



# Kněz

*Zvláštní se můžou zdát nám prostým smrtelníkům. Muži a ženy, jež své životy zasvětili svému bohu a obětovali svá smrtelná těla, z nichž se stala cesta, po níž ostatní mohou kráčet do nebes.*

Kněz je pro každé město nesmírně důležité povolání, přesto je pro něj získávání zkušeností poněkud obtížné. Jednou cestou může být, že se připojí k nějaké skupině dobrodruhů. O něco jistější cesta je ale, že se pokusí splnit některé z questů, které náš svět nabízí. Dobrou zprávou pro kněze je to, že většinu svých vlastností může plně využívat i na velmi nízkých úrovních. Jeho schopnosti jsou tyto (římská číslice za názvem udává nejnižší úroveň, od které můžeš schopnost používat):

## Služby a povinnosti (I)

Kněžské povolání je spojeno s určitými pravidly, která kněz musí respektovat, ale i s jistými výhodami. Praktiky kněží různých bohů se mohou lišit a některé předpisy víry si dokonce natolik protirečit, že tito kněží se tajně (či veřejně) snaží vzájemně potírat.

Obecně pro všechny kněží všech vyznání platí toto:

1. Kněz je jediný, kdo může právoplatně oddávat manželské páry, provádět pohřební obřady a udělovat svátosti, jež jeho víra předepisuje (například poslední pomazání).
2. Kněz se musí chovat tak, jak mu předepisuje jeho bůh. Různá náboženství mají různé morální kodexy (konkrétní morální kodexy jsou níže v přehledu bohů). Kněz nemůže mít děti, přikazuje-li mu jeho víra celibát (respektive, nesmí se k nim přiznat).
3. Kněz může prodávat odpustky, dovoluje-li to jeho víra. Někteří bohové kupčení s jejich mocí nesnesou a své kněze mohou zavrhnout!
4. Kněz může upalovat čarodějnice (to může sice dělat každý, ale jen kněz profesionálně), dovoluje-li to jeho víra. Někteří bohové magii a čarodějnictví ctí.
5. Kněz může založit klášter, jež může sloužit i jako sirotčinec (pokud se mu podaří sehnat nějaké děti do něj, tak ty pak již nenáleží rodičům (rodičům to musí být oznámeno) a on je smí využít, jako by mu náleželi).

## Příslušnost bohu (I)

Jelikož sloužíš bohu a on ti poskytuje část své moci, tato moc je s tebou a je na tobě poznat. Zvol si boha, kterému sloužíš. **To nelze jen tak změnit!** Pokud se tě někdo zeptá „Komu sloužíš?“ popravdě odpověz jménem boha.

Ty sám jsi také schopen příslušnost jiných tvorů zjistit. Pokud si s někým minutu pohovoříš, můžeš se ho optat a on ti odpoví. U tvorů, kteří jsou bohem prodchnutí, to můžeš poznat rovnou a na dálku - zkus na ně otázku zavolat. U některých herních předmětů a především míst je příslušnost označena symboly jednotlivé bohy označující.





Jednotliví bohové našeho světa jsou popsáni v následujících řádcích, morální kodex je spíše možnost oživit a usnadnit Váš RP, nejedná se pravidla jejichž porušení má ve hře vliv:

**Äule** je trpasličí bůh a stvořitel a patron horníků a řemeslníků. Také byl vždy symbolem válečného ducha provázející trpasličí život v dobách neklidu.

Morální kodex: Nepohrdneš ziskem drahých kamenů ani kovů.

Korbel dobrého piva, vína či medoviny je v tvých rukou vždy k Äuleho potěšení.

**Svarožic** je hlavou lidského panteonu. Je to bojovný bůh, v době míru dbající o rozkvet svého lidu a v době války jedoucí na bílém koni před jejich armádami. Je to především patron lidí a jeho působnost je velmi široká. Má dva syny **Běloboga** a **Černoboga**, jež jsou každý jinou stranou mince života. První je denní bůh, průvodce slunce po denní obloze, ochránce života. Druhý je noční bůh, průvodce slunce po odvrácené straně světa, vládce zemských hlubin.

