

# Præstesæt version 1.4

## Indholdsfortegnelse

Præster.....	2
Evner.....	2
Bønner.....	5
Dagligdags bønner.....	5
Sande bønner.....	5
Vedvarende formularer.....	5
Gudens vrede.....	5
Magi point (MP).....	5
Meditation.....	6
Altre.....	6
Generelle formularer.....	6
Dagligdags Bønner (Niveau 0).....	6
Sande Bønner (Niveau 1).....	6
Specifikke formularer:.....	7
◎ Sigmar.....	7
◎ Ulric.....	8
◎ Fruen i Søen.....	9
◎ Morr.....	10
◎ Myrmidia.....	11
◎ Ranald.....	12
◎ Shallya.....	13
◎ Taal / Rhya.....	14
◎ Verena.....	14

## Indledning

*Sættet beskriver de mægtige guderne i den gamle verden, og nogle af de forunderlige fabler, der fortælles om dem. Der berettes om Sigmars store sejr over grønhuderne for så mange år siden og om hvordan Fruen i søens vejleder sine tapre riddere; men også om de kulter og hemmelige broderskaber, der vogter over gudernes hemmeligheder, eller mødes i mørke kældre og under tællelysets flakkende skær og røgelsens kredsen i næsen messer deres hyldest til guden, eller helt andre der udfører sære riter i skoven mens fuldmånen kaster sit kolde lys over dem. Den beretter om præsternes hellighed og hvordan de udøver gudernes vilje i menneskernes verden. Ved at oplyse dem om gydernes vilje vejleder, plejer og straffer de menneskeheden til dens eget bedste.*

Mads B. K.

# Præster

Som præst i Grænseregnet er det dig der varetager dets indbyggerses sjælefred og hjælper dem videre i livet, inden for det område din guddom dækker. Uden din viden og vejledning, ville mange sjæle både levende og døde flakke forvildet omkring, i deres søgen på en bedre men uopnåelig tilværelse. Det er dig som præst, der vejleder og støtter indbyggerne i deres seje kamp med at takle livets gåder. Kun dit ord holder dem fra at fare vil i livet, miste herredømmet over deres skæbne og gå til grunde. Det er dig, som sørger for deres sjælefred, skiller bukkene fra fårene og skærmer de rettroende mod sygdom og kaos!

Trin	Erfaringsevner	Læringsevner
1	Læse/skrive, Gudens favoritvåben	Formular: Første niveau 0
2	Bruge læderrustning	Formular: Anden niveau 0
3		1 MP, Meditation 1
4	+1 sølvskilling pr. spilgang	Formular: Tredje niveau 0, Formular: Første niveau 1, 2 MP
5		Gudsevne 3 MP
6		Formular: Anden niveau 1, 4 MP
7	+2 sølvskilling pr. spilgang	Meditation 2
8		Gudsevne, 5 MP
9	+3 sølvskilling pr. spilgang	Formular: Første niveau 2, 6 MP
10		Gudsevne
11		7 MP
12		Formular: Anden niveau 2, Gudsevne, 8 MP

## Evner

### Bruge læderrustning

Du lever et farefuldt liv, og har lært på den hårde måde, at passe på dig selv. Denne evne sætter dig i stand til at bære læderrustning og slagkofte.

### Læse/skrive

Præsten kan læse og skrive alle ingame tekster, der er skrevet på Reikspiel (dansk).

### Formular: niveau x

Du får adgang til en formular på niveau x. Den første formular på hvert niveau skal være fra din guds liste af bønner, resten må være fra den generelle liste.

### Gudens favoritvåben

Du kan, og bør, bruge din guds favoritvåben. Favoritvåbene er som følger:

Fruen i Søen: Sværd  
Morr: Morgenstjerne eller Le

Mermydia: Spyd  
Ranald: Kniv  
Shalaya: Stav (er pacifister og må kun til nød slås i selvforsvar)  
Sigmar: Hammer  
Taal/Raya: Bue & stav  
Ulrik: Hammer eller økse  
Verana: Sværd

### **Meditation 1-2**

Præsten kan mediterer som beskrevet på side 6, og på den måde genvinde MP pr. spilgang op til det niveau af meditation, som præsten har.

### **MP (Magi point)**

Det antal Magi point, som præsten har at kaste magier for hver spilgang.

### **Gudsevner**

Dette er nogle specialevner, som din gud tilkender dig, efter din tro tjeneste igennem lang tid. Hver gang du får denne evne, må du vælge en evne fra nedenstående liste. Evnerne kan ikke vælges mere end én gang, og ved nogen skal man opfylde visse krav, for at kunne tage evnen.

### **Adræt**

Efter megen træning og erfaring med at undgå fælder, har du opnået en manøvreevne, som andre folk kun kan drømme om. Bliver du ramt af et magisk missil, tager du altid kun 1 HP i skade, lige meget hvor du bliver ramt. (Man kan ikke bruge metalrustning sammen med denne evne).

### **Åbne lås: 1-3**

Du er i stand til at dirke låse op. Det tager dig 10 minutters ihærdigt arbejde at dirke en lås op, og du kan kun åbne låse op til det niveau du har. (dvs. har du niveau 2 kan du åbne alle niveau 1 og 2 låse). Har tyven et sæt dirke (skal godkendes af GM'en) tager det kun tyven 5 minutter at dirke låsen op. - Man skal tage "Åbne lås 1" for at kunne tage "Åbne lås 2", ligeledes skal man have "Åbne lås 2" for at kunne tage evnen "åbne lås 3".

### **Bonk**

Du er i stand til at slå folk ud. Dermed kan du bruge evnen bonk (se grundreglerne), husk at det kræver en blød kølle at kunne lave et bonk.

- Kræver evnen "Åbne lås 1".

### **Bruge Metalrustninger**

Du har en lang karrierer som kriger bag dig, og ved nok hvordan man spænder en rustning om livet. Med denne evne må du bære en hvilken som helst form for rustning.

### **Bryde forbandelse**

Med denne evne bliver du i stand til at bryde mægtigere forbandelser. Du kan nu ophæve en forbandelse (markeret med et sort armbånd), der er et niveau over det du plejer. Eks. Har du niveau 2 formularer, kan du bryde en niveau 3 forbandelse (dvs. en forbandelse med 3 gule streger på det sortebånd).

### **Fysisk overlegen**

Du er vant til at færdes i den vilde natur, hvor der ingen hjælp er at finde, hvis man kommer til skade. Du har opbygget en stor vilje til at overleve selv stærke kvæstelser. Når du bliver slået ned og er gået på nul HP. Kan du efter ti minutter vælge at vågne på 1 HP. Til gengæld mister du din naturlige evne til at heale, så du genvinder ikke automatisk flere HP hvert 15 minut. Men skal til en læge, præst eller indtage en alkysmistisk drik for at genvinde yderligere HP. Til gengæld kan man kæmpe, samt bruge magi og andre evner, som hvis man var blevet healet.

- kræver evnen "Specialevåben: bue" og at man minimum er niveau 10 præst.

