

# Præstesæt version 2.4

## Indholdsfortegnelse

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Præster .....                         | 2  |
| Start af rolle som præst .....        | 2  |
| Akolyte .....                         | 2  |
| Præst .....                           | 3  |
| Sognepræst .....                      | 3  |
| Biskop .....                          | 4  |
| Evnebeskrivelse .....                 | 5  |
| Bønner .....                          | 9  |
| Dagligdags bønner .....               | 9  |
| Sande bønner .....                    | 9  |
| Helbredende bønner .....              | 9  |
| At kaste præstemagi .....             | 9  |
| Vedvarende formularer .....           | 10 |
| Gudens vrede .....                    | 10 |
| Magi point (MP) .....                 | 10 |
| Meditation .....                      | 10 |
| Andre .....                           | 10 |
| Generelle formularer .....            | 11 |
| Dagligdags Bønner (Niveau 0) .....    | 11 |
| Sande Bønner (Niveau 1) .....         | 12 |
| Sande Bønner (Niveau 2) .....         | 13 |
| Specifikke formularer .....           | 15 |
| Sigmar .....                          | 15 |
| Ulric .....                           | 17 |
| Fruen i Søen .....                    | 19 |
| Morr .....                            | 21 |
| Myrmidia .....                        | 23 |
| Ranald .....                          | 25 |
| Shallya .....                         | 27 |
| Taal / Rhya .....                     | 29 |
| Verena .....                          | 31 |
| Højmesse .....                        | 33 |
| Højmesse for en specifik guddom ..... | 33 |
| Højmesser tilegnet højtider .....     | 35 |

## 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 sejre 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 hyldelse 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 menneskenes 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 Grænseriget 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!

### Start af rolle som præst

Man skal starte en helt ny rolle, hvis man vil spille præst, og kan dermed ikke skifte til karrieren "Akolyte" med en tidligere karakter.

Normalt kan man overføre 40% af xp'ne fra en tidligere rolle til den nye, men for præster er det kun 25%, med et maksimum på 1000xp. Karakterarket skal godkendes af spillederen, inden man går i spil første gang med rollen.

### Akolyte

Efter et mørk og begivenhedsløst liv, hvor du har hutlet dig igennem tilværelsen har du endeligt set lyset. Din gud viste sig for dig i drømme og ledte dig til kirken, hvor de tog imod dig med åbne arme, eller det var i hvertfald hvad du forsøgte at bilde dem ind, da du døden nær af sult faldt om på deres dørtrin, livet som akolyte er hårdt, men vand i forhold til dit tidligere liv, hvor du ofte måtte gå sulten i seng eller sove på gaden. Der er fællesbøn hver tredje time, de ældre præster har lært at sove i de sparsomme nattetier, som ikke går med bøn, men du går omkring i et konstant søvnunderskud, men du er begyndt at kunne føle en styrke i dig, som ikke var der før. Du hjælper til ved messerne, synger i koret, bære altervinen, henter salmebøgerne og meget meget mere, men det er det hele værd, for hvert skridt du tager bringer dig tættere på din gud!

| <b>Evner:</b>          | <b>Krav:</b> | <b>Entre:</b> | <b>Exit:</b> |
|------------------------|--------------|---------------|--------------|
| Bruge let rustning     |              | Basis         | Flagalant    |
| Dagligdags bønner I-II |              |               | Kultist      |
| Gudens favoritvåben    |              |               | Præst        |
| Læse/skrive reikspiel  |              |               |              |

*OBS: Husk at en Akolyte ligesom alle andre "magikyndig" karakterer starter på 0 XP. Dvs. man kan ikke overføre xp fra en tidligere karakter til en præste-rolle.*

## Præst

Som præst i Grænseregiet 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 fare, 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!

| <b>Evner:</b>   | <b>Krav:</b>      | <b>Entre:</b>   | <b>Exit:</b>                           |
|---|-------------------|---|--|
| Akademisk viden I-II<br>- Religion og<br>- én valgfri.<br>Dagligdags bønner<br>- Ubegrænset<br>Degn/kirketjener<br>Filosofi<br>Gudsevner I<br>Indkomst I<br>Loyalitet<br>Meditation<br>MP<br>Sande bønder 1: I-II<br>Sprog I<br>- Bretoniansk,<br>- Estalisk eller<br>- Tileansk. | Dagligdags bøn II | Akolyte<br>Mestertyv ( <i>kun Ranaald</i> )<br>Religiøs Fanatiker<br>Skriftklog | Flagallant<br>Skriftklog<br>Sognepræst |

