

HAZARDS	
%	Hazard
1	Eriskummaline juhtumine
2-5	Tore sündmus + Ohtlik olend
6-9	Looduslik takistus
10-13	Õnnetus
14-17	Probleemid NPCde ja varustusega
18-21	Ohtlik olend
22-25	Looduslik takistus + Probleemid NPCde ja varustusega
26-29	Looduslik takistus + Õnnetus
30-33	Looduslik takistus + Õnnetus + Ohtlik olend
34-37	Looduslik takistus
38-41	Õnnetus
42-45	Probleemid NPCde ja varustusega
46-49	Ohtlik olend
50-53	Looduslik takistus + Probleemid NPCde ja varustusega
54-57	Õnnetus + Ohtlik olend
58-61	Looduslik takistus + Õnnetus
62-65	Looduslik takistus + Õnnetus + Ohtlik olend
66-69	Looduslik takistus
70-73	Õnnetus
74-77	Probleemid NPCde ja varustusega
78-81	Ohtlik olend
82-85	Looduslik takistus + Probleemid NPCde ja varustusega
86-89	Õnnetus + Ohtlik olend
90-93	Looduslik takistus + Õnnetus
94-97	Looduslik takistus + Õnnetus + Ohtlik olend
98-99	Ohtlik olend + teistsugune Ohtlik olend ründab siis kui PCdel esimesega juba tegemist.
100	Eriskummaline juhtumine

UJUMINE	
DL	Ujumisolukorrad
10	Nõrk torm
15	Tugev torm, Mägijõe ületamine
20	Orkaan ja jõhker orkaan, Ülikiired ja ohtlikud mägiõed

Ujumise viske puhul on armour penalty kahekordne. Kui vise ebaõnnestub, siis hakkab tegelane uppuma. Iga käik, mis tegelane on vees ja upub, loetakse kui hinge kinni hoidmist.

OPPORTUNITIES	
%	Oppurtuntie
1	Eriskummaline juhtumine
2-5	Ressursid + Probleemid NPCde ja varustusega
6-9	Kasulik NPC
10-13	Tore sündmus
14-17	Võimalus ohtliku olendi vastu
18-21	Ressursid
22-25	Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
26-29	Tore sündmus + Kasulik NPC
30-33	Kasulik NPC + Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
34-37	Kasulik NPC
38-41	Tore sündmus
42-45	Võimalus ohtliku olendi vastu
46-49	Ressursid
50-53	Tore sündmus + Ressursid
54-57	Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
58-61	Tore sündmus + Kasulik NPC
62-65	Kasulik NPC + Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
66-69	Kasulik NPC
70-73	Tore sündmus
74-77	Võimalus ohtliku olendi vastu
78-81	Ressursid
82-85	Tore sündmus + Ressursid
86-89	Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
90-93	Tore sündmus + Kasulik NPC
94-97	Kasulik NPC + Ressursid + Võimalus ohtliku olendi vastu
98-99	Kasulik NPC + Ressursid + Tore sündmus
100	Eriskummaline juhtumine

HINGAMATA OLEMINE			
Keha	Mitu käiku hingamata	Keha	Mitu käiku hingamata
...	-1 iga punkti pealt	+1	12
-5	5	+2	14
-4	6	+3	16
-3	7	+4	18
-2	8	+5	20
-1	9	...	+2 iga punkti pealt
0	10	...	...

Kui käikude arv on ületatud, siis kaotab tegelane teadvuse ja iga käik hakkab üks punkt Kehast maha minema.

RONIMINE	
DL	Raskustaseme näited
5	VRonimine ülesse 45° nurga all olevast lahtise kiviga, liiva, või muidu keerulise maastikuga pinnast.
10	Ühekordse maja katusele ronimine, teise korruse aknani ronimine, puu otsa ronimine.
15	Ronimine ülesse 60° nurga all olevast looduslikust pinnast. Kahekordse kivi või puumaja katusele ronimine.
20	Ronimine ülesse 75° nurga all olevast looduslikust pinnast. Kolme või neljakordse maja katusele ronimine. 60° nurga all olevast linnusemüürist ülesse ronimine.
25	Ronimine ülesse 90° nurga all olevast looduslikust pinnast. 75° nurga all olevast linnusemüürist ülesse ronimine.
30	90° nurga all olevast linnusemüürist ülesse ronimine.