### **Førstehjælp**

Du kan ligge en hurtig forbindelse på en såret kriger og derved standse blødningen, så han ikke dør af sine sår. Derved reder du livet på en af Kejserrigets tapre soldater eller borgere, så de atter kan tjene deres land. Du kan med denne evne helbrede et HP for en falden kriger, og dermed bringe vedkommende fra 0 til 1 HP. (Man kan godt efterfølgende kaste healende magi over vedkommende).

### **Gudsvåben**

Du er din guds forkæmper og når du påkalder ham i kamp, hører han altid dit kald og føre din hånd i striden. Når du kæmper med din guds udvalgte våben i kamp, får du +1 ekstraordinært Morale point (MRP).

- Evnen kræver "Bruge metalrustning".

## **Handel: 2**

Dine helt exceptionelt gode forbindelser ud af byen sætter dig i stand til at importere eksotiske varer, og sælge dem eller blot at bruge dem til at forsøge din egen hverdag. Med denne evne kan man importere varerne beskrevet i tabellen under stien "Lærd" i grundreglerne.

## **Hemmelig lomme**

Du er en snedig ræd og forstår at gemme dine værdier så grundigt, at kun en trænet tyv kan finde det. Hvis en person gennemser dig (tæller til 30 med hånden over dig) behøver du ikke at vise vedkommende én udvalgt genstand, som du har på dig. Kun hvis den, der søger har evnen "finde hemmelig lomme" skal du fremføre dine ejendele som normalt. Alternativt kan du indsy en hemmelig lomme i dit kostume, hvis den bliver godkendt af GM'erne kan du have så meget i din hemmelige lomme, som der rent fysisk kan være i den.

- kræver evnen "Åbne lås 1".

## **Kirurgi**

Det er kun din viden der står mellem den faldne og den visse død! Med dit indgående kendskab til den menneskelige anatomi, er du i stand til at udfører præcise kirurgiske indgreb på patienten, og derved forlænge dennes liv. Du er en vigtig brik i kejserriget, og uden dig ville dets indbyggere visne og dø, af selv den ringeste sygdom eller skramme. Du kan med denne evne kurere 2 HP. Patienten skal holde sig i ro i mindst 15 minutter efter endt behandling og kirurgi kan ikke kombineres med evnen: "Førstehjælp", men er en videreudvikling deraf. (Dog kan man godt efterfølgende læse en healende bøn over patienten).

- kræver evnen "Førstehjælp".

## **Meditation 3**

Du har nået en milepæl inden for meditationen, og kan nu gå længere og dybere ind i meditationens faser og ædle kunst end mange af dine forgængere. Præsten kan nu meditere, som beskrevet på side 6, og kan på den måde genvinde op til 3 MP pr. spilgang.

- kræver at man minimum er niveau 10 præst.

## **Ranalds velsignelse**

Du er nu blevet snug og har overlevet længe

som et af det etablerede samfunds banemænd. Alle dine tricks du har måttet ty til gennem livet har gjort, at du kan mærke mulighederne når de byder sig. Det siges, at på dit erfaringsniveau fatter selv guden Ranald interesse for dig og dine gøremål. Måske du kunne udnytte det...? Du kan derfor hæve din races maksimale HP med +1. Du får ikke et HP du kan bruge nu. Men har din race et maksimum på X HP, hæves maksimum nu til X+1.

- kræver evnen "Åbne lås 1" og at man er præst for Ranald.

## **Samler**

Du færdes meget i skoven og ved hvilke af naturens gaver der kan spises og hvilke der er giftige. Efter mange år i det vilde, har du udviklet en evne til at kende de giftige stoffer på deres smag og lugt. Du må vælge to typer gift fra listen: søvngift, besvime gift eller dødelig gift. Med denne evne kan du smage på en madvare eller væske uden at blive påvirket af de valgte gifte, såfremt de er i det du indtager. Du kan dog kun nippe til det, og er dermed kun immun til effekten af den første mundfuld, men er til gengæld bevist omkring giftens tilstedeværelse i madvaren/giften.

- kræver evnen "Specialevåben: bue"

## **Specialevåben: Bue**

Du har lært bueskydningens ædle kunst og kan dermed bruge en Bue til Første Søndag.

## **Specialevåben: tohåndsvåben**

Din endeløse træning har båret frugt og du mestre nu en af de ærefrygt indgydende tohåndsvåben. Du kan bruge et tohåndsvåben, som giver dobbelt skade. Eks. En to hånds hammer.

- kræver evnen "Bruge metalrustning".

## **Tredje niveau 1 bøn**

Du er særligt tæt på din gud, og kanalisere lettere dennes kraft, end de andre "så kaldte præster". Du får kendskab til endnu en niveau 1 formular.

- kræver at man som minimum er niveau 8 præst.

## **Bønner**

Præsterne kanalisere deres guds kraft igennem bøn. Effekten af en præsts formularer træder i kraft efter at denne har fremsagt sin bøn. Denne bøn kan være; som angivet i sættet under hver enkelt formular, en personlig bøn præsten selv har skrevet eller en improviseret bøn, der er tilpasset den situation præsten befinder sig i. Alle tre typer bønner kan bruges til at kanalisere gudernes kraft, og dermed opnå effekten af de formularer, der står beskrevet i sættet. Der er to typer bønner, Dagligdags bønner (niveau 0) og Sande Bønner (niveau 1 & 2).

## **Dagligdags bønner**

Præstens niveau 0 formularer betragtes som daglige bønner, som præsten i sit daglige virke fremsiger. En præst begynder ikke at generere MP, før denne har lært en af de "Sande bønner" (niveau 1 formular). Hvormed "Dagligdags bønner" er de simpleste bønner en præst kan fremsige, og betragte som et forstadium til reelle kanalisering af gudens kraft. Præster kan kaste et antal af sine niveau 0 bønner "gratis" pr. spilgang, svarende til sit antal af MP + 2, hvorved en Præst med 4 MP, i alt kan kaste 6 "gratis" niveau 0 formularer. Når Præsten har opbrugt sin kvote af "gratis" niveau 0 formularerne, begynder de at koste 1 MP at kaste. Kvoten er et samlet antal for niveau 0 formularerne, og dermed ikke et udtryk for, hvor mange af hver enkelt niveau 0 formularerne, man kan kaste.

## **Sande bønner**

Ved fremsigelsen af en sand bøn kanalisere man gudernes kraft igennem velsignelsen, og kan næsten udføre mirakler. Der er to typer af sande bønner: Generelle bønner, som alle præster kan lære, og bønner til specifikke guder, hvor guderne kun er lydhøre over for deres egne præster.

Man starter som præst med at vælge én gud at tilbede, dette valg kan ikke senere gøres om, derefter har man mulighed for at lære bønnerne for den pågældende guddom, samt de generelle formularer. Når man lærer nye formularer, lærer man først én formular blandt bønnerne til den gud man tilbeder. Lærer man senere flere formularer på det

samme niveau, kan man frit vælge imellem formularer til den gud man tilbeder eller de generelle formularer.