## Sognepræst

---beskrivelse---

| <b>Evner:</b>  | <b>Krav:</b>  | <b>Entre:</b> | <b>Exit:</b>         |
|--|---|---------------|----------------------|
| Akademisk viden III<br>- Religion og/eller<br>- en valgfri.<br>Bedrevidende<br>Dagligdags bønner<br>- Ubegrænset.<br>Ekstra domæne I<br>Gudsevne II<br>Indkomst II<br>Indoktrineret<br>Meditation<br>MP<br>Prædikant<br>Sande bønder 1<br>- Ubegrænset.<br>Sande bønder 2: I | Sande bønder 1: II<br>Loyalitet<br>Meditation I<br>Filosofi | Præst         | Biskop<br>Urtekyndig |

## Biskop

--beskrivelse---

| <b>Evner:</b>          | <b>Krav:</b>        | <b>Entre:</b> | <b>Exit:</b> |
|------------------------|---------------------|---------------|--------------|
| Akademisk viden I      | Sande bønner 2: I   | Sognepræst    | Se domæne    |
| - To valgfri.          | Gudsevner II        |               |              |
| Akademisk viden IV     | Akademisk viden III |               |              |
| - Religion og/eller    | - Religion.         |               |              |
| - én valgfri.          | Indoktrineret       |               |              |
| Dagligdags bønner      | Bedrevidende        |               |              |
| - Ubegrænset.          |                     |               |              |
| Extra domæne           |                     |               |              |
| - Ubegrænset.          |                     |               |              |
| Gudsevner III          |                     |               |              |
| Helgen I               |                     |               |              |
| Indkomst III           |                     |               |              |
| Meditation             |                     |               |              |
| Mestre healende bønner |                     |               |              |
| MP                     |                     |               |              |
| Sande bønner 1         |                     |               |              |
| - Ubegrænset.          |                     |               |              |
| Sande bønner 2         |                     |               |              |
| - Ubegrænset.          |                     |               |              |
| Velsignelse I-II       |                     |               |              |
| Vækkelsesmøde I-IV     |                     |               |              |

## Evnebeskrivelse

### Dagligdags bønner 1-x

**XP:** 50

**Evnetype:** Basis

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst I (religion)

**Beskrivelse:** Dette er små bønner man på daglig basis opsender til guderne. Det kunne være bordbønner, at ønske en anden held og lykke på rejsen eller bede om gudernes velsignelse i sin dagligdags gøren og laden. Evnen kan tages flere gange og hver gang man tager den, lærer man en ny dagligdags bøn fra listen med almene dagligdags bønner eller fra ens guds liste af dagligdags bønner.

### Dejn/kirketjener

**XP:** 50

**Evnetype:** Basis

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk videnskunst I (religion), filosofi (kærlighed til viden)

**Beskrivelse:** Du har arbejdet længe ved kirken og kender alle ritualerne både forfra og bagfra, så det er nærmest meditativt for dig at deltage. Du hjælper nogen gange til ved ceremonierne på grund af din store viden og iver, og det fryder dig at være en del af det store hele! Hvis du deltager i et religiøst ritual/messe som hjælper uden hverken at bidrage med MP til rituallet eller få gavn af dets effekt, får du 1 MP. Specielt: Denne evne kan ikke bruges sammen med evnen "Prædikant".

### Eksorcist 1-2

**XP:** 150

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden IV (Religion), Gudsevne II

**Beskrivelse:** Din stærke forbindelse til guden, giver dig kraften til at bryde mørket og sende ondskaben på flugt.

Med eksorcist 1, kan du bryde en forbandelse, som er ét niveau højere end du normalt kan. Dvs. kan du kaste niveau 2 formularer, kan du nu ophæve en forbandelse, der er markeret med 3 gule striber (dvs. kastet af en der kan niveau 3 formularer).

Med eksorcist 2, er du vandt til at færdes hvor svagere mennesker må bukke under. Kastes en forbandelse på dig, kan du selv bortmane den med "ophæve" formularer hvis du beder intenst i 5-10 min. - Normalt kan man ikke kaste ophæve formularer på sig selv.

