrnusia

Bohyně života, fauny a flóry.

## Agrese rostlin

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Rostliny začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

## Agrese tvorů země

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Pozemní a podzemní zvířata začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

## Agrese tvorů vzduchu

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Létající zvířata začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

## Agrese tvorů vody

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Vodní zvířata začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

## Seslání rostliny

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle jednu rostlinu velikosti 0 dle knězova výběru.

## Seslání tvora země

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle jedno pozemní nebo podzemní Zvíře velikosti 0 dle knězova výběru.

## Seslání tvora vzduchu

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle jedno létající Zvíře velikosti 0 dle knězova výběru.

## Seslání tvora vody

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle jedno vodní Zvíře velikosti 0 dle knězova výběru.

## Propůjčení života

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Rituál dočasně vrátí život jedné Živé bytosti. Health Points jsou plně regenerovány. Je ale nutné, aby její duše nebyla zničena, zkorumpována či nějak uvězněna.

## Dar života

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál vrátí život jednomu uctívající Dyrnusie. Health Points jsou plně regenerovány. Je ale nutné, aby jeho duše nebyla zničena, zkorumpována či nějak uvězněna.

## Vlna úrody ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
V okolí bude bujet flóra. Rostliny se budou rychle šířit a růst.

## Vlna plodnosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
V okolí bude bujet fauna. Zvířata se budou hodně a rychle množit.

# Wilsar

Bůh smrti, živlů a počasí.

## Agrese ohně

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Oheň začne škodit zvolenému cíli, např. mu může vzplanout vybavení u ohniště.

## Agrese vody

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Voda začne škodit zvolenému cíli, např. mu může zvlhnout vybavení i během mírného deště.

## Agrese země

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Země začne škodit zvolenému cíli, např. mu může do vybavení proniknout prach a bláto.

## Agrese vzduchu

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Vzduch začne škodit zvolenému cíli, např. mu vítr může odfouknout vybavení.

## Seslání ohně

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle menší oheň, např. vzplane pochodeň.

## Seslání vody

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle 10 litrů vody, např. do nádoby.

## Seslání země

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle 10 kg země (hlíny, písku, štěrku...), např. do pytle.

## Seslání vzduchu

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Sešle 10 litrů vzduchu, např. nafoukne balón.

## Propůjčení smrti

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Rituál dočasně vezme život jedné Živé bytosti. Health Points jsou sníženy na 0. Duše bytosti je volná, stane se z ní Bludička.

## Dar smrti

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál vezme život jednomu uctívající Wilsara. Health Points jsou sníženy na 0. Duše uctívající je volná, stane se z ní Bludička.

## Vlna neúrody ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
V okolí se zastaví množení flóry. Rostliny se přestanou šířit a růst.

## Vlna neplodnosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
V okolí se zastaví množení fauny. Zvířata se přestanou množit.



# Biernith

Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu.

## Božská skromnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba bude skromná, nebude bažít po majetku.

## Božská pilnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba bude pilná, její motivace pracovat se zvýší.

## Božská štědrost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba bude štědrá, bude rozdávat svůj majetek potřebným.

## Božská zdrženlivost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba ztratí závislost na látce či činnosti, kterou kněz zvolí.

## Neúplatnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolenou Osobu není možné ničím uplatit.

## Bezcennost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Jeden předmět se všem Osobám začne jevit jako zcela bezcenný.

## Propůjčení bezmoci

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Rituál dočasně vezme jedné Osobě všechna postavení a vliv.

## Propůjčení chudoby

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Rituál dočasně vezme majetek jedné Osobě.

## Dar bezmoci

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál vezme všechna postavení a vliv jednomu uctívači Biernitha.

## Dar chudoby

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál vezme majetek jednomu uctívači Biernitha.

## Vlna asketismu ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Žádné Osoby nebudou bažít po požitcích.

## Vlna chudoby ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Osoby začnou přicházet o majetek a peníze. Obchodování se nebude dařit, ekonomika bude upadat. Trvání ukazuje pouze dobu, po kterou bude úpadek probíhat. Ztracený majetek není po skončení efektu rituálu vrácen.

# Cintana

Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu.

## Božská hamižnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba bude hamižná, bude bažít po majetku.

## Božská lenost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba bude líná, její motivace pracovat se sníží.

## Božská lakota

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba bude lakomá, svůj majetek nebude pokud možno nikomu dávat.

## Božská závislost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Osoba bude závislá látce či činnosti, kterou kněz zvolí.

## Úplatnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolenou Osobu je velmi snadné uplatit.

## Cennost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Jeden předmět se všem Osobám začne jevit jako vysoce cenný.

## Propůjčení moci

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Rituál dočasně předá jedné Osobě postavení a vliv.

## Propůjčení bohatství

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Rituál dočasně desetinasobně rozmnoží majetek jedné Osobě.

## Dar moci

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál předá postavení a vliv jednomu uctívači Cintany.

## Dar bohatství

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál desetinasobně rozmnoží majetek jednomu uctívači Cintany.

## Vlna hedonismu ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Všechny Osoby budou bažít po požitcích.

## Vlna bohatství ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Osoby začnou získávat majetek a peníze. Obchodování se bude dařit, ekonomika bude růst. Trvání ukazuje pouze dobu, po kterou bude rozvoj probíhat. Získaný majetek není po skončení efektu rituálu ztracen.

# Finersha

Bohyně míru, diplomacie a budování.