### MUUD OLUKORRAD

**Väsimus ja magamine**  
 Väsimus tähendab -4 kõikidele visetele. Magades on tegelasel kõikidele Tähelepanu visetele -10. Magades taastuvad kõik loitsupunktid, I+Keha elu (min I), I+Hing hingeelu (min I). Omadusepunktide paranemine võtab aega 4 päeva miinus esialgne Keha või Hing (Mõistuse, Vaistu ja Hinge puhul). Kõik omadusepnktid paranevad paralleelselt. Keskmistes ja rasketes rüüdes magades ei puhka tegelane välja.

**Ilma ennustamine**  
 Ilma ennustamiseks tuleb visata Loodusoskuseid, Geograafiat või Teoloogiat DL (difficulty level) 15 vastu. Õnnestunud vise tähendab, et tegelased suudavad hinnata järgneva päeva ilma järgne +5 tähendab, et hindavad veel järgmist päeva.

**Ühised tegevused**  
 Kui PCd otsustavad ühiselt teha midagi ja GMi arvates tuleks selle õnnestumiseks midagi visata, siis reeglina viskab oskuseviset kogu grupist vaid üks PC. Sellised tegevused võivad olla näiteks: silla või parve ehitamine, kogu krupi märkamatu kaugest valvetornist mööda juhtimine jne.