### Ekstra domæne 1-3

**XP:** 75

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Gudeevner 2, Akademisk viden III (Religion)

**Beskrivelse:** Du har en særlig god kontakt til din gud og kan kanalisere flere af gudens aspekter. Med denne evne får du adgang til ét ekstra domæne blandt dine gudeevner, evnen kan tages flere gange og hver gang vælges et nyt domæne.

### Gudeevner

**XP:** 100

**Evnetype:** Avanceret, Loyalitet

**Rollekarakteregenskab:** I1-3, Akademisk viden II (Religion)

**Beskrivelse:** Dette er nogle specialevner, som din gud tilkender dig, efter tro tjeneste igennem lang tid, og er et udtryk for hvor dedikeret du er til din.

Når du tager gudeevner første gang, vælger du først et domæne, og får derefter evnen på niveau 1 og mulighed for at købe evnerne på de efterfølgende niveauer. For at tage en niveau 2 gudeevner kræver det evnen "Indoktrineret" og at man har gudeevnen på niveau 1 inden for samme domæne.

For at tage niveau 3 gudeevner kræver det evnen "Akademisk viden IV" og at man har en gudeevne på niveau 2 inden for samme domæne. Når man har taget niveau 3 gudeevnen inden for et domæne, får man en ekstra karriere exit. Det er muligt at få adgang til flere domæner med evnen "ekstra domæne".

### **Domæner:**

**Sigmar:** Krigskunst I-II, Fanatisme, Fællesskab & Inkvisitor.

**Ulrik:** Krigskunst I-II, Fanatisme og Natur.

**Myrmidia:** Krigskunst I, Helbredelse & Fællesskab.

**Shallaya:** Helbredelse, Åbenbaring & Eksorcisme.

**Ranald:** Lyssky, Åbenbaring & Natur.

**Tall/Raya:** Naturen, Helbredelse & enten Lyssky el. Åbenbaring.

**Morr:** Åbenbaring, Eksorcisme, Fanatisme & Inkvisitor.

**Verana:** Eksorcisme, Fællesskab, Lyssky & Inkvisitor.

**Fruen:** Helbredelse, Krigskunst I og Åbenbaring.

## Domæne evner:

### Eksorcisme

- Niveau 1: Frygtløs I
- Niveau 2: Eksorcist I
- Niveau 3: Eksorcist II
  - Karriere exit: Heksejæger.

### Fanatisme

- Niveau 1: Frygtløs I
- Niveau 2: Fanatiker I
- Niveau 3: Frygtløs II
  - Karriere exit: Flagellant.

### Fællesskab

- Niveau 1: Handel I
- Niveau 2: Indkomst III-IV
- Niveau 3: Hofsnog I
  - Karriere exit: Mester Intrigant.

### Helbredelse

- Niveau 1: Førstehjælp
- Niveau 2: Helgen II
- Niveau 3: Helgen III
  - Karriere exit: Læge.

### Inkvisitor

- Niveau 1: Akademisk viden I (nekromanti el. dæmonologi)
- Niveau 2: Indre styrke I
- Niveau 3: Besværger
  - Karriere exit: Heksejæger.

### Krigskunst I: Gudens styrke

- Niveau 1: Bruge rustning
- Niveau 2: Helligt våben I
- Niveau 3: Specialevåben: To-håndsvåben.
  - Karriere exit: Veteran.

### Krigskunst II: Gudens vrede

- Niveau 1: Indre styrke I\*
- Niveau 2: Indre styrke II\*
- Niveau 3: Helligt våben II
- \* Se evnen: "Ærkekogler".

### Lyssky

- Niveau 1: Åbne lås I
- Niveau 2: Hemmelig lomme
- Niveau 3: Ranalds velsignelse
  - Karriere exit: Listetyv.

### Naturen

- Niveau 1: Adræt
- Niveau 2: Specialevåben: Bue
- Niveau 3: Fysisk overlegen I
  - Karriere exit: Foged.

### Åbenbaring

- Niveau 1: Meditation I
- Niveau 2: Eksorcist I
- Niveau 3: Mestre helende bønner II
  - Karriere exit: -

## Gudens favoritvåben

**XP:** 50

**Evnetype:** Basis

**Rollekarakteregenskab:** Akademiskviden I (Religion)

**Beskrivelse:** 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

## Guddommeligt udvalgt

**XP:** 100

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden I (Religion), For at tage denne evne, skal man have taget alle evnerne inden for karrieren Akolyte.

**Beskrivelse:** Du har studeret kort som akolyte under en af guderne. Du har haft en vision fra guderne om, at du ikke hører til i et tempel men bør drage på pilgræmsfærd i Grænseregigerne som gudens udvalgte.