## Mírnost střelby

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny střelné zbraně zvoleného cíle budou mít jen poloviční DAM.

## Mírnost zápasu

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny chladné zbraně zvoleného cíle budou mít jen poloviční DAM.

## Mírnost výbušnin

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny výbušniny zvoleného cíle budou mít jen poloviční DAM.

## Mírnost bojovníka

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Atributy CCO, RCO, PER, WIL, CHA a INT zvolené Osoby jsou sníženy o 5.

## Klid střelby

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny střelné zbraně zvoleného cíle budou zcela neškodné.

## Klid zápasu

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny chladné zbraně zvoleného cíle budou zcela neškodné.

## Klid výbušnin

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny výbušniny zvoleného cíle budou zcela neškodné.

## Klid bojovníka

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Atributy CCO, RCO, PER, WIL, CHA a INT zvolené Osoby jsou sníženy o 10.

## Mír

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin

Zvolená Osoba okamžitě přestane bojovat a buď se vzdá, nebo uteče.

## Božská rekonstrukce

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Jeden zničený neživý objekt je opraven. Health Points jsou plně regenerovány.

## Vlna míru ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Osoby okamžitě přestanou bojovat.

## Vlna budování ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Osoby začnou opravovat a stavět nové budovy a stroje.

# Olrenor

Bůh války, agrese a ničení.

## Prudkost střelby

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny střelné zbraně zvoleného cíle budou mít dvojnásobné DAM.

## Prudkost zápasu

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny chladné zbraně zvoleného cíle budou mít dvojnásobné DAM.

## Prudkost výbušnin

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny výbušniny zvoleného cíle budou mít dvojnásobné DAM.

## Prudkost bojovníka

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Atributy CCO, RCO, PER, WIL, CHA a INT zvolené Osoby jsou zvýšeny o 5.

## Běsnění střelby

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny střelné zbraně zvoleného cíle automaticky zabíjí cíle, které zasáhnou (InstaKill).

## Běsnění zápasu

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny chladné zbraně zvoleného cíle automaticky zabíjí cíle, které zasáhnou (InstaKill).

## Běsnění výbušnin

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všechny výbušniny zvoleného cíle automaticky zabíjí cíle, které zasáhnou (InstaKill).

## Běsnění bojovníka

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Atributy CCO, RCO, PER, WIL, CHA a INT zvolené Osoby jsou zvýšeny o 10.

## Válka

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin

Zvolená Osoba okamžitě začne bojovat – zaútočí na nejbližšího cizince.

## Božská destrukce

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Jeden neživý objekt je zničen.

## Vlna války ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Osoby okamžitě začnou bojovat – zaútočí na nejbližší cizince.

## Vlna ničení ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Osoby začnou ničit všechny budovy a stroje.

# Ponturos

Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti.

## Pokročilé brnění

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolené brnění nebo přilba přidávají dvojnásobný bonus (pokud to je možné).

## Božská zvědavost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Živá bytost je zvědavá, všechno své úsilí soustředí na sběr informací.

## Kvalitní vybavení

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolené Speciální vybavení je velmi kvalitní. Nemůže se rozbít.

## Pokročilé vybavení

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolené Speciální vybavení má dvojnásobnou účinnost (pokud to je možné). Například communicatus má dvojnásobný dosah, dalekohled má dvakrát tak větší dohled a podobně.

## Pokročilá chladná zbraň

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená chladná zbraň má dvojnásobné DAM a cíli dává postih -4 na Úhyb a Vykrytí.

## Pokročilá střelná zbraň

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená střelná zbraň má dvojnásobné DAM a dostřel.

## Pokročilá výbušnina

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená výbušnina má dvojnásobné DAM a dosah exploze.

## Pokročilé motory

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolený Dopravní prostředek má rychlost dvojnásobnou.

## Pokročilé pancéřování

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolený Dopravní prostředek nebo budova může provádět Opravné hody při hodech proti ARM.

## Pokročilá konstrukce

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolený Dopravní prostředek nebo budova má maximální HP zvýšeno na dvojnásobek.

## Vlna zvědavosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Všechny Živé bytosti se budou zaměřovat jen na sběr nových informací.

## Vlna pokroku ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Osoby získají velký zájem o výzkum. Vědě se bude dařit, objeví se nové poznatky a výrobní postupy. Trvání ukazuje pouze dobu, po kterou se bude věda rozvíjet. Získané výsledky nejsou po skončení efektu rituálu ztraceny.

# Gonolia

Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství.

## Primitivní brnění

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolené brnění nebo přilba přidávají poloviční bonus (pokud to je možné).

## Božská lhostejnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Živá bytost je lhostejná, nic ji nezajímá.

## Nekvalitní vybavení

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolené Speciální vybavení je velmi nekvalitní. Pokud je použito neúspěšně, je rozbito.

## Primitivní vybavení

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolené Speciální vybavení má poloviční účinnost (pokud to je možné). Například communicatus má poloviční dosah, dalekohled má dvakrát tak menší dohled a podobně.

## Primitivní chladná zbraň

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená chladná zbraň má poloviční DAM a cíli dává bonus +4 na Úhyb a Vykrytí.

## Primitivní střelná zbraň

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená střelná zbraň má poloviční DAM a dostřel.

## Primitivní výbušnina

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená výbušnina má poloviční DAM a dosah exploze.

## Primitivní motory

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolený Dopravní prostředek má rychlost sníženou na polovinu.