## REGIOONI ISELOOMUSTUS

Lühikirjeldus

## OHTLIKUD OLENDID REGIOONIS

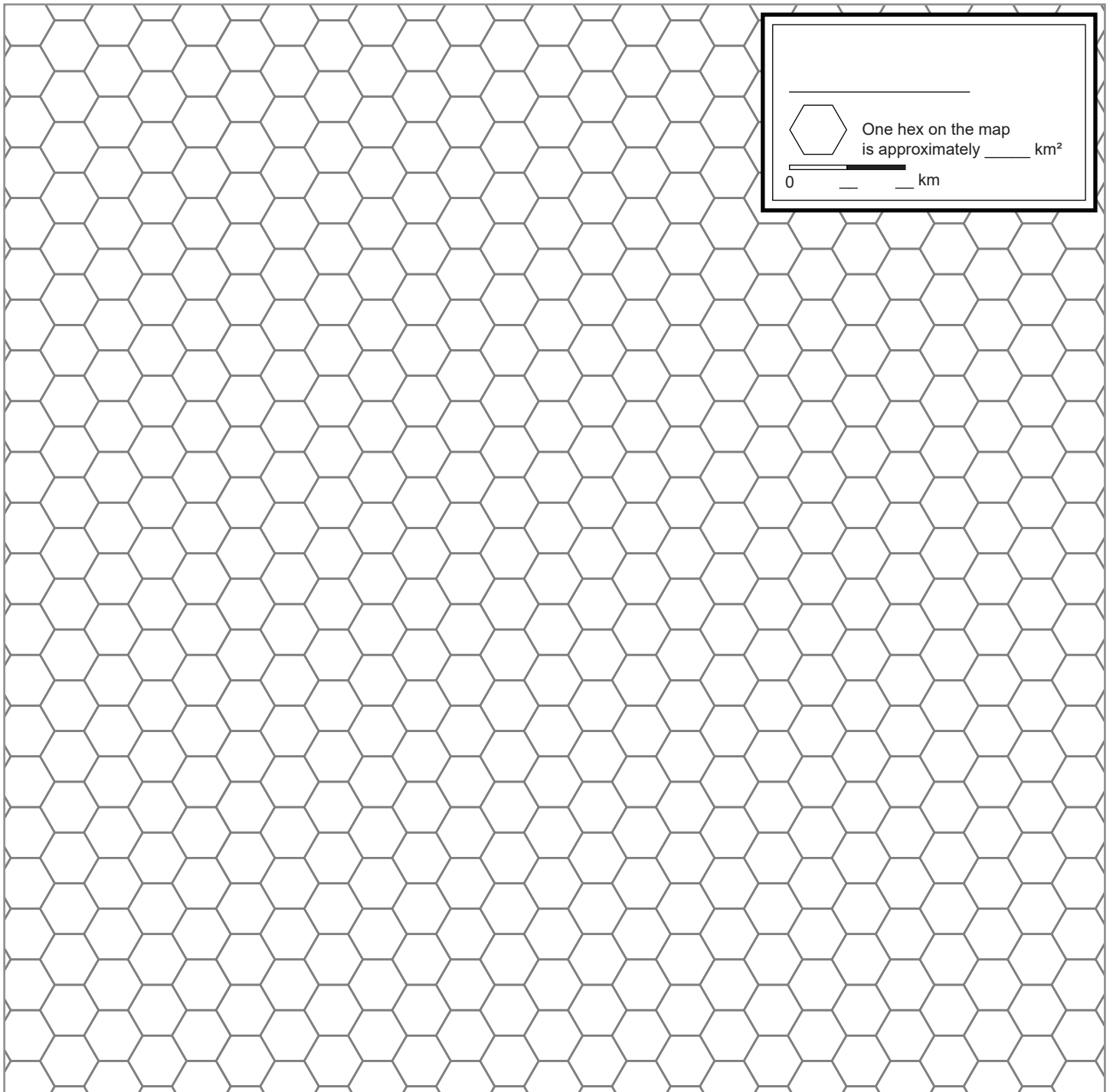
Inimesed

Kiskjad

Vaimuvalla  
olendid,  
ebasurnud  
ja  
kummitused

Taimeteaduse raskustase (DL) taimse toidu hankimiseks

Loodusoskuste raskustase (DL) jahtimiseks



## LOODUSLIK TAKISTUS (SH LOODUSNÄHTUSED)

Kerge	<p>Öösel saabus torm või oli hulk mingeid muid segajaid, nii et keegi ei saanud korralikult magada. Tulemisena ei taastunud loitsupunktid ja kui tegelased olid väsinud, siis ei kadunud väsimusest tulenev -4 kõikidele visetele.</p> <p>Kui rännak toimuv talvel ja põhjaregioonides, siis sajab maha paks lumekiht, mis kestab nüüd talve lõpuni. Rännakut jätkates talve lõpuni +5% Raskuste viskele.</p>
Kerge	<p>Teele jääb jõgi, kaljulõhe, kalju, kanjon, korallrihv või mingi muu takistus. Takistus on pikk, nii et sellest mööda pääsemiseks peab mitme päevase rännaku tegema. Küll on seda aga võib-olla võimalik kuidagi ületada.</p>
Kerge	
Kerge	
Kerge	
Kerge	
Raske	<p>Puhkeb tugev torm, mis kestab 1d4-1 päeva, minimaalselt käesoleva rännakupäeva lõpuni. Mõistlik oleks paigale jääda.</p> <p>Tormiga rännates on +10% Raskuste viskele ning liikumiskiirus pool tavapärasest.</p> <p>Kui rännak toimuv talvel ja põhjaregioonides, siis sajab maha paks lumekiht, mis kestab nüüd talve lõpuni. Rännakut jätkates talve lõpuni +5% Raskuste viskele.</p>
Raske	<p>Ilm muutub ekstreemselt soojaks või ekstreemselt külmaks (külm üle -10° C või kuum üle 30° C). Olukord kestab 2d6 päeva.</p> <p>Ekstreemsete temperatuuridega rännates +10% Raskuste viskele.</p>
Raske	
Raske	

## LOODUSLIK TAKISTUS (SH LOODUSNÄHTUSED)

Väga raske	<p>Väga ohtlik loodusnähtus, millega hakkama saamiseks tuleb põgeneda või varjuda: madalaviin, lumelaviin, tornaado, metsatulekahju, vulkaanipurskest tulenevad laavajõed vms. Probleem läheneb otse PCdele. Põgenemiseks kasutada põgenemisreeglitikki, GM otsutada jääb kas sündmust on võimalik kuidagi muud moodi vältida.</p>
Väga raske	
Väga raske	