Morální kodex: Utlačovaný člověk si zaslouhuje tvou pozornost a pomoc.

Rozmach a množení lidstva je věc správná, i ty měj dcer a synů kolik jich k potěše svého boha vychovat můžeš.

**Yu Hang** je nebeský císař, pán živelů, krotitel démonů a ochránce Cesty, což je mystické náboženství vyznávané především šotky. Šotci věří, že Cesta je dovede k moci a nesmrtelnosti, skrze níž budou moci porazit demony a navždy se od nich osvobodit.

Morální kodex: Majetek není vše, ale znamená mnoho.

Každý šotek který Cestu ztratil by měl dostat pomoci k jejímu nalezení.

**Fenris** je bůh vlkodlaků, kterého uctívají odnepaměti. Fenris je bojovník – krvelačný a divoký. Fenris je lovec – tichý a trpělivý. A Fenris je pánem smrti, strážce podsvětních bran, ke kterých svým vytím přivolává padlé, a od nichž zahání ty, co mají ještě žít.

Morální kodex: Krvavá oběť je ta nejlepší oběť.

Jen v lovu a boji se získává pravé bohatství.

**Alláh** je jediný bůh a Mohamed je jeho prorok. Tak zní vyznání víry, kterou vyznávají Beduíni a Nomádi z pouští za horami. Alláh je vládcem nad životem a smrtí, neomezeným králem světa, který dbá o prosperitu a bohatství svého lidu.

Morální kodex: Každý věřící by se měl modlitbou obrátit ke svému bohu 5x denně.

Nezapomeň dle příkázání odevzdat část svého zisku potřebným a sirotkům.

## Meditace (I)

Aby kněz dokázal používat některé své další schopnosti, musí nejprve díky meditaci získat magickou energii (tzv. manu). Během meditace získává kněz **dva body many za minutu**, dokud množství knězovy many nedosáhne svého maxima. Rychlost získávání many lze různými způsoby zvýšit. Pokud je meditace ukončena předčasně (tedy dříve než mana dosáhla maxima) je veškerá nově získaná mana ztracena a meditace byla zbytečná.

Na meditaci je potřeba ticho a klid. Pokud meditujícího kněze někdo napadne, osloví, nebo se k němu třeba jen přiblíží, je meditace ukončena. Vhodným místem pro meditaci je dům v klidnější čtvrti města, věž, tichý palouček...

Maximum many závisí na úrovni kněze:

**I - 5 bodů, II - 10 bodů, III - 20 bodů, IV - 30 bodů**





## **Přiložení rukou (I)**

Potřebná mana: 1 / za každý život

Je-li kněz přítomen přímo v boji nebo jiné nebezpečné situaci, může jiné osobě vyléčit právě způsobené (do 15s) vnějšího zranění (nebo i více zranění). Léčení probíhá dotekem na cílovou osobu.

## **Požehnání (I)**

Kněz je vítaným společníkem, jelikož dokáže každému pomoci svým požehnáním. Každé požehnání kněze stojí určité množství many.

### **Universální požehnání (I)**

Potřebná mana: 0

Požehnat lze hospodě, aby měla nejlepší pivo; válce, aby byla vítězná; osobě, aby měla pěkný den... Zkrátka, dle uvážení kněze, lze požehnat komukoli a čemukoli (lze sesílat bez omezení). Toto požehnání nemá žádný specifický účinek.

### **Požehnání dolu (I)**

Potřebná mana: 2

Kněz navštíví důl, poklekne před něj a uklidní jeho ducha. Při následující těžbě pak nemůže nastat nehoda.

### **Požehnání těhotenství (I)**

Potřebná mana: 2

Kněz požehná těhotné ženě a zkrátí tak nekonečné čekání na jejího „andílka“. Zbývající doba těhotenství se zkracuje na polovinu.