## Primitivní pancéřování

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolený Dopravní prostředek nebo budova musí provádět Kazící hody při hodech proti ARM.

## Primitivní konstrukce

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolený Dopravní prostředek nebo budova má maximální HP sníženo na polovinu.

## Vlna lhostejnosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Všechny Živé bytosti budou lhostejné ke svému okolí.

## Vlna úpadku ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Osoby ztratí zájem o výzkum. Věda bude upadat, ztratí se některé poznatky a výrobní postupy. Trvání ukazuje pouze dobu, po kterou bude věda upadat. Ztracené vědomosti nejsou po skončení efektu rituálu obnoveny.

# Lugona

Bohyně světla, dne a odvahy.

## Božská odvaha

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost získá zpět svoji odvalu. Efekt Paniky resp. Splašení je okamžitě zahnán.

## Božská energie

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost je opět plná energie, únava je zahnána.

## Božské bdění

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená Živá bytost nemusí spát.

## Božské probuzení

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost se ihned probudí (ze spánku, z bezvědomí, z kómatu...).

## Aura světla

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolený cíl je obklopen aurou světla, která na jeho přítomnost již z dálky upozorní. Zvolený cíl se taktéž nemůže schovat.

## Dar světla

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Vyvolá malý zdroj světla na zvoleném místě. Světlo má dosah 100 metrů všemi směry.

## Dar dne

**Rozsah:** 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Živá bytost vidí v noci (ve tmě) stejně dobře, jako ve dne (na světle).

## Dlouhý den

**Rozsah:** tabula, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: speciální  
Rituál způsobí, že na cílové tabule nenastane následující noc, místo ní bude stále světlý den. Např. tabula, kde se normálně světlý den a noc střídají po 10 hodinách, bude nyní 30 hodin světlý den. Poté se světlý den a noc střídají jako obvykle

## Spalující den

**Rozsah:** tabula, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: speciální  
Po jeden světlý den budou na tabule panovat extrémně vysoké teploty. Tabula bude mít tropické podnebí.

## Začátek

**Rozsah:** 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál způsobí aktivaci jednoho objektu. Díky tomuto rituálu je možné například zahájit odpočet detonátoru, zapnout arkánům a podobně.

## Vlna začátků ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Všechny stroje a přístroje se okamžitě samy aktivují. Zůstanou tak po celou dobu trvání rituálu, ačkoliv je možné je vypnout klasickým způsobem.

## Vlna odvahy ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Živé bytosti nebudou mít strach z ničeho. Všechny jsou imunní vůči Panice resp. Splašení.

# Uliun

Bůh tmy, noci a strachu.

## Božský strach

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolenou Živou bytost zachvátí strach. Je pod efektem Paniky resp. Splašení, dokud se nějak neuklidní.

## Božská letargie

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost je bez energie, získává 10 stupňů únavy.

## Božský spánek

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní  
Zvolená spící Živá bytost se už sama od sebe neprobudí.

## Božské usnutí

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost ihned usne do tvrdého spánku, ze kterého ji nikdo nemůže probudit.

## Aura tmy

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolený cíl je obklopen aurou tmy, která zakrývá jeho přítomnost. Pokud se zvolený cíl schová, nemůže být nalezen zrakem.

## Dar tmy

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zažene světlo na zvoleném místě. Tmavé území sahá do vzdálenosti 100 metrů všemi směry.

## Dar noci

**Rozsah:** 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Živá bytost vidí ve dne (na světle) stejně špatně, jako v noci (ve tmě).

## Dlouhá noc

**Rozsah:** tabula, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: speciální  
Rituál způsobí, že na cílové tabule nenastane následující světlý den, místo něj bude stále noc. Např. tabula, kde se normálně světlý den a noc střídají po 10 hodinách, bude nyní 30 hodin noc. Poté se světlý den a noc střídají jako obvykle

## Mrazivá noc

**Rozsah:** tabula, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: speciální  
Po jednu noc budou na tabule panovat extrémně nízké teploty. Tabula bude mít arktické podnebí.

## Konec

**Rozsah:** 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál způsobí deaktivaci jednoho objektu. Díky tomuto rituálu je možné například vypnout odpočet detonátoru, vypnout arkánům a podobně.

## Vlna konců ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Všechny stroje a přístroje se okamžitě samy deaktivují. Zůstanou tak po celou dobu trvání rituálu, ačkoliv je možné je zapnout klasickým způsobem.

## Vlna strachu ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Živé bytosti propadnou strachu. Jsou pod efektem Paniky resp. Splašení, nic je nedokáže uklidnit.

# Jokarag

Bůh intelektu, logiky a efektivnosti.

## Božská chytrost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je velmi chytrá. Její INT je zvýšeno na 19.

## Božská logika

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost se řídí výhradně logikou, nemá žádné emoce. Je těžké ji k něčemu přemluvit, téměř nezná strach. Její WIL je zvýšeno na 19.

## Dotek logiky

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Osoba bude přemýšlet o jednom knězem zvoleném subjektu. Bude jím téměř posedlá.

## Božská efektivita

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Pracovní výkonnost zvolené Osoby se mnohonásobně zvýší.

## Božská profesionalita

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Osoba dočasně ovládá jednu svoji zvláštní dovednost (dle knězova výběru) mnohem lépe. Při jejím provádění má bonus +10 na daný atribut.