Forlader man sin hovedgud (eller guden forbander rollen), mister man alle sine evner fra "Skjoldmø". Det eneste der er aktivt er ens karriereexits. Finder man tilbage til sin gud (eller en af de andre ovennævnte guder), aktiveres alle "Skjoldmø"-evnerne.

## Guder:

### Fruen i Søen

- Bruges der sværd og skjold samme tid får man +1 ekstraordinært moralepoint (MRP).
- Roller kan helbrede op til 6 HP pr. spilgang - Fordelt ganske som rollen ønsker det. MEN rollen SKAL helbrede ALLE, der spørger om helbredelse (dog er Nurgles tilbedere undtaget).

### Mermydia

Bruges der spyd får man +1 ekstraordinært moralepoint (MRP) og rollen er immun til formularer md effektordet "Frygt", somom du havde evnen "Frygtløs II".

### Shalaya

- Roller må kun bruge blonde slagvåben (køller/stave m.m.), gør rollen dette får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP).
- Begår karakteren et karakterdrab (inkl. En NPC), selvom at det drejer sig om selvforsvar, mister rollen alle sine evner fra "Skjoldmø" og fra den tilhørende præstesti. Der skal GM-

tilladelse til før end rollen kan få sine evner igen (og det bliver ikke let)! Rollen må dog gerne dræbe Nurgles tilbedere.

c) Rollen får evnen "Bonk", men kan aldrig få evnen "Snigmord".

d) Rollen kan helbrede op til 10 HP pr. spilgang - Fordelt ganske som rollen ønsker det. MEN rollen SKAL helbrede ALLE, der spørger om helbredelse (dog er Nurgles tilbedere undtaget).

### **Taal/Raya**

Bruger du en Bue får du evnen "Adræt" og bruger du en stav i kamp får du +1 ekstraordinært moralepoint (MRP). Derudover får du evnen "Fysisk overleven II".

### **Ulrik**

Bruger rollen en eller anden form for økse, får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP). Rollen kan på ingen måde kaste "Blodrus" på andre (ej heller kan rollen, velvidende, give en anden rolle en drik eller lignende med "Blodrus"). Rollen er immun til "Blodrus". Rollen må ikke bruge krudtvåben af nogen art (herunder sprængstoffer og kanoner).

### **Isha (elvergud)**

Bruger rollen en eller anden form for sværd, får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP). Derudover er du immun til formularer med effektordet "Søvn" og formularer med charme-effekter.

### **Kurnous (ellevgud)**

Bruger rollen en eller anden form for sværd, får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP). Derudover er du immun til formularer med effektordet "Destruktion".

### **Helgen 1-3**

**XP:** 100

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** I1-3, Akademisk videnskunst II (Religion)

**Beskrivelse:** Du er udvalgt af din gud, og de syge flokkes omkring dig for at få del i din hellighed og blive helbredt af dine guddommelige evner. Hver gang du kaster en helbredende magi, healer den ét HP mere for hvert niveau du har i Helgen. Eks. Har du niveau 1 Helgen, kan din håndspålægelse helbrede 3 HP.

### **Helligt våben 1-2**

**XP:** 100

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** I1-2, gudernes favoritvåben

**Beskrivelse:** Din gud fører din hånd i kampen og gudens styrker ligger bag hvert af dine slag. Når du bruger våbenet fra evnen "Gudens

favoritvåben" får nogle bonus'er alt efter dit niveau i "Helligt våben"

Niveau 1: +1 MRP, dette kan dog ikke kombineres med evnen "våbenspecialist"

Niveau 2: +2 MRP, hvis du har evnen

"våbenspecialist" får du kun +1 MRP for helligt våben.

### **Indoktrineret**

**XP:** 50

**Evnetype:** Basis

**Rollekarakteregenskab:**

**Beskrivelse:** Du har hørt på præsten for den lokale kirke i mange år, og hans vise ord har ført dig igennem mange af livets op og nedture. Kirkens lære står for dig, som et lysende eksempel på god morale og etik, i en ellers mørk verden. I enhver presset situation kan du med finde trykthed i de hellige tekster og med lethed citerer dem for dine nærmeste. Du bliver immun til formulere og eliksirer med charmer- og sandhedseffekter.