## OHTLIK OLEND

Kerge	Kurjade kavatsustega inimene
Kerge	Kiskja
Kerge	
Raske	Kurjade kavatsustega inimeste või kiskjate grupp
Raske	Vaimuvalla olend, ebasurnu või kummitus
Raske	
Väga raske	Kurjade kavatsustega inimeste või kiskjate varitsus (Passiivne Tähelepanu varitsejate Luuramisoskuste viske vastu, et mitte üllatatud saada)
Väga raske	Grupp vaimuvalla olendeid, ebasurnuid või kummitusi
Väga raske	<p>PCd kohtuvad nelja NPCst seiklejat (arhetüüpne seiklejate kamp). Seiklejad on hästi relvastatud ja varustatud ning teavad regioonist kus nad asuvad väga vähe, vähem kui PCd. Seiklejaid saadab kaks teejuhti/teenijat neil on kaasas 2 komplekti kõigeks valmis seikleja varustust (kokku 6 tööhobust või muud regiooni koormalooma).</p> <p>Seiklejad on seiklejad, seega äärmiselt ohtlikud, eriti asustamata piirkondades, kus keegi ei saaks nende kuritegudest teada. Seiklejad käituvad väljakutsuvalt ja ülbelts, võivad üritada PCdelt mõnda eset välja kaubelda, osta infot mingi olematu varanduse või veremetlinna kohta või käituda mingil muul moel pealetükkivalt ja tüütult. 50% võimalust, et seiklejate shinobi üritab kellegilt või mõne koormalooma pealt midagi varastada (Tähelepanu visked shinobi Luuramisoskuste viske vastu)</p>
Väga raske	

## ÕNNETUSED, VÄSIMUS JA HAIGUS

Kerge	Rännakupäev on olnud eriti raske. Õhtu lõpuks on kõik rändurid väsinud (-4 kõikidele visetele kuni välja puhkamiseni.)
Kerge	Rännupäeva jooksul on koormaloomad eriti tõrksad, maastik tavapärasest raskem või jäävad teele mingid muud takistused. Õhtuks tuleb tõdeda, et läbitud on ainult pool sellest maast, mis hommikul plaanis.
Kerge	
Kerge	
Raske	Eelmise õhtu toit oli viletsasti valmistatud, sisse oli sattunud mõni mürgine seen, joodud oli roiskunud vett vms. Rändureid tabab kõhutõbi (Keha vise 10 vastu). Niimoodi ei ole võimalik edasi liikuda. Kui rändurid siiski otsustavad liikuda, siis tänu kõhutõvele liiguvad nad ainult pool maad ning õhtuks on kõik väsinud (-4 kõikidele visetele).
Raske	Üks seikleja peab viskama Jõu ja Ilu numbreid või Luuramisioskusi 15 vastu, või murrab kuidagi kukkudes eriti õnnetult käe või jalalu.
Raske	Eksimine. Tegelased on päev läbi ringe teinud ja lõpetavad õhtul sisuliselt samas kohas. Või on üldse valele poole liikunud. Tegelased mõistavad õhtuks oma eksimust.
Raske	
Väga raske	Eksimine või kursist kõrvale kaldumine. Uue rännakupäeva alguses viskab mängujuht salaja grupi navigaatori Geograafiat 10 kuni 30 vastu, et teada saada, kas tegelased mõistavad, et on eksinud või kursist kõrvale kaldunud.
Väga raske	Rändurite hulgas levib mingi haigus. Kõik viskavad Keha 10 vastu, et mitte nakatuda. Viske ebaõnnestumisel tõuseb palavik päevaga 40°C (Keha ja Kiirus -4) ning haige on väsinud (-4 kõikidele visetele). Kui haige eest hoolitseda, siis möödub haigus 1d4 päevaga. Keha ja Kiiruse punktide taastumine võtab siiski aega. Kui haiget ravida nõiduslikult, siis Ravitsemise vise 15 vastu. Kui nõidusliku raviga reageerida kohe, siis ei jõua palavik Keha ja Kiirust kahjustada.
Väga raske	Kogu veokaravan kukub mägiteelt all, libiseb sohu või saab mingit muud moodi hukka. Olukorda võib olla võimalik päästa olenevalt asjaoludest (regioonist) ja õnnetuse iseloomust.

