

Preester

Preester on jumala teener. Ta levitab maailmas oma jumala sõnumit ja seisab hea tema põhimõtete eest. Preester saab kasutada oma jumala antud väge, et teisi tema ümber kas õnnistada või karistada.

Preestrite maagia ehk jumalmaagia on teine alentide maagiasüsteem. Preestrite maagia hõlmab endas ühe konkreetse jumala ustavat teenimist, mille vastutasuks annab jumal preestriale võimaluse oma väge kanaldada. Väe kanaldamine toimub püha sümboli kaudu, mida preester kannab oma rinnal. See sümbol on samuti loodud jumala väest ja ilma selleta on jumala väe kasutamine preestriale ohtlik.

Preestrid peavad järgima oma jumala põhimõtteid. Reegleid eirates võivad nad mõneks ajaks jumala väga sideme kaotada. Kui nad aga reeglite vastu väga rängalt eksivad, on oht, et nad kaotavad igaveseks sideme oma jumalaga.

Tabel 5. Jumalad, domeenid ja õpetused. Jumalad on esitatud oma kultuurilise vastandiga. Preestri õpetus määrab tema poolt lausutavad palved.

Impeerium	Domeen	Õpetus	Vabad Maad	Domeen	Õpetus
Malakhim	Kord ja seadused	mõõdukus	Ban-Mawr	Kaos ja vanded	küllus
Keteos	Surm ja lõpp	mõõdukus	Lir-Neth	Surm ja nägemused	mõõdukus
Atrepe	Teadmised ja mälu	mõõdukus	Vael-Ser	Saladused ja õnn	mõõdukus
Parendi	Aeg ja liikumine	küllus	Arim-Wol	Lootus ja küllus	mõõdukus
Terhent	Sõda ja võitlus	küllus	Nal-Mat	Jaht ja võitlus	küllus
Sulenis	Tööstus ja looming	küllus	Rhen-Apa	Mets ja esivanemad	mõõdukus
Baruna	Linnad ja suhted	mõõdukus	Zer-Nim	Häving ja haigused	küllus
Darsilis	Elu ja loodus	küllus	Eil-Gann	Elu ja liikumine	küllus

Tabel 6. Preestri oskused tasemete kaupa.

Tase	Põhimooduli oskused	Vabamooduli oskused	Palvepunktid
1	Sümbol Side jumalaga Jumalik vägi	+1 (1)	5

2	<i>Domeen: oskus</i>	+2 (3)	6
3	<i>Kõrgem jumalik vägi</i>	+2 (5)	7
4	<i>Eseme õnnistamine</i>	+2 (7)	9
5	<i>Imetegu</i>	+2 (9)	12

Põhimoodul

1. tase

Sümbol

Preestril on püha sümbol: jumala väe ohutu kanal. Püha sümbol on jumala vägi füüsilisel kujul ja lubab preestril lausuda palveid. See toimib, kui on preestri rinnal või sellel on kontakt preestri nahaga. Sümbolit võib preestrilt ära võtta, kuid sellisel juhul laskub äravõtja peale jumala needus, millest ta vabaneb alles siis, kui sümbol on tagastatud, ja preester on talle määranud väikese patukahetsuse. Needuse iseloom on seotud preestri jumalaga ja määratakse tegelast luues.

Sümbol peab olema minimaalselt 10 x 10 cm suur ja selgelt seotud preestri jumalaga.

Side jumalaga

Jumal annab mõnikord preestrile märku millestki huvitavast, ohtlikust või olulisest. Üldiselt isekäivituv omadus, seda ei saa teadlikult kasutada. Samuti annab side jumalaga preestri teekonna valinule õiguse hooldada altareid ning erilise ühiskondliku seisuse.

Leonte Impeeriumi preester oskab kõrg-leonte keelt ja võib lugeda sedeleid *religioon (Impeerium)*. Vabade Maade preester oskab hiiesõnu ja võib lugeda sedeleid *religioon (Vabad Maad)*.

Jumalik vägi

Preester oskab 5 lihtsat palvet vastavalt oma jumala õpetusele: küllus/mõõdukus.

Palvepunktid

Preestril on 5 palvepunkti, mis sümboliseerivad tema ja jumala vahelist väge. Palvepunktide arv suureneb preestri taseme tõustes vastavalt tabelile. Ühe palve lausumine kulutab ühe palvepunkti, kui palve kirjelduses pole öeldud teisiti.

2. tase

Domeen: oskus

Tegelane õpib ühe oskuse oma jumalale vastava oskuste seast. Tegelasel peavad olema täidetud eeldusoskused. Näiteks oskuse *meditsiin II* omandamiseks peab tegelasel olema oskus *meditsiin I*

juba eelnevalt olemas. Kui preestril puudub domeenioskuse valimiseks vastav eeldusoskus, võib ta valida hoopis domeenioskuse eeldusoskuse.

3. tase

Kõrgem jumalik vägi

Preester õpib 2 keerulist palvet oma õpetuse palvete hulgast.

4. tase

Eseme õnnistamine

Preester võib kulutada ühe palvepunkti, et õnnistada üht eset. Õnnistades kätkeb ta esemesse palve, mida eseme valdaja saab soovi korral vallandada ja kasutada seda palvet nagu oleks ta preester.

5. tase

Imetegu GM

Preester on võimeline kontakteeruma oma jumalusega ja esitama talle ühe palve. Soov peab olema seotud preestri jumala vae ja domeeniga ning olema jumala tähelepanu vääriline. Sobiva soovi puhul saabub saadik, kes esitatud palve täidab. OG: enne saadiku kutsumist on mõistlik GM-idega imetegu täpsemalt läbi rääkida. Pärast imeteo sooritamist saab preester jäädava kahjustuse, mille iseloom sõltub jumalast ja imeteost.

Vabamoodul

Mõjuala loomine {preester, 3. tase}

Preester loob oma jumala mõjuala, pannes üles oma jumala sümboli. Kõik, va mõjuala looja jumalale vastandliku jumala preestrid, mõjualas vähemalt veerand tundi puhunud preestrid taastavad automaatselt 2 palvet (kasutatav korra mõjuala kohta). Preester võib luua ühe mõjuala mängu jooksul ja see võtab temalt ühe palve. Mõjuala piir tuleb tähistada vabalt valitud vahendiga ja ei tohi olla suurem kui 3 x 3 meetrit.

Lisapalve

Preester õpib 2 uut lihtsat palvet vastavalt oma jumala õpetusele. Oskust võib valida korduvalt.

Kõrgem lisapalve {preester, 3. tase}

Preester õpib ühe uue keerulise palve. Oskust võib valida korduvalt.

Misjonär I

Korra mängu jooksul on preestril võimalus tutvustada oma jumalat mõnele jumalakaugele tegelasele. Kui preester suudab vähemalt ühe usukauge kuulajaga 5 minutit oma jumalast vestelda,

saab ta sooritada mängul ühe lisapalve. OG: Usukauge kuulaja alla loetakse theumiite ja usule mitte eriti pühendunud alentsid.

Misjonär II

Korra mängu jooksul on preestril võimalus tutvustada oma jumalat mõnele jumalakaugele tegelasele. Kui preester suudab vähemalt ühe usukauge kuulajaga 5 minutit oma jumalast vestelda, saab ta sooritada mängul kaks lisapalvet.

Domeen: oskus

Tegelane õpib ühe oskuse oma jumalale vastava oskuste seast. Tegelasel peavad olema täidetud eeldusoskused. Näiteks oskuse *meditsiin II* omandamiseks peab tegelasel olema oskus *meditsiin I* juba eelnevalt olemas. Oskust võib valida korduvalt. Kui preestril puudub domeenioskuse valimiseks vastav eeldusoskus, võib ta valida hoopis domeenioskuse eeldusoskuse.