## **Vedvarende formularer**

Længerevarende formularer symboliseres med armbånd. Der er tre typer armbånd, som hver symboliserer en given type magi. Kastes der senere en formular med samme armbåndsfarve over en person, der allerede er påvirket af magi symboliseret med den samme type armbånd, ophæves den første formular (dette gælder dog ikke for sorte armbånd (forbandelser)). Det står i formular beskrivelsen, hvilken type armbånd formularen symboliseres af. Generelt symboliserer et blå armbånd en beskyttende magi, der giver KG. Et rødt armbånd symboliserer en styrkende magi, der giver en evne eller immunitet. Mens et sort armbånd er en forbandelse eller svækkende formular.

Forbandelserne skal i øvrigt vedhæftes et antal gule streger, én for hvert magi niveau præsten kan kaste (dvs. har man niveau 1 formularer, skal armbåndet have 1 gul streg osv.). Forbandelsen kan derefter kun ophæves af præster eller andre magibrugere på samme eller højere niveau, som det niveau forbandelsen angiver med de gule streger.

Præsten kan se farven af armbåndene som en aura omkring en person, hvormed præsten altid er bevidst om hvem i dennes nærhed, der er påvirket af magi.

## **Gudens vrede**

Hvis du udfører en vederstyggelig gerning, der er i direkte modstrid med din guds idealer eller dogmer, mister du øjeblikkelig adgangen til alle dine formularer, MP & evnerne opnået igennem gudsevner, samt adgangen til dine formularer fra din guds bønne liste. Dette varer indtil du har fået tilgivelse, snak med en GM.

## **Magi point (MP)**

Enhver formular en præst kanalisere for sin gud koster præsten et antal Magi Point (MP) svarende til formularens niveau dvs. 1 eller 2. Præsten har hver spilgang det antal MP,

der er vist i præsternes Læringsevner.

## Meditation

En Præst kan genvinde nogle af sine MP ved at mediterer. Man behøver ikke at trække sig tilbage fra spillet og sidde i lotusstilling for at mediterer. Ved meditation forstås, at man sidder sikkert og bekvemt, mens man foretager sig en rolig beskæftigelse. Dette kunne være at konverserer med andre (ikke krævende diskussioner som rådsmøder, faglige disput, oplæring, messer o.l. men alm. samtaler), indtage et langt men bekvemt måltid i kroen eller sidde i biblioteket og studerer. Kort sagt man sidder roligt og foretager sig småting. Man genvinder under meditation 1 MP pr. halve time, og kan ikke genvinde flere MP pr. spilgang, end ens niveau i meditation. Dvs. har man "meditation 2", kan man maksimalt kan generere 2 MP pr. spilgang.

## Altre

Hvis præsten har et indviet tempel, der kun er dedikeret til sin gud, får denne 2 ekstra MP pr. spilgang. Hvis præsten derimod deler tempel med præster for andre guddomme, får denne 1 ekstra MP pr. spilgang, såfremt der er et alter specifikt dedikeret til præstens guddom i templet.

## Generelle formularer

Dette er formularer som alle præster, uanset hvilken gud de bekender sig til, kan lære. Det skal dog understreges, at de enkelte præster ikke anser dem for at være identiske formularer – en præst af Ulric vil således nok kalde Gudernes Helbredelse for Ulrics Helbredelse og påstå det er noget ganske andet end Sigmars Helbredelse.

## Dagligdags Bønner (Niveau 0)

### Bryde forbandelse

Du ødelægger de magiske energier, der omkranser en person, og fjernes således alle dårligheder forårsaget af magi. Såfremt præsten er stærk nok i troen til at bryde forbandelserne (se afsnittet om armbånd

side 7), kan bryde alle forbandelser på en person.

## Gudernes Helbredelse

Du lader din guds hellige kraft strømme igennem dig, og helbreder dermed små skader fra en såret person. Denne genvinder øjeblikkeligt 1 HP.

Bøn:

*Oh Herre!*

*Kast ham ikke bort fra dit væsen, og fratag ham ej sin frie ånd.*

*Men giv ham glæden ved din frelse, og fyld ham med din hellige kraft.*

## Gudernes velsignelse

Du nedkalder din guds beskyttelse over en person og velsigner denne i din guds navn. Modtageren af denne bøn får +1 Morale point (MRP). Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sit MP eller besværgelsen bliver ophævet, og den markeres med et blå armbånd.

Bøn:

*Oh hellige herre!*

*Vær ved hans side for at lyse og våge, befale og vejlede.*

*Vogt hans skridt og føre hans hånd.*

## Alderdommens trykken

Du forbander modtageren af denne bøn, og denne mærker alderdommen og alle sine synders trykken på sine skuldre som en ubærlig vægt. Med denne formular kan præsten kaste en af nedenstående forbandelser over offeret:

- **Månesyge:** Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.

- **Utlars transformation:** Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt. (Smerterne tæller som stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas).

- **Nordenvindens kraft:** Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.

- **Alderdomens tryk:** Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt).

Effekten vare resten af spilgangen medmindre den bliver ophævet. Forbandelsen markeres med et sort armbånd.

## **Sande Bønner (Niveau 1)**

### **Afvise død**

Du påkalder din guds kraft og bortmaner en udød eller uddriver en ånd fra en besat person. Du må efter formularen er udtalt bruge forhekselsen med effektordet "Hvile".  
- For at lære denne formular, skal man kende en bøn der ophæver forbandelser eller giver immunitet til frygt.

Bøn:

*I ....'s navn jeg byder dig,  
Vig bort!*

### **Gudernes håndspåleggelse**

Du opsender en stille bøn til din gud, og leder gudens kraft ind i den sårede person, vis sår lukkes og bliver kurerer for mindre sygdomme. Modtageren af denne bøn genvinder 2 HP og bliver fri for en af effekterne: Dødelig gift, eliksiren stormhat, magien ligbrænding eller sjælesår.  
- For at lære denne formular, skal man kende en anden healende formular.

Bøn:

*Oh barmhjertige herrer, jeg beder dig! Lån mig din styrke, til at hjælpe denne sårede troende, så han fortsat kan tjene din vilje.*

### **Gudernes bevågenhed**

Du påkalder din gud og velsigner modtageren af denne bøn. Denne får +2 MRP resten af spilgangen, eller ind til denne mister dem. Formularen markeres med et blå armbånd.  
- For at lære denne formular, skal man kende en anden beskyttende formular, der giver HP, RP eller MRP.

### **Onde øjne**

Du forbander modtageren af denne formular

og slukker lyset i vedkommendes øjne, så denne aldrig skal se dagens lys igen. Du må vælge en af nedenstående effekter, som påvirker offeret i den angivne tidsperiode:

**Dødskulde/Sjælesår:** Offeret mister 1 HP fra sine permanente HP, og hvis der kastes formulare med effektordet "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte. (Effekten vare resten af spilgangen)

**Interdikt:** Offeret kan ikke længere helbredes med magiske formularer, bønner, bryg eller Elixire, som helbreder HP, desuden genvinder denne ikke HP over tid. Der kan dog stadigvæk anvendes både førstehjælp og kirurgi på offeret. (Effekten vare resten af spilgangen)

**Mundlam:** Offeret bliver stum i 15 min.

**Onde øjne:** Offeret bliver blind i 1 time.

Effekten varer i den angivne tidsperiode, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbånd. Man skal rører sit offer for at kunne forbande det, og forbandelsen kan ikke bruges i kamp.