## ÕNNETUSED, VÄSIMUS JA HAIGUS

Väga raske	
Väga raske	
<b>PROBLEEMID NPCDE, VARUSTUSE JA KARAVANIGA</b>	
Kerge	Üks veoloom murrab jala.
Kerge	Keegi on mingi osa varustusest päeva jooksul ära kaotanud. Midagi on kas hobustelt või seljakottidest maha kukkunud. Mis ja kes määrab loos. Kadunud eset võib olla võimalik ülesse leida, kui seda järgmine päev otsima minna.
Kerge	Kaasas olevad NPCd on millegi pärast halvas tujus. Kui sellest mitte välja teha ja samal päeval toimub võitlus, siis sel hetkel loetakse NPCde moraalikategooria ühe võrra viletsamaks. N Vapper muutub tavaliseks, tavaline araks. PCd võivad aga kuidagi üritada NPCde tuju tõsta, et seda vältida.
Kerge	
Raske	Üks tegelastega kaasas olnud NPC on öösel salaja lahkunud. Kui see NPC isiksusega sobib, siis võib kellegi varustuse hulgast ka midagi kadunud olla. Kui lahkumine pole võimalik (n laev keset ookeani), siis on toimunud lihtsalt vargus vms.
Raske	1/3 kaasasolevast toidust on kahju saanud ja rikkema läinud. Toit tuleb ära visata.
Raske	
Väga raske	Kui PCd on palganud hulga NPCsid, siis ei ole need nüüd enam PCde juhtimisega rahul ja hakkavad plaanima mingisugust vastuhakku. NPC sõdurid keelduvad võitlemast ja kui see on võimatu, siis loetakse nende moraaliga kahe moraalikategooria võrra madalamaks, st isegi vapper muutub araks. See probleem ei lähe ise ära.
Väga raske	Kogu toit on rikkema läinud.
Väga raske	

## TORE SÜNDMUS VÕI LEID

Hea	Rändamine sujub täna eriti kiiresti. Maastik on lihtsam kui tavaliselt, väsimus ei tule peale ja jõutakse kauem liikuda vms. Päeva jooksul läbitakse x1,5km võrreldes tavapärasega.
Hea	PCdele jalutab vastu piirkonnas levinud koormaloom – hobune, kaamel, muul vms. Koormalooma seljas on 30 päeva toit. Arusaadavalt on looma peremees ta kaotanud või ise hukka saanud, sest inimesetest pole jälgi kuskil. Merel võib olla see näiteks hulpiv purjekas.
Hea	Rändurid satuvad ekstreemselt ilusasse kohta. Näiteks mingi kosk, veesilm, kaunite lilledega kaetud väli, kuumaveeallikad, hiidpuu, põnev hiiglaslik kivi vms. Lisaks muule ilule on piirkonna taimestik lopsakam kui ümbruskonnas. Peale eestilise erilisuse on selles piirkonnas paigal viibides lihtsam taimset toitu leida. Visked taimse toidu leidmiseks 5 võrra lihtsamad kui tavapäraselt.
Hea	Rändurid leiavad hüljatud maja, koopa või mingi muu turvalise koha, kus peatuda ja mida saab hästi kaitsta. Sisaldab PCdele vajalikke ressursse näitel nooled, hõbekuulid vms. Oleneb millest tundub puudus olevat.
Hea	
Hea	
Hea	
Väga hea	Rändurite meeoleu on ülev – tuju hea ja omavahelised suhted paremad kui tavaliselt. Käeoleval päeval on PCd immuunsed kõiksuguste hirmuaurade ja muude sarnaste hirmutamise tulenevat põgenemist põhjustavate loitsude vastu. Kui kaasas on ka mõned NPCd, kes teenivad sõjasulastena, siis muutub nende moraal permanentselt paremaks. Arg muutub tavaliseks, tavaline vapras ja vapper kartmatuks.
Väga hea	Inimasustus ootamatus kohas. Kaugel ülejäänud tsivilisatsioonist või lihtsalt peidetult elab grupp inimesi. Nad võivad olla PCde suhtes nii vaenulikud kui sõbralikud. Sellel on aga mingi selge põhjus, miks nad ülejäänud inimkonnast eemale hoiavad – tegemist on tagaotsitute, mingite usuhullude, mässuliste vms. Võib kasutada lindpriide generaatorit ja munganada vastavalt vajadusele.
Väga hea	