Pihisaladus

Korra mängu jooksul võib preester läbi viia pihitalituse. Talituse käigus räägib üks tegelane preestrile oma patust. Pihtimise lõppedes saab preester sooritada mängu jooksul ühe lisapalve. Kui preester peaks pihtimise käigus avalikustatud pattu jagama kolmanda osapoollega, langeb talle osaks jumalik karistus. Rollimängulist pihtimist võib vastu võtta rohkem kui korra mängul, aga sellisel juhul lisapalvet ei teenita.

Palverändur

Preester alustab mängu jumala poolt antud erilise ülesandega. Pärast ülesande täitmist saab ta mängu lõpuni ühe elupunkti ja ühe palve lisaks.

Puhkeala: Leonte Impeerium / Vabad Maad {preester, 2. tase}

Preester loob erilise puhkeala. Selleks peab ta heiskama oma jumala sümboli. Sümbol peab olema vähemalt 50 x 50 cm suurusel kangal, mis on omakorda vähemalt 150 cm pika sau/kepi otsas. Puhkeala kaob kohe, kui preester liigutab jumala sümbolit või läheb sellest kaugemale kui 5 meetrit. Puhkealas võivad puhata preestri kodumaa elanikud, kas siis Leonte Impeeriumist või Vabadelt Maadelt. Seal alas 5 minutit puhanud tegelased vabanevad *väsinud* seisundist. Puhkeala loomine kulutab ühe preestri palvepunkti. Puhkeala piir tuleb tähistada preestri poolt vabalt valitud materjaliga ja võib olla max 3 x 3 meetri suurune.

Kõrgem puhkeala: Leonte Impeerium / Vabad Maad {preester, 3. tase}

Preester loob erilise puhkeala. Selleks peab ta heiskama oma jumala sümboli. Sümbol peab olema vähemalt 50 x 50 cm suurusel märgiga kangal, mis on omakorda vähemalt 150 cm pika sau/kepi otsas. Puhkeala kaob kohe, kui preester liigutab jumala sümbolit või läheb sellest kaugemale kui 5 meetrit. Puhkealas võivad puhata preestri kodumaa elanikud, kas siis Leonte Impeeriumist või Vabadelt Maadelt. Puhkealas 5 minutit puhanud tegelased vabanevad *väsinud* seisundist. Tegelasel, kelle seisund on *terve*, taastub puhkealal viibides 1 elupunkt iga 5 minuti järel.

Puhkeala loomine kulutab ühe preestri palve. Puhkeala piir tuleb tähistada preestri poolt valitud materjaliga ja võib olla max 5 x 5 meetri suurune.

Relvakasutusoskus: ühekäerelvad

Preester oskab kasutada ühekäerelvi. Preester alustab mängu vabalt valitud relvadega relvaliikidest, mida ta kasutada oskab. Pärast lahingus relva kasutamist ei ole ta automaatselt *väsinud*.

Teadmised I

Tegelane alustab mängu lisainformatsiooniga.

Meditatsioon I

Tegelane oskab anda esmaabi.

Esmaabi saanud tegelane läheb *suremas* seisundist *kurnatud* seisundisse.

Palved

Sõltuvalt preestri teenitavast jumalast jagunevad õpitavad palved kaheks (küllus või **mõõdukus**).

Lihtsad palved: küllus

Hirm	Tüüp: osutusloits Kestus: 1 minut Sihtmärgil tekib paaniline hirm preestri ees ja ta üritab esimesel võimalusel preestri lähedusest põgeneda.
Lae ese	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Laeb ühe laetava maagilise eseme.
Mõju tunnetamine	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Preester suudab keskendudes ja sihtmärki puudutades tuvastada, kas olend, koht või ese on jumala-, elemendi- või apeironimaagia mõju all. Selline tunnetamine võib vallandada lõksu või muu sarnase asja. (OG: Pärast palve lausumist võib preester lugeda sedelit <i>maagia I</i>)
Paranda seisund	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Parandab sihtmärgi põhiseisundit ühe võrra. Ei mõju moroiadele, lagaaridele, theumiitidele ega serviilidele.
Paranda turvis	Tüüp: puuteloits

	Kestus: kohene Preester parandab <i>katkise</i> turvise.
Tervenda	Tüüp: puuteloits Kestus: 2 minutit Kestuse lõppedes eemaldab kas <i>haige</i> või <i>mürgitatud</i> seisundi.
Taasta elu	Tüüp: puuteloits Kestus: 2 minutit Kestuse lõppedes taastab kuni 2 elupunkti ja juhul, kui tegelasel on taastatud vähemalt pooled elupunktid, paraneb tegelase seisund ühe astme võrra. Ei mõju moroiadele, lagaaridele, theumiitidele ega serviilidele.
Vangista	Tüüp: puuteloits Kestus: 15 minutit Sihtmärk on palve lõppemiseni maagiliselt <i>kammitsetud</i> . Preester valib, milliseid jäsemeid ta <i>kammitseda</i> soovib.
Vaprus	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng Tegelane ignoreerib esimest teda tabavat hirmuefekti (võib olla palve, loits, eriline omadus vms mis põhjustaks tegelase hirmumist.)
Õnnistus: erguta	Tüüp: puuteloits Kestus: 2 tundi Palve kestuse jooksul ei lange sihtmärk <i>väsinud</i> seisundisse. Juba <i>väsinud</i> tegelane terveneb.

Keerulised palved: küllus

Elu kink	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Taastab kuni kolme sihtmärgi seisundid (seisund muutub <i>terveks</i>) ja kõik nende elupunktid.
Kaitse väesõnade vastu (T)	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Palve sihtmärgiks võib olla ese või isik. Järgmine teda mõjutav palve/loits või muu maagiline efekt ei mõju ning seejärel palve lõppeb.
Maavärin	Tüüp: alaloits Kestus: 10 sekundit

	Kõik palve kuuldeulatuses olevad tegelased – välja arvatud preester ise – tunnevad maad jalge all rappuvat ja peavad istukile/pikali kukkuma.
Masshirm	Tüüp: eneseloits Kestus: 1 minut Kõigil, kes on preestri läheduses, tekib hirm preestri ees ja nad üritavad esimesel võimalusel tema lähedusest põgeneda.
Võimas needus GM	Preester neab ühe sihtmärgi. Needus peab olema põhjendatud ning selle omadused sõltuvad preestri jumalast.
Võimas õnnistus GM	Preester õnnistab ühte sihtmärki. Õnnistus peab olema põhjendatud ning selle omadused sõltuvad preestri jumalast.

Lihtsad palved: **mõõdukus**

Jumalik jälitamine	Tüüp: eneseloits Kestus: kohene Pärast palve lausumist näeb preester ühte maagilist jäljerada ja võib mööda seda liikuda. Iga jäljerada vajab uut palvet. (OG: jäljerada on tähistatud kollaste lipukestega).
Kaitse raika eest	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Raika ei suuda tegelast vigastada ega muul viisil mõjutada.
Laasta	Tüüp: puuteloits Kestus: eriline Puudutatud sihtmärgi seisund halveneb ühe võrra. <i>Surevat</i> tegelast see palve ei mõjuta.
Purusta turvis	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Lõhub puudutatud turvise. Turvist on võimalik taastada oskusega <i>sepakunst</i> või loitsuga <i>paranda turvis</i> .
Paranda moroia	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Moroia <i>terveneb</i> ja tal taastuvad 2 elupunkti.
Pimesta	Tüüp: osutusloits Kestus: 2 minutit Sihtmärk jääb pimedaks.