## Božská pečlivost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Osoba dočasně ovládá jednu svoji zvláštní dovednost (dle knězova výběru) mnohem lépe. Při jejím provádění může provést Opravný hod.

## Božský intelekt

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Zvolené Zvíře získává intelekt rozumné bytosti. Dokáže například přesně porozumět řeči i písmu. Získává hodnotu SP rovnou součtu jeho základního WIL a INT. Po dobu trvání rituálu je zvíře považováno za Osobu.

## Propůjčení efektivty

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Rituál dočasně udělá z jedné Osoby velmistra v jejím oboru. Práci zvládá s téměř nadpřirozenou efektivitou, jako zkušený expert.

## Dar efektivty

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál udělá z jednoho uctíváče Jokaraga mistra v jeho oboru. Práci zvládá s téměř nadpřirozenou efektivitou, jako zkušený expert.

## Božská moudrost

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Zvolená Osoba dočasně získá jednu Obecnou dovednost dle knězova výběru.

## Vlna chytrosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Živé bytosti jsou velmi chytré. Jejich INT je zvýšeno na 19.

## Vlna logiky ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Živé bytosti se začnou řídit pouze logikou, přestanou mít emoce. Jejich WIL je zvýšeno na 19.

# Elarinia

Bohyně instinktu, emocí a efektivnosti.

## Božská hloupost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je velmi stupidní. Její INT je sníženo na 1.

## Božská emoce

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost se řídí výhradně emocemi, nemá žádnou logiku. Může být ke všemu snadno přesvědčena, snadno propadá strachu. Její WIL je sníženo na 1.

## Dotek emoce

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Osoba bude prožívat jednu knězem zvolenou emoci.

## Božská efektnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Umělecké nadání zvolené Osoby se mnohonásobně zvýší.

## Božské amatérství

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Osoba dočasně ovládá jednu svoji zvláštní dovednost (dle knězova výběru) mnohem hůře. Při jejím provádění má postih -10 na daný atribut.

## Božská nedbalost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Osoba dočasně ovládá jednu svoji zvláštní dovednost (dle knězova výběru) mnohem hůře. Při jejím provádění musí provést Kazící hod.

## Božský instinkt

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Zvolená Osoba ztratí intelekt rozumné bytosti, začne se řídit jen zvířecími instinkty. Nedokáže rozumět řeči ani písmu. Ztrácí hodnotu SP. Po dobu trvání rituálu je osoba považována za Zvíře.

## Propůjčení efektnosti

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Rituál dočasně udělá z jedné Osoby velmistra v jejím oboru. Práci zvládá s téměř nadpřirozenou efektností, jako nadaný umělec.

## Dar efektnosti

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál udělá z jednoho uctíváče Elarinie mistra v jeho oboru. Práci zvládá s téměř nadpřirozenou efektností, jako nadaný umělec.

## Božská pošetilost

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin  
Zvolená Osoba dočasně ztrácí jednu Obecnou dovednost dle knězova výběru.

## Vlna hlouposti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Živé bytosti jsou velmi stupidní. Jejich INT je snížena na 1.

## Vlna emocí ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Živé bytosti se začnou řídit pouze emocemi, přestanou mít logiku. Jejich WIL je sníženo na 1.

# Ranaka

Bohyně zdraví, evoluce a regenerace.

## Božská léčba

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost je vyléčena ze všech nemocí.

## Božské hojení

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost je vyléčena ze všech jedů.

## Biologická odolnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je imunní vůči Biologickým útokům.

## Chemická odolnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je imunní vůči Chemickým útokům.

## Radiační odolnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je imunní vůči Radiačním útokům.

## Božská evoluce

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost má evolučně pozměněný organizmus tak, aby byla lépe adaptovaná na místní prostředí. Její atributy DUR, AGI a PER jsou zvýšeny o 10.

## Božská regenerace

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost je vyléčena ze zranění. HP jsou plně regenerovány.

## Biologické očištění

Rozsah: 500 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Okolí je dočasně očišťováno od všech nebezpečných biologických látek (bakterií, virů...).

## Chemické očištění

Rozsah: 500 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Okolí je dočasně očišťováno od všech toxických chemických látek.

## Radiační očištění

Rozsah: 500 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Okolí je dočasně očišťováno od veškerého radioaktivního záření.

## Vlna zdraví ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
Všechny Živé bytosti se vyléčí ze všech nemocí.

## Vlna regenerace ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
Všechny Živé bytosti se vyléčí ze všech zranění. HP jsou plně regenerovány.

# Melnak

Bůh nemocí, mutace a degenerace.

## Božská nákaza

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost se nakazí nemocí podle knězova výběru.

## Božská otrava

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost se otráví jedem podle knězova výběru.

## Biologická náchylnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je náchylná vůči Biologickým útokům. Nemůže si proti nim házet na odolání (DUR).

## Chemická náchylnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je náchylná vůči Chemickým útokům. Nemůže si proti nim házet na odolání (DUR).

## Radiační náchylnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost je náchylná vůči Radiačním útokům. Nemůže si proti nim házet na odolání (DUR).

## Božská mutace

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená Živá bytost má mutaci pozměněný organizmus tak, aby byla hůře adaptovaná na místní prostředí. Její atributy DUR, AGI a PER jsou sníženy o 10.

## Božská degenerace

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost je zraněna. Přichází o polovinu svých aktuálních HP.