## TORE SÜNDMUS VÕI LEID

Väga hea	
Väga hea	
Super	Tegelased on rändamise jooksul enda teadmata mõnele jumalusele head meelt valmistanud, või on neil lihtsalt väga hea päev. Kõikide tegelaste peal rakendub võimas preestri võime õnn – kõik visked sooritatakse käesoleva rännakupäeva jooksul +2ga. Lisaks ei tule 1 visates protsenti visata.
Super	PCd satuvad kohaliku loodusjumala elupaika või mingisse pühapaika. Kuigi paigas ei pruugi otsestelt loodusjumalat näha olla on ta kohalolu kuidagi tajutav, näiteks on loodus rohkem lopsakam ja värvilisem, paigal on veider aura (ihukarvad tõusevad püsti), loodushelid on teistsugused või puuduvad üldse või on lihtsalt püsti mingisugune altar kuhu on talle jäetud ohvriande (toitu, ehteid, vereohvreid jne).
Super	Olenevalt sellest, kuidas PCd pühas paigas käituvad võivad nad välja teenida loodusjumala poolehoidu või vaenu (-20% või +20% Raskuste baasprotsendile kogu retke ajaks). Või ei juhtu midagi. Kui regioonil loodusjumalat enam pole, siis leiavad PCd surnud loodusjumala iidse alatari või templi varemed, mis võivad anda infot selle kohta milline loodusjumal kunagi regioonil oli. Sel juhul võib sinna peidetud olla väike varandus (roheline).
Super	Tegelased leiavad mingisuguse puutumata hauakambri, nekropoli, mahajäetud linnuse varemed, templi vms. Kuna asukohta pole keegi varem rüüstanud, siis võib sealt leida varandust, mida asupaiga originaalsed elanikud on sinna jätnud.
Super	
Super	

## RESSURSID VÕI VARANDUS

Hea	Paar piirkonna tuntuimat jahilooma on kuidagi löksu sattunud. Selles olukorras oleks lihtne nad maha lasta ja tagada endale toit pikemaks ajaks.
Hea	Mingit tüüpi oas, saar või lihtsalt eriti viljakas piirkond metsas, kus leidub värsket vett ning milles on jahi ja taimse toidu korjamise visked 10 võrra lihtsamad kui ülejäänud regioonis.
Hea	Inimasustusest väga kaugel märkavad PCd mingit suurt kivi, kändu või muud sarnast loodusmärki, mille peale on kraabitud X või on märk muudmoodi markeeritud. Kui PCd on inimasustuse lähedal (päeva või kahe tee mõnest asustatud punktist), siis märkavad PCd kohta, kus on selgelt hiljuti kaevatud. Mõlemal juhul on maa sees rahapada või mingi muu sinna peidetud aare. Rahapada on suur pronksist keedupott, mille sees on 4d8x100HD väärtuses hõbedat.
Hea	
Hea	
Hea	
Hea	
Väga hea	Rändurid leiavad mõne hiljuti või ammu surnud ränduri surnukeha või skeleti. Kadunukese lähedalt leiavad nad hõberelva (meistritöö +1), loitsukaitse amuleti +2 või mingisuguse muu vähevõimsa maagilise eseme. Lisaks on seal 4d8KD või sarnases väärtuses väärisesemeid. Ülejäänud rändamisvarustus on puru või aja jooksul hävinenud. Kui surnukeha on hiljuti surnud ja selle juures pole selle tapjat, siis võib autopsi anda vihjeid regiooni ohtlike olendite kohta (Anatoomia vise 15+mitu päeva surmast, et teada saada, mis kiskja ränduri tappis, inimese põhjustatud surma võib olla lihtsam mõista)
Väga hea	PCd satuvad loomakarja peale. Tegemist on mingisuguste regioonis levivate tihti kodustatud või poolkodustatud loomadega, näiteks hiidmägikitsed, metsikud hobused, metsveised, põhjapõdrad vms. Loomakari ei tee inimeste lähenemisest suurt välja ning soovi korral saaksid PCd eduka Põllumajanduse või viskega (15 või 20 vastu) karja taltsutada ning endaga kaasa võtta. Karjas on 4d8 looma.
Väga hea	Id4 kaubatonni kohalikku regiooni kaupa.