Surma põhjus	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Laipa mängiv tegelane sosistab preestrile oma surma põhjuse. Nt “surm mõõgahoobi tõttu”, “surm mürgitamise tõttu”, “surm haiguse tõttu”.
Sõnum	Tüüp: eneseloits Kestus: eriline Preester võib võtta ühendust mõne tuttava mängul viibiva tegelasega. OG on palveks helistamine. Juhul kui mängija ei vasta, loitsu ei kulu.
Vihje GM	Tüüp: eneseloits Kestus: kohene Preester võib saada jumalalt kasuliku vihje. Kui GM ei vasta, siis palvet ei kulu.

Keerulised palved: **mõõdukus**

Hingeamulett (T)	Tüüp: rituaal Kestus: 1 mäng või kuni amulett hävitatakse Amuleti tulevane omanik peab olema amuleti loomise rituaali vahetus läheduses. Kui amuleti omanik seda kandes sureb, vallandub amuletis olev vägi ning tegelane saab koheselt 1 elupunkti ja ta on <i>kurnatud</i> . Ta taastub ühele elupunktile ja <i>kurnatud</i> seisundisse.
Masshirm	Tüüp: eneseloits Kestus: 1 minut Kõigil, kes on preestri läheduses, tekib hirm preestri ees ja nad üritavad esimesel võimalusel tema lähedusest põgeneda.
Lõpeta maagia	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Lõpetab ükskõik millise (ka maagi või theumiidi) loitsu või palve mõju.
Taasta moroia	Tüüp: osutusloits Kestus: kohene Moroia <i>terveneb</i> ja tal taastuvad kõik elupunktid. Puuteloitsuna võib seda lausuda ka lagaarile.
Võimas needus GM	Preester neab ühe sihtmärgi. Needus peab olema põhjendatud ning selle omadused sõltuvad preestri jumalast.
Võimas õnnistus GM	Preester õnnistab ühte sihtmärki. Õnnistus peab olema põhjendatud ning selle omadused sõltuvad preestri jumalast.

Jumalad

LEONTE IMPEERIUM

Malakhim	Ametnike, kohtunike ja juhtide jumal. Tema preestrid jälgivad, et seadused oleksid omavahel kooskõlas. Malakhimi õnnistus on lepingute siduvus ja Impeeriumi teenrite vastutus ametimärkide näol.
	Tiitlid: Tasakaalu Hoidja, Seaduste Kilp Sümbolid: kaalud, kirjutussuled, pitserid, sauad, baldahhiinid, valguskiired Valitsusala: kord, seadused, tasakaal, lepingud, poliitika, aadlikud Vastand: Ban-Mawr Voorus: austus Värvid: kollane, lilla, tumepunane Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Räägi tõtt, järgi seadusi, karista rikkujaid.
Palved	
Lihtne palve: Jumalik juhatus	Tüüp: alaloits Kestus: kohene Preester suudab oma sõnadega kuulajaid inspireerida. Kõik tegelased tema ligiduses tervenevad <i>väsinud</i> seisundist.
Keeruline palve: Tõering	Tüüp: alaloits Kestus: kuni preester viibib ringis või 15 minutit Preester teeb kõiest või muust käepärasest materjalistenda ümber kuni 3 m raadiusega ringi. Ringis olevad olendid ei suuda valetada ega preestri loata lahkuda.
Oskused	
Teadmised II	Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid <i>teadmised II</i> või saada GM-idelt lisateavet.
Meditatsioon II	Tegelane oskab ravida. Ravimist tuleb rollimängida iga uue patsiendi puhul ja selleks võib kasutada erinevat butafooriat (sidemeid, taimi, teravaid riistu). Pärast meditsiinilisi protseduure muutub <i>kurnatud</i> tegelane <i>väsinuks</i> ning haigel taastuvad puhates elupunktid kiirusega 1 elupunkt iga 15 minuti järel. Juhul, kui tegelane puhkeajal võitleb, jookseb või muul viisil

	rängemalt pingutab, katkeb elupunktide taastumine ja ta vajab uuesti arstiabi. Tegelane oskab valmistada <i>ergutusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt <i>väsinud</i> seisundi. <i>Meditatsioon II</i> oskusega tegelane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditsiini taseme jagu teesid. Tee valmistamiseks on vaja kuuma vett ja vastavalt märgistatud teed (OG: mängija valitud lahtine tee, mis on mängujuhile ette näidatud. Teed on vaja u 1 lusikataisi teedoosi kohta).
Eristamine	Tegelane oskab tuvastada, kas dokumendid on ehtsad või võltsitud. Ta saab enne mängu infot vastavate tähistega kohta, mis on olulistel dokumentidel.

Keteos	Surnute jumal. Tema preestrid valvavad surijate ja surnute järele ning jälgivad öiseid tähti, seda nii ennustamiseks kui ka näiteks navigeerimiseks tarvilike tähekaartide koostamiseks. Keteose õnnistus on hingede minek pärast surma Jumalamäele.
	Tiitlid: Lõppude Vardja, Esimene Surnu Sümbolid: tähed, noad, ukseid, luud Valitsusala: surm, öö/varjud, lõpp, moroiad, lagaarid Vastand: Lir-Neth Voorus: minna laskmine Värvid: must, kollane, valge Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Tegele surnutega, aita surijaid viimsele teele, kõik lõpeb kord.
Palved	
Lihtne palve: Elujõu ülekandmine	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 minut Preester kannab värskest, kuni veerand tundi tagasi, surnult endale elujõudu üle. Preester taastab enda <i>terve</i> seisundi, kõik oma elupunktid ja saab mängu lõpuni ühe lisaelupunkti.
Keeruline palve: Tõsta moroia GM	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Preester võib moroiana tagasi tuua viimase tunni aja sees surnud tegelase (ainult tavalise alenti, kes ei ole preester). Elluäratatava surnukeha peab olema enam-vähem ühes tükis. Palvet saab lausuda vaid korra mängu jooksul ja mitte enam kui kord samale tegelasele terve seeria jooksul.

	Preester peab pärast palvet tund aega puhkama ja ta on <i>väsinud</i> .
Oskused	
Relvakasutusoskus:	Preester alustab mängu vabalt valitud relvadega relvaliikidest, mida ta kasutada oskab. Pärast lahingus relva kasutamist ei ole ta automaatselt <i>väsinud</i>. Iga relvaliigi jaoks tuleb oskuse eest eraldi maksta. Relvaliigid: • Ühekäerelv • Kahekäerelv • Laskerelv • Viskerelv
Teadmised II	Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid <i>teadmised II</i> või saada GMidelt lisateavet.
Jõukus I	Tegelane on keskmisest rikkam ning ta saab rohkem raha. Ta alustab mängu lisaks tavalisele algusrahale, milleks on 50 staurust või 3 hõbedat ja 3 vaske, 100 lisastauruse või 6 hõbedat ja 6 vasega. Oskust ei saa mitu korda valida, veelgi jõukam olemiseks tuleb võtta oskus <i>jõukus II-IV</i>.