### **Indre styrke 1-2**

**XP:** 75

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Gudevåben I

**Beskrivelse:** Dit gudevåben er et kraftfulgt magisk artefakt og er ladet med gudens kraft.

**I:** Når du bærer din guds farvoritvåben kan det blokerer magiske missiler, og du tager således ikke skade hvis de rammer dit våben.

**II:** Når du bærer din guds farvoritvåben, tæller det som et magisk våben (det kan ikke bryde magiske mure eller skade folk, som har kastet aura).

### **Mestre Helende Bønner**

**XP:** 125

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden IV (Religion), Indoktrineret, Gudsevne II

**Beskrivelse:** Du fik i din tidlige barndom en åbenbaring og din gud taler stadigvæk til dig i drømme. Når du besøger en sygeseng rejser den syge sig fra sit leje på tredjedagen, du kurerer de blinde, giver de lamme bevægelsen igen og helbreder den spedalske. Med denne evne er der ikke længere noget loft på det antal af formularen "Helbredende formular" eller "Åndernes Helbredelse" som du kan kaste. Dvs. hvor du før kunne kaste op til dine MP+2 dagligdags bønner, tæller formularen "Helbredende formular" ikke længere med i regnskabet og du kan i princippet kaste et uendeligt antal af den hver spilgang, men ikke mere end én gang pr. spiller pr. kamp. Med

"mestre helende bønner II" må du vælge endnu en af dine dagligdags bønner (niveau 0 formular), som du mestre og dermed ikke har noget maksimum på det antal af gange du kan kaste formularen hver spilgang

### **Prædikant**

**XP:** 125

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Degn/Kirketjener, Akademisk viden II, Bedrevidende.

**Beskrivelse:** En dygtigere taler skal man lede længe efter, når du holder messe er kirken så fyldt at folk må stå op på helt ud på gaden for at høre med. Både fyrster og adelige må bøje din visdom når du udfolder dine talegaver og får varmet stemmen op.

Du kan med denne evne lave et religiøst ritual/messe og få MP ud af det:

Fællesbøn (1-5 deltagere) 1 MP

Prædike (6-10 deltagere) 2 MP

Gudstjeneste (11-20 deltagere) 3 MP

Messe (+21 deltagere) 5 MP

Specielt: Du kan ikke lave mere end ét af disse ritualer i løbet af en spilgang, og du kan ikke lave andre ritualer (der genererer MP eller kaster ritual formularer) hverken før eller efter dette ritual.

### **Sande bønner: Niveau x**

**XP:** Niveau 1: 50 XP

Niveau 2: 75 XP

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** I1-2, Niveau 1 Kræver Akademisk viden (religion) 2 og Niveau 2 kræver Akademisk viden (religion) 3.

**Beskrivelse:** Du kan påkalde din guds kraft og udfører mirakler som der vil blive talt om længe efter din død. Evnen kan tages flere gange og hver gang får adgang til en formular på et af de niveau'er du har adgang til. Denne første formular du vælger på et givent niveau skal tages fra listen over din guds formularer, resten af gangene kan der frit vælges imellem formularerne på din guds formular liste og listen over generelle formularer.

### **Velsignelse 1-2**

**XP:** 125

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** I1-2, Akademisk viden III (religion), Gudsevne II

**Beskrivelse:** Du kan påkalde din guds kraft og velsigne en anden spiller, så guden våger over modtageren af velsignelsen. A) Denne evne kan bruges én gang i løbet af spilgangen og hvert niveau i den giver dig mulighed for at genkaste en besværgelse over den velsignede, som du allerede har kastet på vedkommende én gang tidligere i spilgangen. B) Derudover tæller den dagligdags bøn "Helbredende bøn" ikke med i dit forbrug af dagligdags bønner, når du kaster den på den velsignede. C) Har den velsignede spiller evnen "Fanatiker" får vedkommende altid glæde af evnen, somom denne havde en beskyttende besværgelse over sig hele spilgangen.

### **Vækkelsesmøde 1-4**

**XP:** 150

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Indoktrineret, Akademisk viden (Religion) III.

**Beskrivelse:** Ved at holde en trofast skare af troende i hænderne mens I sidder omkring et bordet, kan du dele din guds kraft med cirkelen, når du påkalder gudens opmærksomhed. Hvis du og et antal deltagere svarende til dit niveau i vækkelsesmøde holder hinanden i hænderne og danner en sluttet ring mens du leder bønner, bliver alle i cirkelen påvirket af formularen. Formularer koster sin normale pris i MP for hver 2 deltager i cirkelen rundet op. Eks. er der 3 deltagere koster en niveau 1 formular 2 MP og påvirker alle tre. Vækkelsesmøde kan bruges på dagligdags bønner og niveau 1 bønner, og præsten tæller ikke imod det maksimale antal deltagere (men med i MP prisen).