## RESSURSID VÕI VARANDUS

Väga hea	Tegelased märkavad mõnda looma, kes on tuntud oma kalli naha, sarvede või potentse mürgi poolest. Loom on haavatud ja väsinud (-75% elusid, kokku -8 kõikidele visetele) ning teda oleks lihtne maha murda.
Väga hea	
Väga hea	
Super	Id4 kaubatonni mõne kauge regiooni kaupa.
Super	Tegelased leiavad juhuslikult mingi väärismetalli maardla, koha kus kasvab rohkelt väärispuitu vms.
Super	
Super	

## VÕIMALUS OHTLIKU OLENDIVASTU

Hea	PCd leiavad mõne piirkonna tippkiskja kutsikad. Nende ema on surnud või nad maha jätnud ja neid oleks üpris lihtne kodustada või lihtsalt kaasa võtta.
Hea	
Väga hea	PCd leiavad mõne piirkonna tippkiskja pesa (vb seal ka kutsikad) või kohalike pahatahtlike inimeste laagri. PCd märkavad pesa või laagrit nii, et nad ise jäävad selle elanikele varjatuks.
Väga hea	
Super	Kaks gruppi piirkonna ohtlike olendeid võitlevad omavahel, neil ei ole aega rändureid märgata. GM narrateerib võitluse ja selle lahenduse, PCd võivad omakasu eesmärgil vigastatuile kallale hüpata või kogu olukorda lihtsalt vältida.
Super	

STRANGE OCCURRENCES	REGIOONI LOODUSJUMAL	
<p>Kohalik loodusjumal näitab ennast. Olenevalt PCde eelnevatest kokkupuudetest temaga võib ta olla sõbralik, vaenulik või neutraalne.</p>	<p>Jumaluse tüüp ja nimi</p>	
<p>Teisipoolsuse väravad. Tegelased leiavad asupaiga, kus saab füüsiliselt teisipoolsusesse minna. See ei tähenda aga, et nad seda mõistavad ega seda, et sealkaudu teisipoolsusest ka tagasi saab. Loe täpsemalt maagia moodulist.</p>	<p>Jumaluse iseloomustus ja millega ta tegeleb, kas ja kuidas vastab palevetele ning välja kutsumistele</p>	
<p>Sattumine juhuslikult teisipoolsusesse. Tegelased satuvad teisipoolsusesse niimoodi, et nad ei saa seda arugi. Loe täpsemalt maagia moodulist.</p>	<p>Jumaluse välimus</p>	
<p>Imelik loodusnähtus. Järsku läheb keskpäeval pimedaks, laskub tihe läbipaistmatu udu, tuul pöördub ja puhub nii tugevalt PCdele vastu, et edasi liikuda on võimatu vms. Loodusnähtus võib olla naturaalse päritoluga (n päikesevarjutus) kui maagilisema päritoluga. Näiteks on loodusnähtuse taga mõni kohalik loodusjumalus või võimas preester, kelle eesmärgid võivad aga ei pruugi PCdega seotud olla.</p>	<p>Jumaluse vaimuvalla sopp ja/või elukoht ja jumaluse muud pühapaigad domeenis ning templid</p>	
<p>Kohtumine mõne regioonis muidu mitte levinud vaimuvaldsega, kes on siia tulnud mingeid oma salaasju ajama. Näiteks sinine oni, kes otsib unustatud maagiaharu õpikut, Kaks Katku saadik, kes otsib „vabatahtlikke“, et neid guuli palavikku nakatada vms.</p>	<p>Jumaluse üldine mõju domeeni kultuurile ja traditsioonidele</p>	
	<p>Jumaluse rivaal</p>	
	<p>Jumalusele meeldib</p>	
	<p>Mõjutajad domeenile kui sõbralik</p>	
	<p>Jumalusele ei meeldi (tegevused ja asutused)</p>	
	<p>Mõjutajad domeenile kui vaenulik</p>	
	<p>Mida teha, et vaenulikku jumalust lepitada</p>	
	<p>Lepingu sõlminud preestril lubab osta loitse</p>	
	<p>Tavapärased ülesanded preestrile lepingu sõlmimiseks</p>	
	<p>Preestri tabu, kui jumalaga leping sõlmida</p>	