Atrepe	Akadeemikute, ajaloolaste ja teadjate jumal. Tema preestrid säilitavad vanimaid ürikuid. Atrepe õnnistus on teadmiste leidmine.
	Tiitlid: Teadjate Kaitsja, Mälestuste Vaataja Sümbolid: raamatud, pärgamendirullid, mõõteriistad, silmad (tavaliselt rohkem kui üks), korrapärased kujundid Valitsusala: teadmised, informatsioon, tarkus, mõõtühikud, pühakud Vastand: Vael-Ser Voorus: meeles pidamine Värvid: hall, oliivroheline, helesinine Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Kaitse teadmisi, ole täpne, õpi selgeks.
Palved	
Lihtne palve: Teave	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Preester saab teavet sihtmärgi (olendi või eseme kohta) maagiliste omaduste kohta. Ei vallanda lõkse. (OG: Võib lugeda <i>maagia I/sortsikunst</i>

	I sedeleid.)
Keeruline palve: Kõrgem teave	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Preester saab teavet sihtmärgi (olendi või eseme koha) maagiliste omaduste kohta. Ei vallanda lõkse. (OG: Võib lugeda <i>maagia II/sortsikunst II</i> sedeleid.)
Oskused	
Teadmised II	Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid <i>teadmised II</i> või saada GMidelt lisateavet.
Teadmised III GM	Tegelane võib mängu ajal esitada GM-ile ühe küsimuse. GM võib küsimusele vastamata jätta, misjärel tegelane võib küsida uue küsimuse.
Uuriija	Tegelasel on tutvusi või muid ressursse, mille abil mängude vahelisel ajal lisainfot hankida. Tegelane võib enne järgmist mängu küsida GM-idelt ühe eelmisel mängul kohatud eseme, tegelase, paiga või nähtuse kohta lisainformatsiooni. <i>Uuriija</i> oskus peab olema valitud enne huvipakkuva eseme, tegelase, paiga või nähtusega kokku puutumist. Oskust saab valida kuni 3 korda, iga valitud korra eest saab koguda informatsiooni erineva eseme, nähtuse või isiku kohta.

Parendi	Rändajate, kaupmeeste, kullerite ja kirjakandjate jumal. Tema preestrid jälgivad ja ennustavad ilma. Parendi õnnistus on asjade liigutamine ja mõnikord ka ilma mõjutamine.
	Tiitlid: Teenäitaja , Vetevalvur Sümbolid: liivakellad, veetilgad, kalad, paadid, rattad, lehvikud, linnusuled, lambid Valitsusala: rändajad, jõed, linnud, aeg, muutused/tsüklid, geograafia Vastand: Arim-Wol Voorus: paindlikkus Värvid: sinine, heleroheline, meresinine Õpetus: küllus
Põhimõte	Kaitse rändureid, ole alati kulgemas, tasa ja targu sihini.
Palved	
Lihtne palve: Inspireeri	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Sihtmärk sooritab oma järgmise tegevuse poole kiiremini. (OG: reeglites

	sätestatud aeg jagatakse pooleks - nt alkeemilise retsepti õppimine, luku muukimine, sepakunsti oskuse kasutamine jne)
Keeruline palve: Rännak	Tüüp: eneseloits Kestus: kohene Preester võib takistamatult liikuda kuni 100 meetrit. (OG: Ta asetab käe pea peale ja liigub nii kaugele, kui soovib, siis võtab käe ära.) Preester ei saa minna läbi maagiliste tõkete (nt maagi loits <i>kaitsering</i>) ega maagiliselt lukustatud uste.
Oskused	
Teadmised II	Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid <i>teadmised II</i> või saada GMidelt lisateavet.
Turvised I	Tegelane saab kergeid turviseid (nahk, paksemad kangad) kandes 1-2 turvisepunkti. Tegelane võib kasutada väikest kilpi.
Jõukus I	Tegelane on keskmisest rikkam ning ta saab rohkem raha. Ta alustab mängu lisaks tavalisele algusrahale, milleks on 50 staurust või 3 hõbedat ja 3 vaske, 100 lisastauruse või 6 hõbedat ja 6 vasega. Oskust ei saa mitu korda valida, veelgi jõukam olemiseks tuleb võtta oskus <i>jõukus II-IV</i> .

Terhent	Sõdurite kaitsejumal. Tema preestrid õnnistavad sõdureid ja innustavad neid lahinguväljadel. Samuti õpetavad nad järgmistele põlvkondadele vanade võitluskunstide tehnikaid ja muid teemakohaseid teadmisi. Terhenti õnnistus on vaprus lahingus ja jõud võitlemiseks.
	Tiitlid: Päikeseratsanik, Mägede Vanim Sümbolid: igasugused relvad, kettad, kiired, mäed, lipud Valitsusala: sõda, päike/valgus, jõud, relvad, mäestikud Vastand: Nal-Mat Voorus: vaprus Värvid: tumepunane, kollane, hall Õpetus: küllus
Põhimõte	Vapper lahingus, teiste ja enda eest, koos ollakse tugevamad.
Palved	
Lihtne palve: Sõjaõnn	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Preester annab 1 turvisepunkti kuni kahele sihtmärgile.

Keeruline palve: Õnnista relv	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Puudutatud relv teeb 1 lisakahjustuse.
Oskused	
Turvised I	Tegelane saab kergeid turviseid (nahk, paksemad kangad) kandes 1-2 turvisepunkti. Tegelane võib kasutada väikest kilpi.
Turvised II	Tegelane saab raskeid turviseid (rõngassärk, plaatturvis) kandes 3-4 turvisepunkti. Tegelane võib kasutada suurt kilpi.
Relvakasutusoskus: -	Preester alustab mängu vabalt valitud relvadega relvaliididest, mida ta kasutada oskab. Pärast lahingus relva kasutamist ei ole ta automaatselt <i>väsinud</i> . Iga relvaliigi jaoks tuleb oskuse eest eraldi maksta. Relvaliidid: • Ühekäerelv • Kahekäerelv • Laskerelv • Viskerelv

Sulenis	Kõigi käsitöölise kaitsejumal. Tema preestrid valvavad iidseid käsitöökunste ja artefakte. Sulenise õnnistus on Impeeriumi maavarad.
	Tiitlid: Esimene Looja, Varanduste Leidja Sümbolid: igasugused tööriistad, kivimid ja juveelid Valitsusala: tööstus, looming, maavarad, värvid Vastand: Rhen-Apa Voorus: töökus Värv: pruun, tumehall, oranž Õpetus: küllus
Põhimõte	Kaitse esemeid, julge luua, korras tööriist loob paremini.
Palved	
Lihtne palve: Jumalik sepiustus	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Teglane oskab jumaliku väe abil tugevdada olemasolevaid turviseid, ta lisab turvise kaitseväärtusele 1 AP. Turvise tugevduspunkt on viimane kuluv AP; kui turvise AP-de arv langeb nulli, siis turvis kaotab tugevduse,

	ning kaitseväärtuse taastamiseks tuleb seda uuesti tugevdada.
Keeruline palve: Sulenise kaitse (T)	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng Preestri puudutatud relv, turvis või kilp on palve kestuse ajaks purunematu. Oskused ja loitsud, mis purustaksid kilbi, turvise või relva, ei toimi. Turvis kaotab endiselt tabamuse saades turvisepunkti, kuid seda on võimatu ühe loitsu või tabamusega katki teha.
Oskused	
Sepakunst I	Tegelane oskab parandada turviseid, kilpe ja relvi. Ühe turvisepunkti (AP) taastamiseks kulub 5 minutit tööd. Kilpide ja relvade parandamine võtab aega 15 minutit. Oskuse kasutamiseks on vaja materjale (5 stauruse/3 vase väärtuses ühe turvisepunkti kohta) ning naasklit (kerge turvis) või vasarat (raske turvis).
Sepakunst II	Tegelane oskab tugevdada olemasolevaid turviseid, ta lisab turvise kaitseväärtusele 1 AP. Turvise tugevduspunkt on viimane kuluv AP; kui turvise AP-de arv langeb nulli, siis turvis kaotab tugevduse, ning kaitseväärtuse taastamiseks tuleb seda uuesti tugevdada. Turvise tugevdamisele kulub 15 minutit tööd, kerge turvise korral 50 stauruse/3 hõbeda ja 3 vase väärtuses materjale ning raske turvise korral 100 stauruse/6 hõbeda ja 6 vase väärtuses materjale. Vajaminevad materjalid tuleb sepal osta, leida või muul moel hankida.
Hindaja GM	Tegelane oskab üsnagi täpselt hinnata erinevate kaupade väärtust. Tegelane oskab tuvastada kaupade ja eriliste esemete võltsinguid. Mängija saab enne mängu kaupade nimekirja (ja võib küsida GMilt.)