- For at lære denne formular, skal man kende en anden forbandelse.

Bøn:

*Herre straf synderen, så han må få løn for sine gerninger. Jeg påkalder din vrede, og bringer denne vantro for dit åsyn. Måtte han lide nød, og hans øjne aldrig se dagens lys.*

## Specifikke formularer:

### ☉ Sigmar

For over to tusinde år siden, bestod den gamle verden af små stammer og landsbyer, der levede i evigt frygt for de hærgene horder af Grønhuder, som huserede i den tid. Det var i en af disse landsbyer, at Kejserrigets grundlægger og største kriger, Sigmar, blev født. I en ung alder overvandt han og hans mænd den store horde af Orker, der havde fanget dværgkongen Kurgan Jernskæg. I sin taknemmelighed over at genvinde sin frihed, skænkede dværgkongen Sigmar sin krigshammer. I årene der fulgte befriede Sigmar de store landområder for grønhuderne og mange mennesker sluttede op om hans sag. Efter 10 års krig kulminerede det i et mægtigt slag i "Det Sorte Pas", hvor Sigmars folk kæmpede side om side med Kurgan Jernskægs dværge, imod den størst horde af orker og gobliner som verden nogensinde har set. Underlegen i antal kæmpede de skulder ved skulder imod grønhuderne, og kun ved Sigmars utrolige mod og styrke, slog de grønhuderne på flugt. Efter slaget blev Sigmar ophøjet til Kejser, og blev således den første hersker i kejserriget. Efter 50 år som kejser, mærkede han alderen trykke og overlod ledelsen af Kejserriget til sine generaler og drog på pilgrimsrejse. En rejse hvorfra han aldrig kom tilbage. Siden har de ledet i hans sted, og der gik ikke mange år, før han blev tilbudt som den gud, der samlede riget. Han er således rigets beskytter og krigsgud for Kejserriget. Han står for patriotisme, at sætte kejserriget før sig selv, samt et godt forhold til dværgene. Således følger mange ildsjæle hans kald, og hans fortalere er kendt for at kunde holde bragende taler, der opildner folk til at gøre deres bedste for Kejserriget, til Sigmars ære! Den første sommerdag er hellig for sigmarritterne, da den symboliserer Sigmars brud med mørket og dets undertrykkelse.

#### **Sigmar kult:**

Der er en lille gruppe sigmarritter som byder mørket trods, og fører våben for at forsvare Sigmars folk imod mørket. Det er en gruppe der opsøger og nedkæmper ydre trusler imod menneskeligheden i form af udøde, dæmoner og deres tilhængere. De kendes på en sølv hammeren, der er selve symbolet på

Sigmar, som de bære om halsen.

#### **Sigmar kult: Faklens Orden!**

Det er den mere fanatiske gren af Sigmarkirken, der varetager hekseforfølgelserne og udrensningen af djævle tilbedere blandt menneskerne. Det er deres hverv at forfølge og brænde tilbederne af de mørke kræfter. De er kendt for deres fanatisme og grusomme metoder, for at gøre verden til et bedre sted for de rettroende. De arbejder ofte sammen med heksejægerne, og er næsten lige så berygtede. I Weisburg er de særligt efter de lokale troldmænd, da det er en vederstyggelig ting at kanalisere de fordærvende kræfter, som kaos vindene repræsenterer. Ligeledes mener ordenen, at det er skammeligt at optage orker i byen. Da det tydeligt fremgår af Sigmars krige, hvilken skæbne der passer sig for en ork...

### L. 0 Troens Skjold

Du påkalder Sigmar til at beskytte dig eller dine allieredes sind i de nært forestående farer. Modtageren af denne bøn er immun overfor forhekselsen med effektordet "Frygt". Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet og markeres med et rødt armbind.

Bøn:

*Oh sigmar, du som samlede riget,  
og som en far har våget over os siden.  
Lad dit evige lys skinde over os,  
og vejlede os i denne stund.  
Så vi atter kan frydes over din herlighed,  
tjene din kejser og ære din storhed.  
For sigmar!*

### L. 1 Dæmonuddrivelse

Sigmarpræsten opsender en bøn til guden om frelse, og bliver dermed i stand til at bortmane udøde og uddrive onde ånder. Efter remsens fremsigelse må præsten benytte forhekselsen med effektordet "Hvile".

Bøn:

*I Sigmar navn jeg byder dig, Vig bort!*

### L. 1 Sigmars Messe

Præsten holder en storslået messe til Sigmars ære, med min. 3 højlydte råb af "Hil Sigmar" fra menigheden. Deltagerne i messen (max. 10 personer) får Sigmars beskyttelse og bliver tildelt 1 ekstra MRP.

Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil de har mistet deres ene MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden, og markeres med et blå armbånd.  
*Rituel messe.*

## L. 2 Hammerens Tjener

Du påkalder sigmars hellige kraft og velsigner den fromme Sigmarrit. Modtageren af denne formular får +3 MRP og bliver immun til alt ildmagi (røde magiske missiler). Denne styrkende besværgelse varer i en time, indtil vedkommende har mistet alle 3 MRP eller til besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

Bøn:

*Oh sigmar.*

*Lad dit lys skinde over mig, og føre mig til din fjendes port?*

*Lad ham mærke din vrede, frygte din styrke, og ære dit mod!*

*Når din trofaste tjener lyder dit bud og driver ham bort, med hammer og ild, tro og styrke.*

*Lad os kæmpe for din ære og for dit rige.*

*For Sigmar.*

## © Ulric

Han er en af de gamle guder fra før kejserriget blev til, det siges endda at selve Sigmar var Ulric tilbeder. Han er Gud for kulde og vinter, og de ulve der huserer i vintermørket. Han er krigsgud for den individuelle krigers mod og kamp duellighed, og ser godt på enkeltmands kraftpræstationer og heltedåd. For Ulric tilbedere er det en ære at dø i kamp, og en langt værdigere død, end at dø af sygdom i sengelindet, mens de rigtige mænd er ude og forsvare landsbyen i den vintermørke nat.

Han er gud for ærefuld kamp. Hans tilhængere anser krudtvåben for uhæderlige, og foretrækker de mere traditionelle våben. Dog anerkender de, at det er et nødvendigt onde mod det mørke der truer dem, men det er ikke et ærefuldt våben at bruge. Ulric foretrækker ærlighed og ligefremhed, samt at man forsvare sin ærer på passende vis, hvis den bliver krænket. Det anses af Ulric tilbedere, for den største ærer at bære hans symbol, den hvide ulv, over skulderen. Dog må man kun bære den, hvis man selv

egenhændigt har slået den ihjel med naturens egne våben: spyd, kniv eller bue & pil.