## Biologické zamoření

Rozsah: 500 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Okolí je zamořeno agresivními biologickými látkami (bakterie, viry...). Všichni v okolí si musí každou hodinu hodit na odolání Biologickému útoku s DAM 10.

## Chemické zamoření

Rozsah: 500 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Okolí je zamořeno toxickými chemickými látkami. Všichni v okolí si musí každou hodinu hodit na odolání Chemickému útoku s DAM 10.

## Radiační zamoření

Rozsah: 500 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Okolí je zamořeno radioaktivním zářením. Všichni v okolí si musí každou hodinu hodit na odolání Radiačnímu útoku s DAM 10.

## Vlna nemocí ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
Všechny Živé bytosti se nakazí nemocí podle knězova výběru.

## Vlna degenerace ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
Všechny Živé bytosti utrpí zranění. Přichází o polovinu svých aktuálních HP.

# Hurconyr

Bůh práva, spravedlnosti a cti.

## Božské udání

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Když zvolená Osoba provede zločin, zanechá po sobě jasné důkazy a uvidí ji mnoho svědků.

## Božská pravdomluvnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba není schopna lhát.

## Božská věrnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba je věrná svým blízkým, kolegům, nadřízeným apod.

## Božská čestnost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba má silný smysl pro čest, neudělá nic nečestného.

## Božská spravedlnost

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Zvolená Osoba, která byla neprávem odsouzena, bude omilostněna a odškodněna.

## Božský trest

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Zvolená Osoba, která provedla nějaký zločin, bude potrestána.

## Odhalení důkazů

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Rituál odhalí všechny důkazy, které vedou ke zvolenému zločinu.

## Dobročinná myšlenka

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba bude toužit po vykonání dobrého skutku. K tomu vynaloží všechno své úsilí. Pokud ho nestihne provést do konce efektu rituálu, touha vymizí.

## Dobročinná touha

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Zvolený uctíváč Hurconyry bude toužit po vykonání dobrého skutku. K tomu vynaloží všechno své úsilí. Bude se o něj snažit tak dlouho, dokud ho nevykoná (nebo dokud nezemře).

## Aura práva

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba bude zcela chráněna před zločinem – žádný zloděj v jejím okolí ji nebude chtít okrást, žádný únosce ji nebude chtít unést, žádný vrah se ji nepokusí zabít, atd.

## Vina práva ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Žádná Osoba neporuší zákon.

## Vina cti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Osoby budou přímé, čestné a důvěryhodné.

# Qelona

Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti.

## Božské zatajení

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Když zvolená Osoba provede zločin, nezanechá po sobě žádné důkazy a nebudou žádní svědci.

## Božská lež

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba nemůže mluvit pravdu, pouze lež.

## Božská zrada

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba zradí své blízké, kolegy, nadřízené apod.

## Božská podlost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba nemá žádnou čest, je schopna čehokoliv.

## Božské bezpráví

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Zvolená Osoba, která byla právem odsouzena, bude omilostněna a odškodněna.

## Božská pomsta

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Zvolená Osoba, která provedla nějaký dobrý čin, bude potrestána.

## Zakrytí důkazů

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Rituál zakryje či se jinak zbaví všech důkazů, které by mohly vést ke zvolenému zločinu.

## Zločinná myšlenka

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba bude toužit po spáchání zločinu. K tomu vynaloží všechno své úsilí. Pokud ho nestihne provést do konce efektu rituálu, touha vymizí.

## Zločinná touha

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Zvolený uctíváč Qelony bude toužit po spáchání zločinu. K tomu vynaloží všechno své úsilí. Bude se o něj snažit tak dlouho, dokud ho nespáchá (nebo dokud nezemře).

## Aura zločinu

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Zvolená Osoba bude na sebe přitahovat zločin – všichni zloději v jejím okolí se ji pokusí okrást, všichni únosci se ji pokusí unést, všichni vrazi se ji pokusí zabít, atd.

## Vina zločinů ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Osoby začnou porušovat zákony.

## Vina podlosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Osoby budou zákeřné, zrádné a nedůvěryhodné.

# Nelevra

Bohyně řádu, kauzality a plánů.

## Plán bitvy

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost začíná v boji vždy jako první nebo jako poslední (to určí kněz). Efekt rituálu trvá až do konce boje.

## Kauzalita útoku

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Jeden útok vybraného objektu má jednorázově dvojnásobné DAM.

## Řád útoku

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Jeden útok vybraného objektu je automaticky úspěšný – nelze mu nijak odolat.

## Božská silná mysl

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Osoba je imunní proti šilenství. Neztrácí Sanity Points.

## Plán řádu

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Pro zvolenou bytost neexistuje náhoda. Na atributy si nemusí házet kostkou. Všechny její činnosti vždy dopadnou tak, jak chce. Může dokonce určit, že činnost má efekt Štěstí. Totéž ale platí i pro všechny ostatní, kteří reagují na tuto bytost (např. nepřátelé).

## Síla řádu

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolený objekt nemůže být pod efektem žádného postihu, ale ani bonusu.

## Dotek řádu

**Rozsah:** 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut  
Zvolený objekt je chráněn před fyzikálními anomáliemi a nadpřirozenými efekty (kromě boží moci) po dobu trvání rituálu.

## Propůjčení přičetnosti

**Rozsah:** 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Rituál dočasně vrátí přičetnost jedné Osobě. Sanity Points jsou plně regenerovány.