Baruna	Kõikide meelelahutajate, pankurite ja kauplejate kaitsejumal. Tema preestrid hoiavad muusika, luule ja kultuuri saladusi. Sellele lisaks sõlmivad nemad abielusid (kuigi lisaks on otse loomulikult vaja abielu registreerida ka Impeeriumi Perekonnaseisuametis). Baruna õnnistus on Impeeriumi rahasüsteem.
	Tiitlid: Linnade Hing, Soojahoidja Sümbolid: katused, sambad, mündid, erinevad muusikariistad, kett/sõlmmustrid, peekrid Valitsusala: linnad, kultuur, suhted, tuli, alkohol, raha, muusika Vastand: Zer-Nim Voorus: sidemed Värvid: virsikoranž, lilla, hall

	Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Kaitse sidemeid, tee tööd, kõigele leiab rohtu.
Palved	
Lihtne palve: Ravilaul	Tüüp: alaloits Kestus: eriline Preester esitab laulu (min. 3 minutit), mille lõppedes liiguvad kõik kuulajad oma põhiseisundis ühe võrra paremaks.
Keeruline palve: Kõik tantsivad	Tüüp: alaloits Kestus: kuni 4 minutit Kuuldub muusika (OG: preester mängib ise või laseb peidetud kõlarist muusikat) ja alas viibijaid valdab vastupandamatu soov tantsida. Kui kedagi neist rünnatakse, loits lõpeb. Loits toimib kõigi peal, kes muusikat kuulevad.
Oskused	
Kuulujutud	Enne mängu tõmbab tegelane kuulujuttude loosist endale mõne fakti. Sedelid võivad loosikotis korduda. Oskust saab valida kuni 5 korda ning iga uue valimisega saab tegelane loosikotist 1 sedeli rohkem tõmmata.
Meditatsioon II	Tegelane oskab ravida. Ravimist tuleb rollimängida iga uue patsiendi puhul ja selleks võib kasutada erinevat butafooriat (sidemeid, taimi, teravaid riistu). Pärast meditatiivset protseduuri muutub <i>kurnatud</i> tegelane <i>väsinuks</i> ning haigel taastuvad puhates elupunktid kiirusega 1 elupunkt iga 15 minuti järel. Juhul, kui tegelane puhkeajal võitleb, jookseb või muul viisil rängemalt pingutab, katkeb elupunktide taastumine ja ta vajab uuesti arstiabi. Tegelane oskab valmistada <i>ergutusteed</i> , mis eemaldab seda joonud tegelaselt <i>väsinud</i> seisundi. <i>Meditatsioon II</i> oskusega tegelane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditatiivse taseme jagu teesid. Tee valmistamiseks on vaja kuuma vett ja vastavalt märgistatud teed (OG: mängija valitud lahtine tee, mis on mängujuhile ette näidatud. Teed on vaja u 1 lusikatäis teedoosi kohta).
Jõukus I	Tegelane on keskmisest rikkam ning ta saab rohkem raha. Ta alustab mängu lisaks tavalisele algusrahale, milleks on 50 staurust või 3 hõbedat ja 3 vaske, 100 lisastauruse või 6 hõbedat ja 6 vasega.

	Oskust ei saa mitu korda valida, veelgi jõukam olemiseks tuleb võtta oskus <i>jõukus II-IV</i> .
--	--

Darsilis	Kõikide elavate, eriti laste ja maaharijate, kaitsejumal. Tema preestrid ravivad raskelt haigeid ja haavatuid ning õnnistavad maad. Darsilise õnnistus on maa viljakus.
	Tiitlid: Elavate Kaitsja, Alguste Isand Sümbolid: seemned, puud, viljad, konnad, veised Valitsusala: kõik elav, muld, ilm, ravi, algus Vastand: Eil-Gann Voorus: abistamine Värvid: roheline, pruun, hall Õpetus: küllus
Põhimõte	Kaitse süütuid ja nõrku, aita abivajajaid, ole isetu.
Palved	
Lihtne palve: Täielik ravi	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 minut Kestuse lõppedes on sihtmärk terve ja maksimaalsete elupunktidega. Ei mõju moroiadele. Palve eemaldab kõik kõrvalseisundid (näiteks <i>haige, mürgitatud</i>).
Keeruline palve: Kutsu Tagasi GM	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Säilitatud kehasse kutsutakse hing tagasi. Palve toimib, kui tegelase surm on olnud vastu tema tahtmist ja/või ebaõiglane. Palvet saab lausuda vaid korra mängu jooksul ja mitte enam kui kord samale tegelasele terve seeria jooksul. Preester peab pärast palvet tund aega puhkama ja on <i>väsinud</i> seisundis.
Oskused	
Meditsiin II	Teglane oskab ravida. Ravimist tuleb rollimängida iga uue patsiendi puhul ja selleks võib kasutada erinevat butafooriat (sidemeid, taimi, teravaid riistu). Pärast meditsiinilisi protseduure muutub <i>kurnatud</i> teglane <i>väsinuks</i> ning haigel taastuvad puhates elupunktid kiirusega 1 elupunkt iga 15 minuti järel. Juhul, kui teglane puhkeajal võitleb, jookseb või muul viisil rängemalt pingutab, katkeb elupunktide taastumine ja ta vajab uuesti arstiabi.

	Tegelane oskab valmistada <i>ergutusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt <i>väsinud</i> seisundi. <i>Meditisiin II</i> oskusega tegelane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditsiini taseme jagu teesid. Tee valmistamiseks on vaja kuuma vett ja vastavalt märgistatud teed (OG: mängija valitud lahtine tee, mis on mängujuhile ette näidatud. Teed on vaja u 1 lusikatäis teedoosi kohta).
Meditisiin III	Haigused ja mürgid: tegelane oskab haiguseid diagnoosida, mürke tuvastada ning tervendus- ja raviteesid valmistada. Tal on erioskused, mis tähendab, et tema ravitud haiged pole enam nakkusohtlikud ning haigusefektide kiirus väheneb kaks korda. Tegelane saab oskust valides levinumate mürkide ja haiguste kohta teavet, mis lisatakse tema tegelaslehele. Tegelane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditsiini taseme jagu teesid. Tegelane oskab valmistada <i>tervendusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt haigusseisundi (juhul, kui haiguse kirjelduses ei ole teistmoodi mainitud). Tegelane oskab valmistada ka <i>parandusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt mürgiseisundi. Selle tee jaoks on tegelasel vaja ühte komponenti, mis sisaldub vastava mürgi e. pruulise retseptis. Näiteks: <i>mürk: pitsitaja</i> puhul peab ravitsejal olema kas 1 komponent <i>verilehte**</i> või <i>lõõmakest**</i>.
Korjamine I	Preester oskab korjata ja koguda looduses kasvavaid taimseid komponente (OG: lillekujutisega roheline kokkumurtud sedel). Kohustuslik varustus: nuga.