Vinteren er hellig for Ulric tilbederne og de fejrer både dens begyndelse og dens slutning ved de to jævndøgn (i foråret og efteråret), samt vinterens højdepunkt ved vinter solhverv, som er deres vigtigste helligdag.

### Ulric kult:

Dette er Ulrics sande tilhængere. Det er de ærekære krigere, der med stort mod og individuel styrke, holder byen fri for ulve og bæst mænd i de sene nattetimer. Det er kun deres mod og deres råstyrke, der forhindrer de unævnelige i at fordærge de ufødte børn i nattens mørke, eller stjæle de uskyldige fra deres sengevarer. Derfor er det også kun de modige og braveste krigere der kan få optagelse i denne kult.

## L. 0 Ulvenes hierarki

Du opsender en bøn til Ulric og beder ham velsigne flokkens leder. Denne velsignelse kastes over to personer, der derefter udkæmper en duel med uslebne våben til Ulrics ære. Den der vinder duellen, får +1 ekstraordinært HP. Dette HP hæver personens maksimale antal HP resten af spilgangen, hvorved HP'et heales normalt skulle man miste det i kamp! Denne magi holder sig resten af spilgangen og markeres med et blå armbånd.

*Rituel messe*

## L. 0 Dæmpe Instinkt

Du beder en bøn og bortmaner al frygt i modtagerne. Denne er nu immun overfor forhekselser med effektordet "frygt" resten af spilgangen, eller indtil formularen ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Bøn:

*Først for sejer,*

*så for æren,*

*så for overlevelse*

*og så til døden.*

*Men altid for Ulric!*

## L. 1 Kampvilje

Du opsender en bøn til Ulric og fremmaner en uudslukkelig kampvilje i vedkommende. Modtageren af denne bøn tager ikke længere skade af småting som pile. Vedkommende tager stadigvæk skade af pistoler og magiske

missiler. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et rødt armbånd.

## L. 2 Ulrics Styrke

Præsten opsender en bøn til Ulrick, og lader dennes styrke flyde over i modtageren af formularen. Denne kamplystne Ulrik tilhænger får +3 MRP og bliver immun overfor "Frygt". Effekten varer resten af spillegangen, indtil MRP'ne mistes, eller indtil besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

Bøn: (ofte beder modtageren sammen med præsten)

*Ulrik du er min styrke, du er mit brød og mit liv.*

*Al sejer er til din ære, thi du fører vor hånd og vor sjæl.*

*Du er hvert et åndedrag, hvert et skridt og hvert et hug på min vej.*

*Hil Ulrik!*

## L. 2 Ulvens Hjerter

Ved at afholde en messe til Ulrics ære, og opildne de samlede krigere til kamp, kan du hærde dem mod de fare de snart skal stå ansigt til ansigt med. Under messen skal menigheden som minimum råbes "For Ulrik" tre gange. Herefter fjerner du frygten fra menighedens sind, så de kan modstå de uævnelige rædsler! Tilhørerne (max. 8) bliver immune overfor forhekselsen med effektordet "Frygt". Denne effekt varer resten af spillegangen medmindre besværgelsen bliver ophævet inden, og markeres med et rødt armbånd.

*Rituel messe*

## © Fruen i Søen

Hun er prinsesse for de ånder som bretonianerne mener bor i skove, søer og bække. Hun værdsætter ære, mod og ridderlighed, og symboliserer alt hvad der er ædelt og godt ved landet. Hun er den eneste gud, hvor hendes tilhængere påstår, at hun materialiserer sig og viser sig for sine mest trofaste tilhængere. Det siges, at hun forlænge siden viste sig for Bretoniens grundlægger Gilles Le Breton, inden denne drog i kamp mod grønhederne. Hun

skænkede ham en mundfuld af den hellige gral, og bragte ham på den måde sejer mod grønhederne. Han døde 17 år efter, men da hans søn Louis "den raske" skulle til at arve stillede de andre adelsmænd sig imod da de hævdede at Louis "den raske" aldrig havde drukket af gralen og derfor ikke var værdig til at efterfølge sin far. Da tog han straks afsted på pilgrimsrejse for at finde den hellige gral, og fik dermed sit tilnavn. Da han 5 år senere vendte tilbage med skinnede øjne og det gule hår blafrende lyksaligt i vinden, og der kunne ikke være tvivl om, at han havde fundet den hellige gral. Siden da har Fruen været højt agtet af den bretonianske adel, og været landets beskytter. Unge adelsfolk der føler sig værdig, drager stadigvæk den dag i dag ud for at finde den hellige gral og få Fruens velsignelse.

## L. 0 Fruens Velsignelse

Du velsigner modtageren af denne formular med fruens gunst. Hvorefter denne får +1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sit MRP og markeres med et blå armbånd.

Bøn:

*Nådige frue,*

*vogt over dem, hvis navne findes i mit hjerte,*

*Og beskyt dem med stor omsorg.*

*Gør deres rejse let,*

*og lad deres arbejde bære frugt.*

## L. 1 Fruens Gaver

Du påkalder fruens nåde og velsignelse over hendes tapre forkæmpere. Du kan med denne formular helbrede 3 HP, fordelt på op til tre personer.

Bøn:

*Nådige Frue.*

*Tør deres øjne når de græder,*

*glorificer deres glæde,*

*giv dem mod hvis de vakler og*

*håb, hvis det slukkes.*

*Giv dem helbredelse, hvis de svækkes;*

*sandhed hvis de forrådes, og tilgivelse hvis*

*de fejler.*

## L. 2 Fruen Skjold

Du påkalder Fruens beskyttelse, hvorefter hendes væsen værner om dig. Du bliver

immun overfor alle former for afstandsvåben; Pile og krudtvåben, samt magiske missiler. Denne effekt varer i en time, eller indtil besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et rødt armbånd.

Bøn:

*Oh Frue*

*Skærm mig under dine vinger,  
led mine skrid og lad lyset før mig sikkert frem.*

*Skænk mig din hellige velsignelse, så jeg kan gå i døden med ære i behold,  
med dig ved min side og fred i mit hjerte.*

## L. 2 Fruens Messe

Præsten holder en storslået messe til Fruens ære, med min. 3 højlydte råb af "For Fruen" fra den fromme menighed. Deltagerne i messen (max. 10 personer) får Fruens velsignelse, som beskrevet i niveau 0.