### **Požehnání odvážným (I)**

Potřebná mana: 4-10

Kněz požehná dobrodruhům a průzkumníkům, kteří vyrážejí do podzemí Múspellheimu, a ochrání je tak do konce hodiny před efektem některých run. Možnosti tohoto požehnání rostou s úrovní, stejně jako cena many, přičemž kněz si může vybrat i seslání požehnání nižších úrovní.

(I), 4 many, runa 1+2

(II) 6 many, runa 3+4

(III) 8 many, runa 5+6

(IV) 10 many, runa 7+8

### **Požehnání lovcům (II)**

Potřebná mana: 3

Kněz požehná lovcům, jehož ruka pak nemine cíl a získá +20 minut bonus k loveckému vybavení.

### **Požehnání výrobě (II)**

Potřebná mana: 3

Účastní-li se kněz alespoň půl minuty výroby předmětu a intenzivně žehná výrobnímu procesu, přesné ruce výrobce atd., zkrátí dobu výroby o 5 min (měla-li výroba trvat méně než 10 minut, je zkrácena jen na polovinu)





## Požehnání dětem (II)

Potřebná mana: 5

Kněz může takto požehnati onomu zázraku stvoření života a potěšiti rodiče dvojm darem. Pokud je požehnáno matce chvíli po početí, tak se jí narodí dvojčata. Kněz může tímto požehnáním také napravit plod s deformací (hod 0 při početí). Takto napravenému plodu již nelze znovu požehnat.

## Snímání kleteb (I)

Kněz je jediný, kdo dokáže sejmout z prokletého jakoukoli kletbu. Kletby dělíme na čtyři úrovně:

### I - trapné kletby, II - vážné kletby, III - strašlivé kletby, IV - smrtelné kletby

Snímání kletby vždy doprovází rituál (který nesmí být přerušen, jinak skončí neúspěchem). Jeho náročnost odpovídá úrovni kletby. Kněz nedokáže sejmout kletbu vyšší úrovně než je jeho úroveň.

### Sejmutí trapné kletby (I)

Potřebná mana: 3

Jedná se o kletby nejnižší úrovně. K jejich sejmutí stačí, když kněz přiloží nebožákovi ruku na čelo, pomáže (nebo polije) jej svčnou vodou a alespoň minutu prosí bohy o sejmutí kletby.

Do této kategorie patří například kletba Bečení.

### Sejmutí vážné kletby (II)

Potřebná mana: 5

Vážnou kletbu může kněz sejmout tak, že prokletého opakovaně pomazává svčnou vodou a obchází kolem něj s hořícím kadidlem (či jinou vonnou směsí). Když si takto počíná již tři minuty, je kletba zlomena.

Do této kategorie patří například kletby Levorukost a Krvelačnost.

### Sejmutí strašlivé kletby (III)

Potřebná mana: 8

K odstranění strašlivé kletby je potřeba svatyně s oltářem, kadidlo (či jiná vonná směs), svíce, svčená voda, kus pergamenu a alespoň dva asistenti. Kněz přivede prokletého i oba asistenty do své svatyně. Jeden asistent zapálí svíci a za pomoci kadidelnice se stará o náležitou

atmosféru. Kněz prosí bohy o uzdravení prokletého, pomazává jej a zkoumá povahu kletby. Druhý asistent podle instrukcí kněze kreslí na pergamen kletbu personifikovanou (většinou) v ohavné stvoření. V závěru obřadu (který netrvá méně než pět minut) kněz vezme vzniklé vyobrazení a zapálí jej. Když pergamen dohoří, je prokletí sejmuto.

Do této kategorie patří například kletby Šilhavost a Prokletá zbraň.