VABAD MAAD

Ban-Mawr	Ban-Mawr on Vabade Maade jumalate juht. Kui antakse vandeid, siis neid antakse tema nimel, ja tema viha pöördub nende peale, kes oma vannetest taganevad. Tema preestrid on tihti kohtupidamiste juures ja annavad nõu. Enne kui ei olnud kirja pandud Koodeksit, oli selle meelespidamine Ban-Mawri preestrite peamine ülesanne. Ban-Mawri õnnistus on verevannete siduvus.
-----------------	---

	Tiitlid: Vannete Valvur, Vabade Juht Sümbolid: kirved, kihvad Valitsusala: kaos, lubadused, veri, vabadus, pealikud, lepingud ja vanded Vastand: Malakhim Voorus: jultumus Püha loom: karu Värvid: roheline, tumepunane, kollane Õpetus: küllus
Põhimõte	Ole julge, karista vandemurdjaid, ela endale.
Palved	
Lihtne palve: Lubadus	Tüüp: puuteloits Kestus: igavene Preester on tunnistajaks kahe tegelase vahelisele lubadusele, mis sõlmitakse Ban-Mawri silme all. Kui kumbki osapool peaks lubadust murdma, langeb ta <i>väsinud</i> seisundisse, mis ei lõppe enne, kui lubaduse sõlminud teine pool seda lubab. Juhul, kui mõlemad osapooled murravad lubadust, langevad mõlemad <i>väsinud</i> seisundisse, mis kestab seni, kuni tunnistajaks olnud preester selle eemaldab. Lubaduse palvega kaasnev <i>väsinud</i> seisund on eriline, sest see mõjutab kõiki tegelasi olenemata nende rassist (ka lagaare ja moroiasid), seda ei ole võimalik eemaldada ühelgi muul viisil, kui osapoolte nõusolekul ning see ei tervene puhkusega.
Keeruline palve: Jumalik juhatus	Tüüp: alaloits Kestus: 30 minutit Preester suudab oma sõnadega kuulajaid inspireerida. Kõik tegelased tema ligiduses tervenevad <i>väsinud</i> seisundistja saavad ühe maagilise turvisepunkti, mis kustub lahingus esimesena või kaob 30 minuti möödumisel palve lugemisest. Palvet ei ole enne kestuse lõppemist võimalik uuesti lausuda.
Oskused	
Turvised I	Tegelane saab kergeid turviseid (nahk, paksemad kangad) kandes 1-2 turvisepunkti. Tegelane võib kasutada väikest kilpi.
Turvised II	Tegelane saab raskeid turviseid (rõngassärk, plaatturvis) kandes 3-4 turvisepunkti. Tegelane võib kasutada suurt kilpi.
Relvakasutusoskus: -	Preester alustab mängu vabalt valitud relvadega relvaliikidest, mida ta kasutada oskab. Pärast lahingus relva kasutamist ei ole ta automaatselt <i>väsinud</i> .

	Iga relvaliigi jaoks tuleb oskuse eest eraldi maksta. Relvaliigid: • Ühekäerelv • Kahekäerelv • Laskerelv • Viskerelv
--	--

Lir-Neth	Lir-Nethi preestrid valvavad surijaid, surnuid ja esivanemaid. Samuti oskavad nad mõningal määral tulevikku kaedaja seda tõlgendada. Nemad on need, kes kutsuvad hõimu palvel esivanemaid tagasi. Lir-Nethi õnnistus on surnute lahkumine Ilmasüvikusse.
	Tiitlid: Kaotuse Tuul, Nägemise Piir Sümbolid: kolbad, tuuled, silm (üldiselt ainult üks) Valitsusala: surm, nägemused, saatus, mälestused Vastand: Keteos Voorus: etteaimdus Püha loom: öökull Värvid: tumesinine, tumehall, valge Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Tegele surnutega, valmistu saatuseks, jälgi sõnumeid ja märke.
Palved	
Lihtne palve: Oraakel GM	Tüüp: eneseloits Kestus: 15 minutit Järgneva veerand tunni jooksul langeb preestrile jumalik juhatus. Ta võib soovi korral palve varem lõpetada, aga ta on terve palve kestuse ja pool tundi pärast selle lõppemist pime, ega saa loitsu kestuse ajal lausuda muid palveid. Tegelane võib mängujuhilt küsida 3 küsimust. Mängujuht ei või küsimustele vastamisel valetada (aga võib olla krüptiline), kuid võib vastamisest keelduda. Sellisel juhul võib tegelane küsida uue küsimuse.
Keeruline palve: Tõsta moroia GM	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Preester võib moroiana tagasi tuua viimase tunni aja sees surnud tegelase (ainult tavaline alenti, kes ei ole preester). Elluäratatava surnukeha peab olema enam-vähem ühes tükis. Palvet saab lausuda vaid korra mängu jooksul ja mitte enam kui kord samale tegelasele terve seeria jooksul. Preester peab pärast palvet tund aega puhkama ja ta on <i>väsinud</i> .

Oskused	
Teadmised II	Tegelane võib mängu ajal lugeda sedeleid <i>teadmised II</i> või saada GMidelt lisateavet.
Teadmised III GM	Tegelane võib mängu ajal esitada GM-ile ühe küsimuse. GM võib küsimusele vastamata jätta, misjärel tegelane võib küsida uue küsimuse.
Maagia ja müstika	Tegelane suudab tuvastada erinevaid maagilisi märke ja määrata 1. taseme loitse. Ta võib lugeda infosedeleid, millel on kirjas <i>maagia I</i> .

Vael-Ser	Vael-Ser on isemoodi jumal. Tema poole palvetavad kõik, kes käivad oma teed üksi, ja kellel on õnn meelel. Tema preestrid valvavad saladusi ja mõistatusi. Vael-Seri õnnistus on võimaluste lõputus.
	Tiitlid: Peidetud Teadmine, Vigurdaja Sümbolid: ussid, spiraalid, täringud Valitsusala: öö, varjud, vingerpussid, koopad, õnn Vastand: Atrepe Voorus: leidlikkus Püha loom: kaaren Värvid: siniroheline, lilla, must Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Luiska ja räägi ümbernurga, tõde ei ole olemas, tugev on see, kes teab.
Palved	
Lihtne palve: Varja	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng või kuni lõpetamiseni Tegelane peidab maagiliselt ühe keskmise suurusega eseme (nt. mõõk, kott). Korruga võib peita oma preestri taseme jagu esemeid. Peidetud ese tähistatakse OG-lindiga. Peidetud ese peab preestril alati OG kaasas olema. Loitsu alustaja võib loitsu igal hetkel lõpetada.
Keeruline palve: Peida maagia	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 mäng Tegelane võib peita eseme või paiga maagilise jälje. Palvet lausudes võib preester eemaldada ühe maagilise jäljeraja või sedeli(d) (<i>maagia x/sortsikunst x</i> , preester eemaldab ühelt esemelt või paigalt kõik <i>maagia/sortsikunsti</i> sedelid korruga). Esemele jäävad tema maagilised omadused alles, kuid tavapäraste meetoditega ei ole võimalik teistel

	tegelastel eseme funktsiooniga enam tutvuda. Esemelt ei tohi eemaldada sedelit, mida loetakse seda kasutades.
Oskused	
Lukumeister I (€)	Tegelane oskab lahti muukida 1. taseme luku. Muukimisele kuluv aeg on 2 minutit x luku tase. Vajalik muukimisvarustus.
Lõksumeister I (€)	Preester oskab lõkse kahjutuks teha. Preester võib eemaldada hiirelõkse, mida leiab enne kui need on vallandatud.
Eristamine (€)	Tegelane oskab tuvastada, kas dokumendid on ehtsad või võltsitud. Ta saab enne mängu infot vastavate tähiste kohta, mis on olulistel dokumentidel.