Bøn:

*Almægtige og evige Frue*

*Dem der søger din trøst idag bør glædes,  
og vil for evigt prise dit navn.*

*Beskyt dine forkæmpere, når de udfører deres hverv.*

*Beskyt dem med et skjold af din styrke, og hold dem sikker for alt ondskab og overlast.*

*Må din guddommelige velsignelse bringe dem hjem i sikkerhed, til alle de har kære.*

*Så de for altid kan ære dig.*

*For Fruen!*

## © Morr

Morrs præsteskab er inddelt i to grupper, der hver varetager en af gudens domæner; døden og drømmeriget. Templerne til Morr, der beskæftiger sig med døden, har ofte to store søjler som indgang og deres dørre er ligesom dødsrigets altid åbne. Deres præsters hverv er at begrave de døde, og sikre at de afdøde kommer frem til Morrs rige, og ikke går igen. De værner om de døde, og er stærke modstandere af Necromanti og alle der forsøger at forstyrre de dødes fred. Det er også Morr præsternes opgave, at undersøge ligene af folk der afgår ved døden af mystiske årsager, og de hjælper på den måde til ved retssager. Templer dedikeret til drømmeriget er færre og deres præsteskab lille. Det til tros; er de højt agtede for deres evner til at tyde drømme og spå om fremtiden, specielt i

Telebeheim værdsætter man deres seer kunst, og søger ofte deres råd.

Morr kirken har mange mindre helligdage, som ligger i efteråret. Fordi det ligesom døden for et menneske, markerer afslutningen på et år. De to mest kendte helligdage er "Heksenatten" og "Mysteriernes nat", der fejres af de to retninger inden for Morr kirken.

### Morrs kult:

Det ses ofte, at præsterne i små udposter hverver trofaste tilhængere til at våge over kirkegården i de sene nattetimer. Fordi ligædere og gravrøvere er på færde og forstyrre de dødes søvn. Denne kult har til opgave at beskytte de døde i deres søvn, og jage alle bort, der forstyrre de døde i deres grav.

## L. 0 Bisættelse

Du afholder en messe over en afdød spiller (dvs. én der er karakter dræbt), og leder dennes sjæl sikkert til dødsriget, så personen kan glide ind i den evige søvn i Morrs rige. Når bønner er læst over liget, kan dette ikke rejses som udød, og ingen magi kan bringe karakteren tilbage eller skabe kontakt til denne længere.

En anden udgave af formularen, kaldes for Morr's tålmodighed. Her begravnes modtageren af velsignelsen ceremonielt i en kiste eller står med det ene ben i en ny gravet grav, og ryster på den måde skyggen af død bort fra personen. Derved forlænges personens liv, ved at udsætte dennes nært forestående død. Modtageren af denne formular får +1 HP. Effekten varer resten af spilgangen, og man kan genvinde HP'et, hvis det mistes. Formularen markeres med et blåt armbånd og ritualet kræver som minimum en kiste eller en tom grav!

Bøn: (*Rituel messe*)

*Morr.*

*Dem der dør, lever videre i dit nærvær*

*Deres liv ændres, men ender ikke*

*Jeg beder i håb for din familie, (henvendt til den afdøde)*

*dine venner og bekendtskaber*

*og for alle de afdøde, som er kendt af dig alene.*

*Måtte de modtage dig ved dødens bred*

*Må I genforenes i Morrs rige*

*hvor alle tåre blæser bort*

*forenet igen i en stor familie.*

Morr.  
Giv ham/hende den evige hvile,  
og led hem/hende færges til dit rige  
Må hans/hedens sjæle villigt drage bort  
og ved din nåde hvile i fred.

Gør vore drømme til sande visioner af Din  
vilje,  
så vi kan tjene Dig trofast,  
i dette liv og det næste.

## L. 1 Gengangernes Bane

Du opsender en bøn til Morr, og kanalisere hans kraft til at bortmane de udøde. Du må efter bønner er fremsagt benytte forhekselsen med effektordet "Hvile".

Bøn:

*I Morrs navn jeg byder dig, vig bort!*

## L. 2 Morrs Frygt

Du fremmaner en ubeskrivelig dødsangst i dine fjenders sind, og de indser at noget skæbnesvanger vil forekomme, når de står til regnskab for Morr i dødsriget. Du må benytte forhekselsen med effektordet "Frygt" to gange, umiddelbart efter at du har afsluttet formularen.

## L. 2 Morrs Tjener

Du beder ydmygt Morr om en velsignelse over hans trofaste tjener, hvorefter guden holder hånden over dig. Du må kun kaste denne formular på dig selv, og får +2 MRP, samt bliver immun overfor forhekselser med effektordene Frygt, Paralyse og Søvn. Denne effekt varer resten af spillegangen, indtil du har mistet de 2 MRP, eller indtil besværgelsen bliver ophævet, dette markeres med et blå armbånd.

Bøn:

Morr

*sande Hersker af de dødes sjæle  
velsignet være Din omsorg.  
Til Dig vi betror vore sjæle.  
Vogt dem mod disse som trods Din  
barmhjertighed,  
ville holde dem fra Din nåde,  
og bøje dem til uhellige formål.*

*Når vi står overfor fjenden,  
svøb vore sind i Din jernvilje  
så vi kan modstå fristelser.*

*Lån styrke til vore våben  
så vi kan knuse deres kroppe,  
og sende deres sjæle tilbage til Dig  
til sand dom.*

## © Myrmidia

Myrmidia tilbedes meget i Tilea, samt de sydlige dele af Kejserriget og en del af Bretonia. Hun er en krigsgud, der foretrækker taktik og strategi, frem for den individuelle kamp præstation. Hun er meget tilbødig af lejesoldater, og områder der hyrer disse har som oftest et tempel eller vejside tempel til hendes ære. Disse har ofte skjolde eller våben hængende på ydersiden, desuden er der ofte potrateret en ørn i hendes templer, da det siges at hun i skikkelsen af en ørn overflyver slagmarkerne og med sit guddommelige overblik kan vejlede generalerne i deres krigsførelse. Det er derfor normalt at ofre til Myrmidia før og efter større slag, for at få hendes indsigt i kamp, så hendes taktik kan lede én til sejr.

### Myrmidias kult:

Dette er et løst broderskab, der tilhører Myrmidia templet i Weisburg, og er æresbundet til at komme det til undsætning i nødens stund. Indtil den dag oprinder, hvor deres tjeneste er påkrævet, rejser de omkring for at leje deres sværd ud i gode sagers tjeneste. Som regel hjælper de den retfærdige og undertrykte mand i hans kamp mod uretfærdige styre, eller hjælper den uduelige adelsmand til sejr mod dennes fjender ved brug af overlegen taktik og snilde.

## L. 0 Myrmidias mod

Du påkalder Myrmidias vilje og fjerner frygten fra den fromme modtagers sind. Modtageren af denne bøn bliver immun overfor forhekselser med effektordet "Frygt". Denne effekt varer resten af spillegangen, medmindre besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et rødt armbånd.

Bøn:

*Oh Memydia, giv os kundskaben til at  
accepterer med klarhed,  
de ting der ikke kan ændres.  
Giv os modet til at ændre de ting der bør*

*ændres  
og visdomen til at skelne den ene fra den  
anden.*

## **L. 1 Myrmidias Hånd**

Du påkalder Myrmidias vilje og velsignelse over hans tapre folk. Når bønnen er fremsagt, kan du helbrede i alt 3 HP fordelt på op til tre personer.