### Sejmutí smrtelné kletby (IV)

Potřebná mana: 12

Potřebuje k tomu svatyni, pět svíček (pokud možno černých), nejméně dva asistenty (ženu a muže), svčnou vodu, zvíře vhodné k obětování (beran, kozel, pekingský palácový psík...) a jakékoli další předměty, o kterých si myslí, že přispějí k té správné atmosféře. Kněz uspořádá co nejvelkolepější obřad, během nějž přenese prokletí z původní bytosti na živou oběť, kterou rituálně zabije. Obřad trvá jen sedm minut, ale přípravy můžou zabrat mnohem víc času. Kvůli psychickému vypětí je kněz po obřadu zraněn za 1 život vnitřním zraněním..

Do této kategorie patří například kletby Hněv bohů a Do roka a do dne.





## **Prokletí (I)**

Kněz dokáže svou moc použít nejen ke zlomení kletby, ale také k jejímu seslání. Prokletí dělíme do čtyř úrovní (viz výše).

Úroveň kletby odpovídá úrovni, od které ji může kněz sesílat. Prokleješ-li libovolnou postavu, nezapomeň jí přesně popsat účinek prokletí a jeho úroveň (případně dej hráči přečíst příslušnou pasáž ze svých pravidel).

### **Bečení (I)**

Potřebná mana: 5

Sesílá se dotekem na ústa cíle nebo zrýmováním poslední urážlivé či sprosté věty oběti. Oběť této kletby ztratí dar řeči a může jen bečet jako ovce. Bečení rozumí jen lovec, pokud má možnost se na „rozhovor“ soustředit (tzn. nejlépe v soukromí). Bečící bečícímu rozumí. Bée

### **Levorukost (II)**

Potřebná mana: 10

Sesílá se dotekem na ruce cíle, pokud cíl před chvílí rukama poškodil kněze – např. se ho pokusil okrást. Oběť tohoto prokletí začne používat místo pravé ruky levou a naopak. Tedy vše, co by obvykle vzal do pravé ruky (např. meč, lžičku, pero...) bude ovládat rukou levou a vše, co dříve náleželo levici (vidlička, štít...), teď dělá pravice. Pokud nějakou činnost dříve vykonávala jakákoli ruka (např. u někoho vrh zbraní), bude jej teď dělat ta, kterou prokletý nepíše.

### **Krvelačnost (II)**

Potřebná mana: 15

Sesílá se dotekem na ruce cíle Sesílá se dotekem na ruce cíle nebo na jeho tasenou zbraň, nebo hlasitým zaklením, pokud cíl kněze právě zranil. Osoba postižená tímto prokletím si libuje v krvi a zabíjení. Nemá klid, pokud v průběhu každé hodiny nepřipraví někoho alespoň o jeden život. Nemá-li k tomu možnost, vrhne se na kohokoli, koho má po ruce, a umlátí ho do bezvědomí (pokud mu v tom někdo silou či kouzlem nezabrání). Po záchvatu zuřivosti se prokletý své oběti upřímně omlouvá a snaží se svůj skutek odčinit. Další hodinu ale přichází zase zuřivost.

### **Prokletá zbraň (III)**

Potřebná mana: 15

Toto prokletí se nevztahuje na osoby, ale na věci, především na zbraně. Kněz jej může seslat na jakýkoli předmět, který drží v ruce. Kdo jednou vezme takto prokletý předmět do ruky, už jej neodloží, nikomu nepůjčí, neprodá... Pokud se jedná o zbraň, bude ji její vlastník používat, i kdyby to byly vidle. Pokud ji používat nemůže (kvůli omezení plynoucího ze síly), bude se jí aspoň honosit. O prokletou věc může nebožáka připravit jen zloděj: pokud původní majitel věc již půlhodiny nevidí, prokletí pomine. (Prokleješ-li libovolný předmět, nezapomeň to zapsat na zadní stranu jeho průvodky, popřípadě ho průvodkou opatři.)