Arim-Wol	Arim-Wol on kindluse jumal. Tema preestrid toovad maailma lootust ja alalhoidmist hoolimata hõimudest, seltsidest või vaenudest ning ravivad seda oma lauluga. Arim-Woli õnnistus on maa viljakus.
	Tiitlid: Küllusetooja, Esimene Laul Sümbolid: kausid, meekärjed, marjad, korvid, rütmikad pillid Valitsusala: stabiilsus, lootus, viljakus, laulud/luule Vastand: Parendi Voorus: hää Püha loom: jää Värvid: kollane, pruun, heleroheline Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Ole külalislahke ja jaga teistega, ära kaota lootust.
Palved	
Lihtne palve: Ravilaul	Tüüp: alaloits Kestus: eriline Preester esitab laulu (vähemalt 3 minutit), mille lõppedes liiguvad kõik kuulajad oma põhiseisundis ühe võrra paremaks.
Keeruline palve: Kasva	Tüüp: alaloits Kestus: 1 tund Preester suudab luua erilise aia, milles tärkavad palve lõppedes alkeemiaks tarvilikud taimsed komponendid. Preester saab valida 12 punkti jagu komponente, mida aeda külvata. Iga levinud komponent maksab 1 punkti, eriline 3 punkti ja haruldane 6 punkti. Kestuse lõppedes on vastav(ad) komponent(id) aias olemas. (OG: teavitada GM-i kohe kui aed luuakse) Aed märgistatakse roheliste lipukestega.

	Komponendi võib korjata iga selleks vajaliku oskusega tegelane või ka preester ise.
Oskused	
Jõukus I	Tegelane on keskmisest rikkam ning ta saab rohkem raha. Ta alustab mängu lisaks tavalisele algusrahale, milleks on 50 staurust või 3 hõbedat ja 3 vaske, 100 lisastauruse või 6 hõbedat ja 6 vasega. Oskust ei saa mitu korda valida, veelgi jõukam olemiseks tuleb võtta oskus <i>jõukus II-IV</i> .
Meditatsioon II	Tegelane oskab ravida. Ravimist tuleb rollimängida iga uue patsiendi puhul ja selleks võib kasutada erinevat butafooriat (sidemeid, taimi, teravaid riistu). Pärast meditatiivset protseduuri muutub <i>kurnatud</i> tegelane <i>väsinuks</i> ning haigel taastuvad puhates elupunktid kiirusega 1 elupunkt iga 15 minuti järel. Juhul, kui tegelane puhkeajal võitleb, jookseb või muul viisil rängemalt pingutab, katkeb elupunktide taastumine ja ta vajab uuesti arstiabi. Tegelane oskab valmistada <i>ergutusteed</i> , mis eemaldab seda joonud tegelaselt <i>väsinud</i> seisundi. <i>Meditatsioon II</i> oskusega tegelane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditatiivse taseme jagu teesid. Tee valmistamiseks on vaja kuuma vett ja vastavalt märgistatud teed (OG: mängija valitud lahtine tee, mis on mängujuhile ette näidatud. Teed on vaja u 1 lusikatais teedoosi kohta).
Korjamine I	Tegelane oskab korjata ja koguda looduses kasvavaid taimseid komponente. Ta võib avada rohelisi, lilleõiega märgistatud seadeid. Vajalik nuga.

Nal-Mat	Nal-Mat on jahi ja konfliktide jumal. Tema preestrid on tavaliselt need, kes sõtta minejaid õnnistavad. Nal-Mati õnnistus on raev neile, kes seda kanda julgevad.
	Tiitlid: Tormide Valitseja, Jahtide Isand Sümbolid: välgunoored, vibud, nooled Valitsusala: jaht, võitlus, vulverid, raev, tormid Vastand: Terhent Voorus: raev Püha loom: kult Värvid: pruun, helepunane, helesinine Õpetus: küllus

Põhimõte	Ära põgene lahingust või konfliktist, armu ei anta, tapa kui vaja.
Palved	
Lihtne palve: Raevu kink	Tüüp: puuteloits Kestus: eriline Sihtmärk <i>raevub</i> ja saab 1 maagilise turvisepunkti. Raev lõpeb pärast lahingut.
Kõrgem palve Haavamatus	Tüüp: eneseloits Kestus: 2 minutit Tavalised relvalöögid ei põhjusta preestrile kahjustusi. Palve lõppedes ei saa preester <i>haavamatus</i> palvet järgmised 10 minutit lausuda.
Oskused	
Relvakasutusoskus: -	Preester alustab mängu vabalt valitud relvadega relvaliikidest, mida ta kasutada oskab. Pärast lahingus relva kasutamist ei ole ta automaatselt <i>väsinud</i> . Iga relvaliigi jaoks tuleb oskuse eest eraldi maksta. Relvaliidid: • Ühekäerelv • Kahekäerelv • Laskerelv • Viskerelv
Turvised I	Tegelane saab kergeid turviseid (nahk, paksemad kangad) kandes 1-2 turvisepunkti. Tegelane võib kasutada väikest kilpi.
Käsivõitlus I (€)	Tegelane võidab viigi korral käsivõitluse.

Rhen-Apa	Rhen-Apa on metsade ja iidsete paikade jumal. Tema preestrid hoolitsevad maa saladuste eest ning tihti ka valvavad esivanemate puhkepaiku. Rhen-Apa õnnistus on metsade rohkus.
	Tiitlid: Laanesarvik, Viimane Valvur Sümbolid: metsikud loomad, puud, maa Valitsusala: mets, kodu, esivanemad Vastand: Sulenis Voorus: alistumine Püha loom: põder Värvid: roheline, helepunane, must

	Õpetus: mõõdukus
Põhimõte	Kaitse metsa, austa esivanemaid, näita eeskuju.
Palved	
Lihtne palve: Metsa Õnnistus	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 tund Sihtmärk saab endale 1 lisaelupunkti. Sama sihtmärki saab selle palvega õnnistada vaid korra mängu jooksul.
Keeruline palve: Hiiekoda	Tüüp: alaloits Kestus: 15 minutit Palve loob preestri ümber 5 meetri raadiusega rahuala, kus tuleb olla rahulikult, pole võimalik loitsida ründeloiitse ega võidelda. Loitsu saab lausuda vaid looduses ja see lahtub, kui preester liigub alast välja.
Oskused	
Korjamine I	Preester oskab korjata ja koguda looduses kasvavaid taimseid komponente (OG: lillekujutisega roheline kokkumurtud sedel). Kohustuslik varustus: nuga.
Korjamine II (€)	Preester oskab surnud või elusatelt olenditelt koguda loomseid komponente (OG: küünisekujutisega hall kokkumurtud sedel). Lisatabel
Meditatsioon II	Tegelane oskab ravida. Ravimist tuleb rollimängida iga uue ravitava puhul ja selleks võib kasutada erinevat butafooriat (sidemeid, taimi, teravaid riistu). Pärast meditatiivset protseduuri muutub <i>kurnatud</i> tegelane <i>väsinuks</i> ning haigel taastuvad puhates elupunktid kiirusega 1 elupunkt iga 15 minuti järel. Juhul, kui tegelane puhkeajal võitleb, jookseb või muul viisil rängemalt pingutab, katkeb elupunktide taastumine ja ta vajab uuesti arstiabi. Tegelane oskab valmistada <i>ergutusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt <i>väsinud</i> seisundi. <i>Meditatsioon II</i> oskusega tegelane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditatiivse taseme jagu teesid. Tee valmistamiseks on vaja kuuma vett ja vastavalt märgistatud teed (OG: mängija valitud lahtine tee, mis on mängujuhile ette näidatud. Teed on vaja u 1 lusikatäis teedoosi kohta).