## Dar přičetnosti

**Rozsah:** 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál vrátí přičetnost jednomu uctívači Nelevry. Sanity Points jsou plně regenerovány.

## Božský řád

**Rozsah:** 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut  
Všechny hody, které zvolený objekt provede, budou moci být jen úspěšné či neúspěšné. Hody Štěstí a Smůla nemají žádný zvláštní efekt – znamenají pouze normální úspěch resp. neúspěch.

## Vlna harmonie ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
V okolí je nastolen řád – rozpadlá vládnoucí a velící struktura se obnoví do původního stavu.

## Vlna řádu ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Celé okolí je chráněno před fyzikálními anomáliemi a nadpřirozenými efekty (kromě boží moci) po dobu trvání rituálu.

# Yusinyr

Bůh chaosu, paradoxů a náhody.

## Náhoda bitvy

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolená Živá bytost musí během svého tahu útočit na cíl, který vybral kněz. Efekt rituálu trvá až do konce boje nebo dokud není vybraný cíl zničen.

## Paradox útoku

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Jeden útok vybraného objektu má jednorázově zápornou DAM (regeneruje zranění).

## Chaos útoku

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Jeden útok vybraného objektu je odražen zpět na něj, jako by útočil sám na sebe.

## Božská slabá mysl

**Rozsah:** 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin  
Zvolená Osoba je náchylnější na šilenství. Vždy získává dvojnásobek Sanity Pointů.

## Náhoda chaosu

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolenou bytost ovládá náhoda. Nehází si proti svým atributům, hází normálně k20, přičemž hod 1-10 je úspěch a 11-20 neúspěch. Štěstí a Smůla se stále počítá. Bonusy a postihy se nepočítají. Totéž platí i pro všechny ostatní, kteří reagují na tuto bytost (např. nepřátelé).

## Síla chaosu

**Rozsah:** 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Pro zvolený objekt se všechny postihy chovají jako bonusy a naopak.

## Dotek chaosu

**Rozsah:** 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut  
Ve zvoleném objektu začnou kolabovat zákony fyziky po dobu trvání rituálu. Jaký to bude mít přesně efekt, stanoví GM.

## Propůjčení šilenství

**Rozsah:** 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní  
Rituál dočasně vezme přičetnost jedné Osobě. Sanity Points jsou sníženy na 0.

## Dar šilenství

**Rozsah:** 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Rituál vezme přičetnost jednomu uctívači Yusinyra. Sanity Points jsou sníženy na 0.

## Božský chaos

**Rozsah:** 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut  
Všechny hody, které zvolený objekt provede, budou moci být jen Štěstí či Smůla. Běžný úspěch v hodu bude mít efekt Štěstí, běžný neúspěch v hodu bude mít efekt Smůly.

## Vlna anarchie ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
V okolí se rozhoří anarchie – vládnoucí a velící struktura se zcela rozpadne.

## Vlna chaosu ★

**Rozsah:** 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
V okolí začnou kolabovat zákony fyziky po dobu trvání rituálu. Jaký to bude mít přesně efekt, stanoví GM.



# Kim

Bůh výběru, změny a naděje.

## Naděje střelby

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená bytost může provádět Opravné hody při hodech na RCO.

## Naděje zápasu

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená bytost může provádět Opravné hody při hodech na CCO.

## Naděje obrany

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená bytost může provádět Opravné hody při hodech na ARM, resp. DUR (pokud ARM nemá).

## Naděje útoku

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Cíle zvolené bytosti musí provádět Kazící hody při hodech na ARM, resp. DUR (pokud ARM nemají).

## Naděje útěku

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolené bytosti, která je vězněná či jinak zadržovaná, se otevře šance na útek.

## Naděje nálezu

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Vytvoří se šance, že bude nalezen jeden zvolený ztracený objekt (bytost, předmět...).

## Naděje přežití

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolené bytosti, které hrozí smrt, se otevře šance na přežití.

## Naděje výhry

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Vytvoří se šance, že zvolená Osoba vyhraje v soutěži či závodu.

## Božský výběr

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Zvolená Osoba si může zvolit svůj osud sama. Tento osud se splní do k20 dní.

## Božská změna

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut  
Stav, ve kterém se zvolený cíl nyní nachází, je změněn na přesný opak.

## Vlna výběru ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
Osoby žijící v oblasti mohou zvolit její osud sami (podle přání většiny). Tento osud se splní do k20 dní.

## Vlna nezávislosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Osud celé oblasti mají v hrsti sami její obyvatelé. Po dobu trvání rituálu nebude moci oblast nikdo dobýt ani vládnout jejím obyvatelům. Po skončení rituálu však pravděpodobně dojde k tvrdým zásahům vlády (respektive mocných sousedů) proti obyvatelstvu.

# Iskia

Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje.

## Beznaděj střelby

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená bytost musí provádět Kazící hody při hodech na RCO.

## Beznaděj zápasu

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená bytost musí provádět Kazící hody při hodech na CCO.

## Beznaděj obrany

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Zvolená bytost musí provádět Kazící hody při hodech na ARM, resp. DUR (pokud ARM nemá).

## Beznaděj útoku

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut  
Cíle zvolené bytosti mohou provádět Opravné hody při hodech na ARM, resp. DUR (pokud ARM nemají).

## Beznaděj útěku

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolené bytosti, která je vězněná či jinak zadržovaná, zmizí všechny šance na útek.

## Beznaděj nálezu

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Rozplynou se všechny šance, že bude nalezen zvolený ztracený objekt (bytost, předmět...).