### Šilhavost (III)

Potřebná mana: 20

Dotkne-li se kněz špičky nosu jakéhokoli humanoida, ten začne od té chvíle šilhat. Druhou možností seslání je, pokud se léčitel právě stal cílem kouzla, sesílaného z dálky. Šilhání není nápadné a nepůsobí jako velká vada na kráse, jeho katastrofální důsledky jsou ale jiné... dokáže-li prokletý čarovat, jsou od této chvíle veškerá jeho kouzla směřována na špičku jeho nosu (toto se vztahuje i na kouzla, která se sesílají dotekem). Tedy bez ohledu na to, jaké kouzlo prokletý sesílá, je jeho cílem on sám. Prokletý také nedokáže používat střelnou zbraň.

### Nešikovnost (III)

Potřebná mana: 20

Toto prokletí se sesílá v pracovně proklínaného když je přítomen nad právě vyráběným/dokončeným výrobkem. Tento je okamžitě poškozen (výdřeva či drahokam praskne, meč se zlomí apod.) Každý další řemeslný výrobek, o který se prokletý pokusí se mu na 50% nepovede - to ověřuje hodem mincí: orel = neúspěch výroby. To se projeví tak, že budou spotřebovány všechny použité nerecyklovatelné suroviny (železo, uhlí) a samotný výrobek nebude k používání.

### Hněv bohů (IV)

Potřebná mana: 25

Sesílá se dotekem vršku hlavy cíle nebo pořádným zaklením, pokud cíl právě připravil léčitele o poslední život. Do oběti tohoto strašlivého prokletí udeří zčistajasna blesk, který ji zraní za jeden život nebo pořádným zaklením, pokud cíl právě připravil kněze o poslední život.. K této nehodě opakovaně dochází každou patnáctou minutu (tedy :00, :15, :30, :45), dokud prokletý nebožák ještě žije (první blesk přichází taky až patnáctou minutu). Před blesky je možno se ukrýt do budovy s hromosvodem. Blesk ale na prokletého bude „čekat“ a udeří ihned, jakmile ten budovu opustí (čekající blesky se nekumulují - i po dlouhém pobytu v chráněné budově schytá nebožák jen jeden).

### Do roka a do dne (IV)

Potřebná mana: 30

Sesílá se dotekem hrudi cíle. Kdo je zasažen touto strašlivou kletbou přesně za 101 minut od chvíle prokletí zemře. Léky nepomáhají, prokletý se prostě znenadání zhroutí k zemi s tváří zkroucenou smrtelným děsem. Agonie nenastává, smrt je definitivní.

### Odpuštění(I)

Je schopností, která z kněze nedělá jen osobu planě hrozící mocnými tresty či zkázonosnou babici. Umožňuje mu demonstrovat svou sílu, aniž by provinilec byl trestem nenapravitelně poškozen. Pokud to kněz uzná za vhodné, může osobě, **kteřou sám proklel**, do herní hodiny odpustit, a tím toto prokletí bez následků sejmout. Během jedné hodiny můžeš odpustit maximálně tolik prokletí, aby celkový součet jejich úrovní nepřesáhl dvojnásobek té tvojí. (Tedy např. na IV. úrovni můžeš odpustit během hodiny až dvě strašlivé a jednu vážnou kletbu, které jsi ovšem během oné hodiny sám seslal.)





## Boží přízeň

Budeš-li svého boha správně velebit a starat se o jeho příbytek, může ti propůjčit část své moci, abys jeho dobrodiní mohl šířit po tomto světě. Vždy, když budeš chtít o takovéto dobrodiní požádat, je potřeba provést alespoň minutový obřad (bohové však mají radši delší a okázalejší obřady) ve kterém se budeš dovolávat moci a pomoci svého boha (a následně si hodit např. desetistěnnou kostkou na procentový hod). Základní šance, že se tvá prosba dočká kladné odpovědi, je 0%, máš však mnoho možností, jak ji zvýšit, jak shrnuje tabulka bonusů.