Zer-Nim	Zer-Nim on jumal, keda peljatakse. Tema preestrid uurivad haigusi ja muid sarnaseid nähtusi. Zer-Nimi õnnistus on lõpetamine, et uued asjad saaksid alata.
	Tiitlid: Turmakandja, Lõppemise Leek Sümbolid: leegid, putukad Valitsusala: lagunemine, aeg, häving, haigused Vastand: Baruna Voorus: lõpetamine Püha loom: rott Värvid: must, virsikoranž, tumepunane Õpetus: küllus
Põhimõte	Julge hävitada, tunne kaotust, kõik peab kord lõppema.
Palved	
Lihtne palve: Lõhu	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Preester lõhub puudutatud eseme, nt relva, kilbi. Preestril, kes suudab lausuda keerulisi palveid, on võimalik üritada lõhkuda ka maagilisi esemeid, kuid selleks on vaja teha väike, vähemalt minuti kestev rituaal, ning GM otsustab, kas maagiline ese lõhutakse.
Keeruline palve: Tule ekstaas	Tüüp: puuteloits Kestus: 3 minutit Puudutatud tegelane haigestub jumalikku needusesse, mille tagajärjel hakkab tema kehatemperatuur aeglaselt, kuid pidurdamatult tõusma. Lõpuks tunneb tegelane nagu ta keha põleks ning ta langeb <i>suremas</i> seisundisse. Pärast palve lõppu on tegelasel kõik mana/palve/vastupidavus jms oskused taastunud, just nagu oleks ta äsja mängu alustanud. Samuti terveneb ta kõigist haigustest ja mürkidest, kõik tema elupunktid taastuvad ja tema seisund muutub <i>terveks</i> . Loitsu võib loitsida ühele tegelase ainult korra mängu jooksul.
Oskused	
Meditatsioon II	Tegelane oskab ravida. Ravimist tuleb rollimängida iga uue ravitava puhul ja selleks võib kasutada erinevat butafooriat (sidemeid, taimi, teravaid riistu). Pärast meditatiivset protseduuri muutub <i>kurnatud</i> tegelane <i>väsinuks</i> ning haigel taastuvad puhates elupunktid kiirusega 1 elupunkt iga 15 minuti järel. Juhul, kui tegelane puhkeajal võitleb, jookseb või muul viisil rängemalt pingutab, katkeb elupunktide taastumine ja ta vajab uuesti arstiabi.

	Tegelane oskab valmistada <i>ergutusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt <i>väsinud</i> seisundi. <i>Meditatsioon II</i> oskusega tegelane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditatsiooni taseme jagu teesid. Tee valmistamiseks on vaja kuuma vett ja vastavalt märgistatud teed (OG: mängija valitud lahtine tee, mis on mängujuhile ette näidatud. Teed on vaja u 1 lusikataisi teedoosi kohta).
Turvised I	Tegelane saab kergeid turviseid (nahk, paksemad kangad) kandes 1-2 turvisepunkti. Tegelane võib kasutada väikest kilpi.
Relvakasutusoskus: -	Preester alustab mängu vabalt valitud relvadega relvaliididest, mida ta kasutada oskab. Pärast lahingus relva kasutamist ei ole ta automaatselt <i>väsinud</i>. Iga relvaliigi jaoks tuleb oskuse eest eraldi maksta. Relvaliidid: • Ühekäerelv • Kahekäerelv • Laskerelv • Viskerelv

Eil-Gann	Teekäijate, sõnumitoojate ja muude rändajate jumal. Sageli rändavad Eil-Ganni preestrid mööda maad ja ilma ringi ning on uudiste- ja kuulujuttudetoojaks. Eil-Ganni õnnistus on tuuled õigest suunast.
	Tiitlid: Päevakuulutaja, Uudiste Saatja Sümbolid: tuuleiilid, päikesetõusud, puhutav sarv Valitsusala: päev, kirk, liikumine, tuuled Vastand: Darsilis Voorus: tegutsemine Püha loom: jänes Värvid: heleroheline, helehall, helepruun Õpetus: küllus
Põhimõte	Aita abivajajaid, hoia rütmi, kõik on elu väärt.
Palved	
Lihtne palve: Tõeline ravi	Tüüp: puuteloits Kestus: 1 minut Kestuse lõppedes on sihtmärk <i>terve</i> ja kõik elupunktid taastunud. Ei mõju moroiadele.

Keeruline palve: Kutsu Tagasi GM	Tüüp: puuteloits Kestus: kohene Säilitatud kehasse kutsutakse hing tagasi. Palve toimib, kui tegelase surm on olnud vastu tema tahtmist ja/või ebaõiglane. Palvet saab lausuda vaid korra mängu jooksul ja mitte enam kui kord samale tegelasele terve seeria jooksul. Preester peab pärast palvet tund aega puhkama ja on <i>väsinud</i> seisundis.
Oskused	
Meditiin II	Teglane oskab ravida. Ravimist tuleb rollimängida iga uue ravitava puhul ja selleks võib kasutada erinevat butafooriat (sidemeid, taimi, teravaid riistu). Pärast meditsiinilisi protseduure muutub <i>kurnatud</i> teglane <i>väsinuks</i> ning haigel taastuvad puhates elupunktid kiirusega 1 elupunkt iga 15 minuti järel. Juhul, kui teglane puhkeajal võitleb, jookseb või muul viisil rängemalt pingutab, katkeb elupunktide taastumine ja ta vajab uuesti arstiabi. Teglane oskab valmistada <i>ergutusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt <i>väsinud</i> seisundi. <i>Meditiin II</i> oskusega teglane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditsiini taseme jagu teesid. Tee valmistamiseks on vaja kuuma vett ja vastavalt märgistatud teed (OG: mängija valitud lahtine tee, mis on mängujuhile ette näidatud. Teed on vaja u 1 lusikataisi teedoosi kohta).
Meditiin III	Haigused ja mürgid: teglane oskab haiguseid diagnoosida, mürke tuvastada ning tervendusi- ja raviteesid valmistada. Tal on erioskused, mis tähendab, et tema ravitud haiged pole enam nakkusohtlikud ning haigusefektide kiirus väheneb kaks korda. Teglane saab enne mängu levinumate mürkide ja haiguste kohta teavet; see on kirjas tema tegelaslehel. Teglane suudab ühel mängul valmistada 2 korda oma meditsiini taseme jagu teesid. Teglane oskab valmistada <i>tervendusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt haigusseisundi (juhul, kui haiguse kirjelduses ei ole teistmoodi mainitud). Teglane oskab valmistada ka <i>parandusteed</i>, mis eemaldab seda joonud tegelaselt mürgiseisundi. Selle tee jaoks on tegelasel vaja ühte komponenti, mis sisaldub vastava mürgi e. pruulise retseptis. Näiteks: <i>mürk: pitsitaja</i> puhul peab ravitsejal olema kas 1 komponent <i>verilehte**</i> või <i>lõõmakest**</i>.

Kuulujutud	Enne mängu tõmbab tegelane kuulujuttude loosist endale sedeli. Sedelid võivad loosikotis korduda. Oskust saab valida kuni 5 korda ning iga uue valimisega saab tegelane loosikotist 1 sedeli rohkem tõmmata.
-------------------	--