## Beznaděj přežití

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Zvolené bytosti, které hrozí smrt, zmizí všechny šance na přežití.

## Beznaděj výhry

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové  
Rozplynou se všechny šance, že zvolená Osoba vyhraje v soutěži či závodu.

## Božský osud

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové  
Kněz zvolené Osobě určí její osud podle svého uvážení. Tento osud se splní do k20 dní.

## Božská neměnnost

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 minut  
Stav, ve kterém se zvolený cíl nyní nachází, se nemůže nijak změnit.

## Vlna osudu ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové  
Kněz celé oblasti určí její osud podle svého uvážení. Tento osud se splní do k20 dní.

## Vlna podřízenosti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní  
Osud celé oblasti má v hrsti jednotlivec či skupina osob podle knězova výběru. Po dobu trvání rituálu bude moci řídit oblast a vládnout jejím obyvatelům. Po skončení rituálu však pravděpodobně dojde ke vzpouře obyvatelstva.

# Talhisa

Bohyně lítosti, lásky a potěšení.

## Božské potěšení

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Živá bytost zažívá potěšení při děláni jedné činnosti podle knězova výběru. Kdykoliv ji dělá, musí si hodit proti WIL. Pokud uspěje, postihne ji opačný efekt Bolesti (včetně hodů Šťěstí a Smůly).

## Božská lítost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Osoba je lítostivá vůči ostatním.

## Božská obliba

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Osoba je oblíbená u ostatních. Snadněji s nimi vyjednává.

## Ochočení zvířete

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Cílové divoké Zvíře je automaticky ochočeno.

## Odolnost proti bolesti

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Živá bytost je imunní vůči bolesti.

## Božské přátelství

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová bytost je ostatními vnímána jako přítel. Nikdo na ní nebude chtít zaútočit jako první (ovšem jakmile bytost sama zaútočí, ostatní začnou bojovat také).

## Propůjčení lásky

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Rituál způsobí, že se dvě Osoby knězova výběru do sebe dočasně zamilují.

## Propůjčení obdivu

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Rituál způsobí, že zvolenou Osobou budou všichni obdivovat.

## Dar lásky

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Rituál způsobí, že se dva uctívači Talhisy dle knězova výběru do sebe zamilují.

## Dar obdivu

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Rituál způsobí, že uctívače Talhisy dle knězova výběru budou všichni obdivovat.

## Vlna potěšení ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Živé bytosti zažijí potěšení, veškeré pocity nepohodlí a utrpení jsou zahnány.

## Vlna lásky ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Živé bytosti se budou milovat. Budou milovat i všechny, kteří přijdou odjinud.

# Kronil

Bůh krutosti, nenávisti a utrpení.

## Božské utrpení

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Živá bytost zažívá utrpení při děláni jedné činnosti podle knězova výběru. Kdykoliv ji dělá, musí si hodit na odolání bolesti.

## Božská krutost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Osoba je krutá a nelítostná vůči ostatním.

## Božská nelibost

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Osoba je neoblíbená u ostatních. Hůře s nimi vyjednává.

## Zdivočení zvířete

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Cílové ochočené Zvíře automaticky zdivočí.

## Náchylnost na bolest

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová Živá bytost je citlivá na bolest. Pokud je vystavena efektu, který způsobuje bolest, nemůže mu odolat.

## Božské nepřátelství

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 hodin

Cílová bytost je ostatními vnímána jako nepřítel. Všichni na ní budou ihned útočit.

## Propůjčení nenávisti

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Rituál způsobí, že se dvě Osoby knězova výběru začnou dočasně nenávidět.

## Propůjčení opovržení

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 dní

Rituál způsobí, že zvolenou Osobou budou všichni opovrhovat.

## Dar nenávisti

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Rituál způsobí, že se dva uctívači Kronila dle knězova výběru začnou nenávidět.

## Dar opovržení

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Rituál způsobí, že uctívačem Kronila dle knězova výběru budou všichni opovrhovat.

## Vlna utrpení ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Živé bytosti zažijí utrpení, veškeré pocity pohodlí a potěšení jsou zahnány.

## Vlna nenávisti ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní

Všechny Živé bytosti se budou nenávidět. Budou nenávidět i všechny, kteří přijdou odjinud.

# Vakmir

Bůh prostoru, kořenů a větví Yggdrasilu.

## Lokální přesun věci

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jeden neživý movitý objekt je přesunut jinam v rámci rozsahu.

## Lokální přesun uctívače

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jeden uctívač Vakmira je přesunut jinam v rámci rozsahu.

## Lokální vize

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Kněz uvidí, co se právě nyní děje na zvoleném místě v rámci rozsahu.

## Lokální stopování

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Kněz uvidí, kde se právě nyní nachází zvolený subjekt v rámci rozsahu.

## Lokální přesun zvířete

**Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jedno Zvíře je přesunuto jinam v rámci rozsahu.

## Lokální přesun osoby

**Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jedna Osoba je přesunuta jinam v rámci rozsahu.

## Bariéra kořenů Yggdrasilu

**Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí nelze vstoupit do kořenů Yggdrasilu nebo z nich naopak vystoupit.

## Bariéra větví Yggdrasilu

**Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí nelze vstoupit do větví Yggdrasilu nebo z nich naopak vystoupit.

## Ochrana prostoru

**Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí je normální prostor chráněn před vlivy v kořenech a větvích Yggdrasilu.