<i>Tabulka bonusů boží přízně</i>	
Žádající kněz na III.(IV.) úrovni	+10(20)%
věřící účastníci se obřadu	+1% za každého
podpora dalším knězem téhož vyznání	+2*ur. kněze %
podpora cizím knězem	+2%
podpora bohům zasvěcených osob (paladin, etc.)	+2%
obětiny při obřadu	+1% za každý 1 valounek ceny obětiny
nastřádaná přízeň obřadiště	±??%
relikvie v kostele	podle jejich síly
velký chrám	+10%
zřízený paladinský řád při kostele	+10%
kvalita obřadu, nálada boha, hvězdné konstalace	± podle kvality a okolností%

### Konání obřadu (I)

Cílem obřadu nemusí být vždy prosba o boží zásah do běhu světa. Dobré je také konat obřady jen pro potěchu boha a utvrzení víry lidu. Takovým obřadem může být také svatba, pohřeb, upalování bezvěrců či jiná sváteční příležitost. Ať už konáš obřad z jakéhokoliv důvodu, jeho *sílu* určíš jako součet všech hodnot z první části tabulky. Obětiny jsou cokoliv, co je během obřadu spotřebováno, zničeno či natrvalo propadne bohu a chrámu (pohřební dary, výzdoba, socha... Je-li taková věc z chrámu odnesena, boha to pohněvá a přízeň klesne.) Je-li přítomen ORG, může za pěkný obřad *sílu* zvýšit.

Nechceš-li obřadu okamžitě využít k provedení zázraku či uzdravení, připočti *síly* k aktuální přízni na glejtu kostela. Můžeš provádět nejvýše dva jakékoliv obřady za hodinu. (Můžeš jich samozřejmě provést více, ale ty další nebudou mít žádný herní efekt.)

### Boží přání (I)

Jednou za čas se ve svatyni každého boha může zjevit vůle a přání onoho boha (lístek od orgů s popisem toho, co je třeba udělat, odměny a postihu). Toto boží přání dokáže přečíst jen kněz daného boha. Většinou bude splnění přidávat další boží přízeň.

### Uzdravení (I)

Jest nejjednodušším projevením boží moci. K *síle* vykonaného obřadu připočti ještě bonusy za vše, co je v druhé třetině tabulky, pokud se obřad odehrává v kostele. Je-li nastřádaná přízeň záporná, počítej ji jako 0. Pokud uspěješ v hodů na boží přízeň, vyléčíš





uzdravovanému tolik životů libovolného typu zranění, kolik je tvoje úroveň. Naráz můžeš prosit o uzdravení jen jedné bytosti.

### Zázraky (III)

Kněz vyšší úrovně se může rozhodnout provést zázrak. K šanci na zázrak se připočítávají i vlivy v posledním řádku tabulky bonusů. Také kvalita obřadu by měla odpovídat závažnosti skutku, o který je žádáno. U zázraku musí být přítomen organizátor. Z historie jsou známy zázraky jako vzkříšení mrtvého, blesk z čistého nebe, chůze po vodě, proměna vody ve víno nebo neposkvrněné početí, avšak kněžská fantasie nezná mezí. Po provedení zázraku se od přízně obřadiště odečte cena zázraku.

<i>Cena zázraku (Orientačně)</i>	
chůze po vodě	10%
schopnost povolání	15%+5% za každou úroveň
blesk z čistého nebe (-3ž)	25%
vnuknutí (informace, nápověda)	20-60%
neposkvrněné početí	40%
přírodní úkaz(zatmění, bouře, lavina, déšť ryb)	40%-60%
obnovení (uzdravení, zbavení se nemocí...)	60%
trvalé osvojení zvláštních schopností	70%
zmrtvýchvstání	80%
Ovlivnění většího boje	85-140%

### Vymítání (II)

Je zvláštní technika, sloužící zbavování míst, bytostí a tvorů moci dány jim bohy. Jsi schopen vymítat pouze bytosti, které nejsou příslušné tvému bohu – on přece nepoškodí vlastní ovečky. **Tato technika nemůže změnit povahu a názory vymítaného!**

K samotnému vymítání není potřeba ničehož, než aby na ně vymítající měl klid a aby se vymítaný nebránil, či neměl tu možnost.