## **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 lydhør 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.

### **Helbredende bønner**

Med mindre andet står beskrevet i bønnen/formularen, skal en spiller efter denne er blevet helbredt forholde sig i ro (dvs. ikke deltage i kamp). Ellers springer såret op og vedkommende mister de HP denne har genvundet ved hjælp af bønnen/formularen. Som hovedregel er det kun guder med domænet "helbredelse" som giver adgang til enkeltstående bønner, hvor modtageren kan gå tilbage til kampen efter at være blevet helbredt.

Hvis den spiller, som præsten helbreder, har evnen "Fysisk overlegen" og er på 0 HP, lægges spillerens niveau af "Fysisk overlegen" oven i det antal HP, der genvindes ved formularen. Disse HP mistes ligeledes, hvis spilleren ikke holder sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min.

Eks. En Sigmarpræst helbreder en falden kriger 2 HP, vedkommende har "Fysisk overlegen" 3 og genvinder dermed i alt  $2+3 = 5$  HP. Går denne direkte tilbage til kampen, bryder sårene op og personen falder om på 0 HP igen.

### **At kaste præstemagi**

Når en præst vil kaste sin magi skal denne fremsige en bøn. Det er dermed ikke nok bare at lægge sin hånd på den fromme modtager af formularen, men præsten skal fremsige en kort bøn til sin gud før effekten træder i kraft. Der er skrevet nogle forslag til bønner i sættet men præsten er også velkommen til selv at finde på en bøn i den pågældende situation,

selvopfundne bønner skal som hovedregel være på mindst to sætninger eller længere. Det er dermed op til præsten selv hvilken bøn denne vil fremsige, når præsten kaster en 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. Man kan blandt andet påberåbe sig gudernes vrede ved at forsøge at tillære sig magi, hvilket guderne altid vil forsøge at forpurre. Dermed er det umuligt at blive magiker, efter man er begyndt på præstestien.

## 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 meditere. Man behøver ikke at trække sig tilbage fra spillet og sidde i lotusstilling for at meditere. 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)

### Gudernes Helbredelse

Du lader din guds hellige kraft strømme igennem dig, og helbreder dermed små skader fra en såret person. Denne genvinder øjeblikkeligt 2 HP, men skal holde sig i ro (udenfor kamp) i 10 min. ellers springer såret op og personen går på 0 HP igen.

*"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."*

### Din velsignelse

Ved at påkalde din guds opmærksomhed kan du velsigne én person, så han er beskyttet af din gud. Du kan kun bruge denne formular på én person her spilgang, enten dig selv eller én anden spiller, men når valget er truffet for én spilgang, kan det ikke gøres om. Dog kan formularen godt kastes på spilleren igen senere i spilgangen. 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.

*"Må herrens lys våge over dig,*

*.....,*

*Rejs dig og gå med min velsignelse"*

# Sande Bønner (Niveau 1)

## 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 trykken:** 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.

## Bryde forbandelse

Du ødelægger de magiske energier, der omkranser en person, og fjernes således alle dårligdomme 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 håndspålæggelse *(For at lære denne formular; skal man kende en anden formular, der helbreder HP.)*

Du opsender en stille bøn til din gud, og leder gudens kraft ind i den sårede person, vis sår lukkes og bliver kureret for mindre sygdomme. Modtageren af denne bøn genvinder 3 HP og bliver fri for én af effekterne: Dødelig gift, eliksiren "Stormhat", forbandelses effekten "Ligbrænding" eller forbandelses effekten "sjælesår". Modtageren af bønnen skal holde sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min. ellers springer såret op, og spilleren mister de HP igen, som denne har genvundet ved formularen.

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

## 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.

*"Oh hellige herre!  
Vær ved hans side for at lyse og våge, befale og vejlede.  
Vogt hans skridt og føre hans hånd."*

## Sande Bønner (Niveau 2)

### 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 anden bøn der enten ophæver forbandelser eller giver immunitet til frygt.