## Smišený prostor

**Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí jsou normální prostor, kořeny a větve Yggdrasilu smíchané dohromady. Je možné mezi nimi volně přecházet a okamžitě se tak přesunovat kamkoliv v celém okolí.

## Přeskupení kořenů Yggdrasilu ★

**Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní**  
V celém okolí bude cestování skrze kořeny Yggdrasilu trvat polovinu nebo dvojnásobek času, kořenová teleportace a komunikace budou mít poloviční nebo dvojnásobný dosah (kněz si zvolí). Kněz může zvolit, na koho a co všechno bude mít tento rituál vliv.

## Přeskupení větví Yggdrasilu ★

**Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní**  
V celém okolí bude cestování skrze větve Yggdrasilu trvat polovinu nebo dvojnásobek času, větvová teleportace a komunikace budou mít poloviční nebo dvojnásobný dosah (kněz si zvolí). Kněz může zvolit, na koho a co všechno bude mít tento rituál vliv.

# Sulosa

Bohyně času, vzpomínky a předtuchy.

## Hodinový přesun věci

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jeden neživý movitý objekt je přesunut do hodinu vzdálené minulosti nebo budoucnosti.

## Hodinový přesun uctívače

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jeden uctívač Sulosy je přesunut do hodinu vzdálené minulosti nebo budoucnosti.

## Hodinová vzpomínka

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Kněz uvidí, co se stalo před hodinou na místě, ve kterém se právě nachází.

## Hodinová předtucha

**Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Kněz uvidí, co se stane za hodinu na místě, ve kterém se právě nachází.

## Hodinový přesun zvířete

**Rozsah: 100 m, úroveň 1, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jedno Zvíře je přesunuto do hodinu vzdálené minulosti nebo budoucnosti.

## Hodinový přesun osoby

**Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové**  
Jedna Osoba je přesunuta do hodinu vzdálené minulosti nebo budoucnosti.

## Bariéra minulosti

**Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí nelze proniknout do minulosti nebo naopak z minulosti.

## Bariéra budoucnosti

**Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí nelze proniknout do budoucnosti nebo naopak z budoucnosti.

## Ochrana přítomnosti

**Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí je přítomnost chráněna před změnami v minulosti či budoucnosti.

## Smišený čas

**Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: k20 hodin**  
V celém okolí jsou přítomnost, minulost a budoucnost smíchané dohromady. Je možné mezi nimi volně přecházet a okamžitě se tak přesunovat v čase až k20 hodin vpřed či vzad (počítáno od okamžiku provedení rituálu).

## Vlna minulosti ★

**Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní**  
V celém okolí se čas posune vzad až o 10 dní (kněz si zvolí). Trvání rituálu se počítá od okamžiku, kdy byl čas změněn. Kněz může zvolit, na koho a co všechno bude mít tento rituál vliv.

## Vlna budoucnosti ★

**Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: k20 dní**  
V celém okolí se čas posune vpřed až o 10 dní (kněz si zvolí). Trvání rituálu se počítá od okamžiku, kdy byl čas změněn. Kněz může zvolit, na koho a co všechno bude mít tento rituál vliv.

# Anrugezské církve

Pokud je kněz stoupencem Anrugezské církve, může provádět pouze tyto specifické rituály .

## Posílení modlitby Světla

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všichni stoupenci Světlych bohů mají bonus +10 k CHA při modlení (nevtahuje se na modlitby stoupců Anrugezské církve).

## Oslabení modlitby Temnoty

Rozsah: 100 m, úroveň 0, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všichni stoupenci Temných bohů mají postih -10 na CHA při modlení.

## Posílení Světlé magie

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všichni kouzelníci v okolí mají bonus +10 k WIL při sesílání Světlych kouzel.

## Posílení rituálů Světla

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všichni kněží v okolí mají bonus +10 k CHA při provádění rituálů Světlych bohů (nevtahuje se na rituály Anrugezské církve).

## Oslabení Temné magie

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všichni Temní kouzelníci v okolí mají postih -10 od WIL při sesílání Temných kouzel.

## Oslabení rituálů Temnoty

Rozsah: 100 m, úroveň 2, rituál: 1 minuta, trvání: k20 minut

Všichni Temní kněží v okolí mají postih -10 od CHA při provádění rituálů Temných bohů.

## Zahnání magické bytosti

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Kněz může zahnat jednu Magickou bytost Světla i Temnoty. Bytost uteče pryč.

## Zahnání astrální bytosti

Rozsah: 100 m, úroveň 4, rituál: 1 minuta, trvání: jednorázové

Kněz může zahnat jednu Astrální bytost Světla i Temnoty. Bytost uteče pryč.

## Očistné Světlo

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Kněz jedné bytosti oddané Světlu ubere k20 Corruption Pointů.

## Spalující Světlo

Rozsah: 100 m, úroveň 6, rituál: 1 hodina, trvání: jednorázové

Kněz jedné bytosti oddané Temnotě způsobí zranění za desetinasobek k20 HP a psychický šok za desetinasobek k20 SP.

## Vina očistného Světla ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové

Kněz všem bytostem oddaným Světlu ubere k20 Corruption Pointů.

## Vina spalujícího Světla ★

Rozsah: 1 km, úroveň 8, rituál: 1 den, trvání: jednorázové

Kněz všem bytostem oddaným Temnotě způsobí zranění za desetinasobek k20 HP a psychický šok za desetinasobek k20 SP.