Pokud je vymítaný poslem boží moci – je jí silně prodchnut, pak jej můžeš vymítat aniž by byl znehybněn, v takovémto případě se informuj u organizátorů, jak bude toto vymítání probíhat.

Jest několik skutečností, jejichž zajištění může výrazně pomoci k úspěchu:

- Vymítá-li kněz na III. či kdokoliv na IV. úrovni, počítají se remízy jako úspěšné pokusy. To platí pouze není-li sám vymítaný na IV. úrovni.
- Probíhá-li vymítání v chrámu (jakémkoliv), za přítomnosti více osob bohům zasvěcených, či při svitu svic, snižuje každá z těchto skutečností ztrátu many při neúspěchu o 1.

Vymítání-lze kombinovat s mučením a vymítající si mezi sebou můžou štafetu předávat, předá-li však jeden vymítající vymítání druhému, již se k tomuto vymítání nemůže vrátit. Samotné vymítání probíhá dle následujícího schématu:

1. Musíme rozlišovat 2 případy:

- (a) cíl *chce* být vymeten – pak je vymeten, viz níže.







- (b) cíl *nechce* být vymeten – v tomto případě si vymítaný a vymítající losnou (kámen-nůžky-papír-řed). Pokud vyhraje
- i. **vymítající**; vymítaný ztrácí (dle své volby) 1ž vnitřních zranění nebo 5 magů nebo je vymeten, viz níže.
  - ii. **vymítaný**; vymítající ztrácí 1ž vnitřních zranění nebo 5 magů
  - iii. **nikdo** (remíza); nic se nestalo.
2. A pořád dokola od bodu 1. dokud to někdo neukončí.

**Vymetená postava** ztrácí veškeré své **schopnosti dané bohem** a nezíská je zpět, dokud jej nějak neodprosí. Pokud se jednalo o postavu bohem stvořenou či jeho mocí udržovanou při životě, je na místě mrtvá.

### Vymítání míst (III)

Pokročilí kněz je schopen zbavovat přízně i místa zasvěcená cizím bohům – například svatyně a obřadiště. Pokud na takovém místě provedeš alespoň minutový obřad (pořádný, musí být slyšet), můžeš poté utratit libovolné množství své many a o tolik snížit naspořenou přízeň svatyně. Nemůžeš zrušit přízeň danou místu relikviemi a podobnými permanentními bonusy.

### Zpověď (III)

Potřebná mana: 10

Je-li kněz sám s jinou postavou v některé z místností chrámu, může ji po předcházejícím (nejméně třiminutovém) rozhovoru začít zpovídat. Kněz položí zpovídánému uzavřenou otázku a ten na ni musí podle své nejlepší vůle pravdivě odpovědět - „**ano**“, „**ne**“, „**nevím**“ nebo „**toto odmítám říci**“. Jak je vidět zpovědí nelze z někoho vypáčit to, co nechce říct. Pokud ale něco řekne, tak máš jistotu, že nelhal, ale mluvil čistou pravdu.

Gnómové (pokud nekonvertovali na nějakou víru) a někteří další tvorové jsou proti zpovědi imunní.

### Rovný pohled na svět (IV)

Pokud se kněz začne u oltáře modlit a prosit o rovný pohled na svět, tak po 1 minutě v doslechu (hlasitý hlas) tohoto oltáře dojde k výrazné změně vidění všech bytostí. Mágovo rozšířené vědomí přestává fungovat. Všechny neviditelné, skryté a své tělo opustivší bytosti se stávají viditelné.

**Povinné potřeby:** šat hodný kněze, ornát (něco podobného třeba domácí výroby), františky či kadidlo (nebo alespoň vonné tyčinky), svíčky... hodinky!

**Doporučené potřeby:** svícen, obětní dýka, honosnou látku na oltář, svaté relikvie...