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

### Gudernes bevågenhed (For at lære denne formular; skal man kende en anden styrkende formular)

Du påkalder din gudens opmærksomhed og forbander den syndige modtageren af denne bøn. Denne får +2 MRP resten af spilgangen, eller ind til denne mister dem. Formularen markeres med et blå armbånd.

### Interdikt (For at lære denne formular; skal man kende en anden forbandelse)

Du påkalder din guden og forbander synderen, hvis kætteriske gerninger kommer til at stå ham ilde.

- **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 5 minutter.

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

*"Herre straf synderen, så han får 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."*

## **Bandlysning** (*For at lære denne formular; skal man kende to andre forbandelser*)

Du påkalder din gudens opmærksomhed og lyser modtageren af denne formular i band og ekskommunikerer dermed vedkommende fra kirkens og gudernes beskyttelse.

- **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 varer resten af spilgangen)
- **Æresfrygt:** Modtageren af forbandelsen føler guderne skule ondt på dem. Særligt hvis spilleren nærmer sig en præst eller et tempel, medmindre dette er for at søge syndsforladelse eller tilgivelse. Angriber vedkommende efterfølgende en præst, får personen -1 MRP resten af spilgangen (første gang det sker).
- **Lyst i band:** Modtageren af denne forbandelse er ikke i stand til at trænge ind på hellig jord eller i indviede templer. Kastes der formularer med effektordet "Hvile" på personen tager denne 1 HP i skade og flygter, som om der var kastet effektordet "Frygt" på vedkommende (midler imod frygt kan modvirke denne effekt).

*Speciel I – Lyst i band:* Har modtageren af forbandelsen evnen "Sort sjæl" tæller det som om vedkommende har ét niveau højere i "Sort sjæl" i stedet for den førnævnte effekt.

*Specielt II:* Denne forbandelse har styrke som om præsten kan kaste niveau 3 formularer. Dvs. det sorte armbånd markeres med tre gule streger. Præsten selv kan dog godt ophæve sine egne forbandelser uanset dennes niveau.

# 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 dværgekongen Kurgan Jernskæg. I sin taknemmelighed over at genvinde sin frihed, skænkede dværgekongen 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 tilbedt 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 kunne 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!**

Dette 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...

## **Niveau 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.

*"Oh Sigmar, du som samlede riget,  
og som en far har våget over os siden.  
Lad dit evige lys skinne 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!"*

## **Niveau 0: Sigmars Velsignelse**

Du påkalder Sigmars og lader hans styrke flyde over i de sande troende, inden de drager i kamp. Modtageren af denne bøn får +1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sit MRP og markeres med et blå armbind.

## **Niveau 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 effekt ordet "Hvile".

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

## **Niveau 2: 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.*

## **Niveau 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.

*"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."*

## Ulrik

Han er en af de gamle guder fra før kejserriget blev til, det siges endda at selve Sigmar var Ulrik 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 duelighed, og ser godt på enkeltmands kraftpræstationer og heltedåd. For Ulrik 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. Ulrik foretrækker ærlighed og ligefremhed, samt at man forsvare sin ærer på passende vis, hvis den bliver krænkert. Det anses af Ulrik 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 Ulrik 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.

### **Ulrik kult:**

Dette er Ulriks 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 forhindre de unævnelige i at fordærge de ufødte børn i nattens mørke, eller stjæle de uskyldige fra deres sengevejr. Derfor er det også kun de modige og braveste krigere der kan få optagelse i denne kult.

### **Niveau 0: Ulvenes hierarki**

Du opsender en bøn til Ulrik og beder ham velsigne flokkens leder. Denne velsignelse kastes over to personer, der derefter udkæmper en duel med uslebne våben til Ulriks ære. Den der vinder duelen, 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 blåt armbånd.

*Rituel messe*

### **Niveau 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.

*"Først for sejer,  
så for æren,  
så for overlevelse  
og så til døden.  
Men altid for Ulrik!"*

### **Niveau 1: Kampvilje**

Du opsender en bøn til Ulrik og fremmaner en udslukkelig 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 spilgangen eller indtil besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et rødt armbånd.

## Niveau 1: Ulriks velsignelse

Du påkalder Ulriks velsignelse over jægeren inden denne drager ind i skovens vintermørke. Hvorefter denne får +2 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sit MRP og markeres med et blåt armbind.

*"Denne bøn kaldes også "Den hvide ulvs velsignelse" idet den er det eneste som unge mænd der går på jagt efter den hvide ulv får med sig fra byen, ud over det tøj de går og står i."*

## Niveau 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 spilgangen, indtil MRP'ne mistes, eller indtil besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et blåt armbånd.