## **L. 2 Myrmidias skjold**

Præsten holder en storslået messe til Myrmidias ære, med min. 3 højlydte råb af "Hil Myrmedia" fra menigheden. Deltagerne i messen (max. 8 personer) får Myrmidias beskyttelse får dermed +1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil de har mistet deres ene MRP, medmindre besværgelsen bliver ophævet inden, og markeres med et blå armbånd.

Bøn: (Rituel messe)

*Oh Memydia! Oh Min guddom.  
Foren dine tjeneres hjerter og åbenbar dit  
budskab for dem.  
Må de følge din befaling og din lov.*

*Hjælp dem! Oh Memydia, i deres  
bestræbelser.  
og giv dem styrken til at følge dit bud.*

*Oh Memydia, overlad dem ikke til sig selv,  
men vejled deres skridt i lyset af din visdom,  
og opfyld deres hjerter med din velsignelse.  
Sandelig er du deres evige følgesvend og  
herre.*

## **L. 2 Myrmidias forkæmper**

Du opsender en kort bøn til Myrmedia, og modtager dennes beskyttelse og vejledning i den svære tid. Modtageren af denne bøn får +3 MRP og bliver immun overfor frygt. Effekten varer i en time og markeres med et blå armbånd.

## **© Ranald**

Tilbedelsen af Ranald sker som oftest i dybeste hemmelighed, da ikke mange af de velbeslåede borgere værdsætter hans trang til at beside deres ejendele. Han er gud for tyverier og held. Der er meget få egentlige templer indviet til ham, så hovedparten af hans indviede steder består af små vejside templer. Disse er eksempelvis i form af bænke med et kryds på eller en statue af ravne, der er hans symbol. Disse kan som regel pilles hurtigt ned igen, hvis de bliver opdaget af øvrigheden. Borgerne er i den situation ofte meget forargede, men selv samme borgere, skal nok finde et nyt skjule sted allerede samme aften, og sætte vejside templet op igen. Eftersigne narrede han Shallaya til sin guddommelighed for mange år siden, og er kendt for at være lidt af en spøgefugl.

## **L. 0 Fordækt**

Du skjuler auraen fra lægmands øje, så de ikke kan se de rænker du smæder. Du må skjule alle armbind, der markerer en magi på en person, under det ene ærme. Normalt skal armbånd, som symboliserer en magi, bæres synligt, men med denne magi må man skjule dem, så de ikke kan ses. Effekten varer indtil den magi formularen skjuler ophører med at virke. Ophæves magien forsvinder effekten af det armbånd der er skjult, men spilleren behøver ikke at gøre opmærksom på, at denne var beskyttet af magi.

Bøn:

*Jeg velsigner dig med Ranalds snile og list,  
og jeg skjuler for andres øjne, alle dine og  
alle herrens løgne.*

## **L. 0 Måne syge**

Det er til stor morskab for Renald, når den rige der har brugt lang tid på at skrabe sin formue sammen. Pludselig ikke kan håndterer sine egne mønter! Med denne formular kan heksen/magikeren/præsten kaste en af nedenstående forbandelser over offeret:

**Månesyge:** Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.

**Utlars transformation:** Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt. (Smerterne tæller som stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas).

**Nordenvindens kraft:** Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.

**Alderdomens trykken:** Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt).

Effekten holder resten af spilgangen eller indtil den ophæves og markeres med et sort armbånd.

## L. 1 Illusion

Du opsender en kort bøn til Renald og beder om hans gunst. Du kan ændre en lille genstand du har i din hånd til noget andet. Eks. En håndfuld græs til en mønter.

Bøn:

*Selv om Ranald al vold fordrager, bliver hans folk ofte føde for krager.*

*Forblind dem med bark, som var det et smykke, og hold mig borte fra galgens løkke.*

## L. 2 Ranalds Velsignelse:

Du beder Renald om hans velsignelse over hans trofaste tilhængere og om beskyttelse i den kommende stund. Modtageren af denne bøn bliver immun overfor bonk og alle forhekselser med effektordene "Paralyse" eller "Søvn", samt alle sandhedsbesværgelser og effekter. Formularen varer indtil den har afværget 2 effekter, resten af spilgangen eller indtil den ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

Bøn:

*Med Ranalds velsignelse jeg lukker lærdes øjne, så ingen ser, du skjuler for dem løgne.*

## © Shallya

Hun er den nådige guden for helbredelse, pacifisme og de svages beskytter, det er hendes præster der yder husly til byens fattige eller bare trætte vandringsmænd, der ikke kan få plads på kroerne. Hendes præsteskab, der somoftest består af kvinder, er dygtige helbredere og fungerer ofte som jordmødre, og tager således mod mange af de nyfødte børn, hvis familierne ikke føder hjemme i selvskab med en af kogekonerne. Præsteskabet er desuden meget pacifistisk anlagt, og griber meget sjældent, for slet ikke at sige aldrig, til våben. Kun i yderste nødstilfælde trækker de våben, og da kun for at forsvarer sig selv eller de fattige mod de udøde horder. Da præsteskabet derfor ikke er vand til at håndterer våben, kan de kun bruge stave og knive.

De fleste af shalayas messer afsluttes med en kort bøn i stil med: "Sårene heles og kroppen renses, gå med shallayas velsignelse og pris hendes navn for din sundhed".

## L. 0 Martyr

Shallyapæsten ofrer noget af sin egen livsenergi for at hjælpe en person, som er såret. Modtageren af denne bøn genvinder øjeblikkeligt alle HP. Shallyapæsten mister til gengæld 1 HP, og kan på ingen måde beskytte sig mod dette. Shallya præsten kan vælge at bringe sig selv ned til 0 HP på denne måde, og vil da falde udmattet om, som havde denne taget skade og var bragt på 0 HP.

Bøn:

*Shallya,  
denne mand/kvinde er såret,  
jeg beder dig i din store barmhjærdighed,  
lån mig af din guddommelige kraft,  
så jeg kan hjælpe ham/hende.*

## L. 1 Livets Gaver

Shallyapæsten nedkalder Shallyas velsignelse over en lille gruppe tapre troende og helbreder deres sår. Du kan med denne formular helbrede 3 HP, fordelt på op til tre personer.

Bøn:

*Shallaya  
Giv os liv, hvor døden truer.  
Giv os lys, hvor mørket ruger,  
og hjælp mennesker som søger din hjælp,  
den sårede, såvel som den syge.*

## L. 2 Shallyas Velsignelse

Shallyas livgivende kraft flyder igennem dig og over i personen, som har behov for den, hvorefter Shallyas healende kraft fjerner al dårlighed fra personens legeme. Modtageren af denne bøn genvinder øjeblikkeligt alle tabte HP. Desuden ophører alle effekter relateret til gift, snigmord og eliksirer øjeblikkeligt.

Bøn:

*Shallaya,*

*Disse mennesker er sårede i forsvaret af din tro,*

*jeg beder dig i din store barmhjertighed, velsign dem.*

## L. 2 Livets Styrke

Du påkalder dig Shallyas kraft og livsglæde til at beskytte dig selv mod dødens omfavelse og ondskab. Du bliver fuldstændig immun overfor magiske missiler, der giver dødsskade (lilla), og får +2 HP.

Denne effekt varer i en time, eller indtil besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et blå armbånd.

Bøn:

*Shallaya,*

*Jeg beder dig, at hjælpe mig i nødens stund, når døden rækker ud efter mig*

*og dens frygt hindre mig i at lyde dit bud.*

## © Taal / Rhya

De to gamle guder for naturen, der altid tilbedes sammen. Taal er gud for den utæmmede og vilde natur. Han er vandfald og skovens krat. Han er herre over de vilde dyr, også kendt som bjørnenes og elgenes fader. Raya derimod er den store moder og beskytter. Hun er samleren og jægeren der forsørger sine folk. Hun er moderen der våger over de fødende kvinder og gud for den blide og lindrende regn, samt dyr som hjorte og kaniner.

Der er ingen templer for Taal & Raya, da alle deres ritualer udføres udendørs. Som oftest afholdes ritualer til deres ære i store stencirkler, hvor symboler for guderne er tilstede: sammen er de symboliseret ved en spiral, der symboliserer liv, død og genfødsel i naturens balance. Mens de hver for sig er symboliseret ved en elg eller en stor sten økse for Taal, mens Raya er symboliseret ved grønne grene eller en bue og pil, som bla. symboliserer hendes status som gud for

kærlighed og frugtbarhed.

Solhverv er hellig for Taal & Raya tilbedere, da naturen her er på sit højeste og i sin storhedstid og deres præster ses ofte i følgeskab med magikerne fra Rav ordenen.

## L. 0 Rhyas Blod

Du styrker din fordøjelse og vender derved din mave til at kunne opløse selv stærke gifte. Du bliver immun overfor ikke-alkymistiske gifte. Dvs. sove-, besvime- og dødelig gift. Effekten varer indtil du afslutter dit næste måltid, eller til den bliver ophævet, og markeres med et rødt armbånd

## L. 1 Velsignede afgrøder

Du velsigner et måltid mad, som Taal og Rhya har skænket jer. Enhver der spiser dette måltid genvinder 2 HP; max. 4 personer kan få gavn af den velsignede mad.

## L. 2 Den syges søvn

Du fremmaner en dvale tilstand i personen, der renser dennes krop for dårligdomme. Modtageren af denne bøn falder øjeblikkelig i søvn, sover denne uforstyrret i minimum 5 minutter har søvnen en healende virkning og giver: alle mistede HP tilbage, kurerer alle gifte, samt ophæver alle forbandelser (såfremt ens niveau er højt nok).

## L. 2 Beskyttelse mod elementerne

Taal og Rhya rækker ud og beskytter personen mod elementers rasen. Vedkommende som bønnen læses over bliver immun overfor magiske missiler af typen ild og lyn, samt bonk. Effekten vare resten af spilgangen, eller indtil den bliver ophævet, og markeres med et rødt armbånd

## © Verena

Er gudinde for retfærdighed, viden og visdom. For hende er det vigtigere at dømme folk retfærdigt og tager hensyn til deres situation, end at følge loven til punkt og prikke. Hun foretrækker saglig diskussion frem for at løse konflikter med våbenføre mænd, men hendes præster ser ikke ned på folk, der fører sværdet i retfærdighedens navn. Som gud for viden er hun meget tilbedt blandt lærde folk, og i universitets byer som Altdorf og Nuln, har hun mange tilhængere.

Hun er gift med guden Morr, hvis præster kan afdække den mytiske viden om fremtiden, hvorimod hun har viden om al fortid og nutid. Hvorved mange historikere skatter hende højt. Veranas præsteskab har et særligt godt forhold til lysmagikerne, hvis forkærlighed for godhed og lærdom falder i god jord hos Verana præsterne. Enhver begyndelse er hellig for Verana, hvorved den første dag i det nye år er en stor helligdag for Verana, og fejres i mange lærde kredse.

### Verana kulten:

En lille skare af lærde og eventyrer, der forsøger at frembringe forsvundne og for længst glemte tekster og artefakter frem igen. Det er ikke alle deres fund der når offentlighedens blik, da nogen okkulte tekster ikke må falde i de forkerte hænder. Den slag bliver gemt bort i en af kultens mange og hemmelige biblioteker rundt om i landene. De er kendt for at lede efter forsvunden viden både i herremænds skatkamre og private biblioteker, men også i fjerne egne hvor de gennem søger faldefærdige templer efter forlængst glemte artefakter eller tager på ekspedition dybt ind i det fordærvede land efter relikvier tabt på andres tidligere ekspeditioner.

### L. 0 Retfærdighed

Præsten påkalder Veranas retfærdighed og beder hende beskytte de uskyldige og føre de fordækte til fald. Denne bøn kan kun kastes over præsten selv, mens præsten holder et draget våben, eller på én dømt, der nettop skal til at forsvare sin uskyld i en retslig duel, hvori Verana vil lade den part

der har ret vinde. Modtageren får +2 MRP ind til denne ligger våbnet fra sig eller sætter det i bæltet, effekten kan ikke ophæves, og behøver ikke markeres med et armbånd.

Bøn:

*Hør mig Verane, i denne uretfærdige stund!  
Giv mig din håb og styrke, så jeg kan udøve  
retfærdighed i dit navn, og under din  
kyndige vejledning, kan bringe dette galskab  
til ophør!*

### L. 1 Sandhed

Når Verana præsten har læst denne bøn over en person, låses modtagerens tunge, så denne kun er i stand til at sige sandheden. Personen er i de næste 10. minutter tvunget til at tale sandt (man er dog hverken tvunget til at tale eller sige hele sandheden).

Bøn:

*Fri ham fra mørket  
og hold ham i sandhedens lys.  
Jeg påkalder dig Verana,  
bind hans tunge når han lyver,  
så sandheden kan komme for dagen.*

### L. 2 Verenas Lænker

Verana præsterne er mestre i at afhører selv særdeles farlige mistænkte. De læser en bøn over vedkommende, hvorefter hele dennes krop låses af guddommelige lænker. Du må benytte Forhekselsen med effektordet "Paralyse". Dette er en speciel form for paralyse, og kastes forhekselsen sandhed over den paralyserede, genvinder denne talens brug men er tvunget til at tale sandt, som beskrevet i formularen "sandhed".

### L. 2 Verenas pagt

Du fremsiger en bøn til Verana og lader hendes lys omslutte modtagererne af denne bøn. Magien skal kastes over to personer, og beskytter dem mod hinanden. Disse to kan nu på ingen måde skade hinanden med våben, nævekamp, eller påvirke hinanden med magi. Denne formular vare resten af spilgangen, indtil den ophæves (såfremt den ophæves på den ene part og denne angriber den anden, vil dennes også straks ophæves), og markeres med et sort armbind.

# Copyright Notice

Nedenstående copyright notice er udformet som forlangt af Games Workshop, jvf. Deres hjemmeside, når man laver non-profit arrangementer med brug af deres verden.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, the Khorne device, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, the Nurgle device, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, the Slaanesh device, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, the Tzeentch device, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.