(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!"*

## Niveau 2: Ulvens Hjerte

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 unævnelige 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 grønhuderne. Hun skænkede ham en mundfuld af den hellige gral, og bragte ham på den måde sejer mod grønhuderne. 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.

### **Niveau 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 armbind.

*"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."*

### **Niveau 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. Disse skal holde sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min. ellers springer deres sår op og de mister de HP, som de har genvundet vha. formularen.

*Specielt:* Hvis præstinden bruger ét ekstra MP på formularen og kun vælger én modtager af "Fruens gaver", genvinder vedkommende 3 HP og kan gå direkte tilbage i kampen uden at sårene springer op.

*"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."*

### **Niveau 2: Fruens Forkæmper**

Du påkalder fruens nåde og velsignelse over hendes tapre forkæmper inden den kommende dyst. Modtageren af denne formular får +3 MRP og bliver immun til frygt. Præsten kan ikke kaste denne formular på sig selv og kan ikke have mere end én "aktiv" udgave af denne formular af gangen.

## **Niveau 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.

*"Oh Frue  
Skærm mig under dine vinger,  
led mine skridt 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."*

## **Niveau 2: Fruens Messe (Rituel 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.

*"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.

### **Niveau 0: Bisættelse (*Rituel messe*)**

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. *Når spilleren, der er blevet karakterdræbt, laver en ny karakter, kan denne overfører 50% af sine xp i stedet for 40% til den nye karakter.*

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!

Ydermere ophæves følgende to forbandelser, hvis de påvirker offeret: Onde øjne og Æresfrygt.

*"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."*

## Niveau 1: Gengangernes Bane

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

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

## Niveau 2: Morrs beskyttelse

I denne nødens stund påkalder du Morrs velsignelse og holder mørket ude. Når du har tegnet en cirkel på jorden (med mel eller et reb) og har kastet formularen, kan ingen udøde trænge ind i cirklen. Derudover kan folk inde i cirklen ikke påvirkes af: Frygt, ordre, charms eller andre mentale effekter. Effekten varer i 20 min. eller indtil præsten forsøger at kontakte Morr med en ny bøn.

## Niveau 2: Morrs kalden

præsten strejfer blidt sit offer og laver en sagte sitren i dennes aura, som påkalder Morrs opmærksomhed. Det kan dog være særdels usundt og ligefrem skadeligt at have Morrs opmærksomhed for længe af gangen, ofrene for denne besværgelse dør ofte. Man skal berøre sit offer, for at kaste denne formular. Formular har næsten samme effekt som "Dødelig gift": Offeret ved med det samme at denne er døende, og efter 15 min går denne på 0 HP. For at bringe offeret tilbage til livet kræver det en af en af følgende formularer Ophæve, bisættelse eller destruktion, eller en eliksir, som kan kurerer niveau II gifte.

## Niveau 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.

*"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.*

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

## **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 tilbedt 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 sejer.

### **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 sejer mod dennes fjender ved brug af overlegen taktik og snilde.

### **Niveau 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 acceptere med klarhed, de ting der ikke kan ændres. Giv os modet til at ændre de ting der bør ændres, og visdommen til at skelne den ene fra den anden.*

### **Niveau 0: Myrmidias velsignelse**

Du påkalder Myrmidias velsignelse og lader hendes udvalgte forudse modstanderens træk allerede inden det er påbegyndt, hvorved man kan nå at afdæmpe noget af slaget. Modtageren af denne velsignelse får +1 MRP. Denne effekt varer resten af spillegangen eller indtil vedkommende har mistet sit MRP og markeres med et blåt armbånd.

### **Niveau 1: Myrmidias Hånd**

Du påkalder Myrmidias vilje og velsignelse over hans tapre folk. Du kan med denne formular helbrede 3 HP, fordelt på op til tre personer. Disse personer skal holde sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min. ellers springer deres sår op og de mister de HP, som de har genvundet ved formularen.

*Specielt: Hvis præsten bruger ét ekstra MP på formularen og kun vælger én modtager af "Myrmidias hånd", genvinder vedkommende 3 HP og kan gå direkte tilbage i kampen uden at sårene springer op.*

*Specielt: Hvis præsten bruger ét ekstra MP på formularen og kun vælger én modtager af "Myrmidias hånd", genvinder vedkommende 3 HP og kan gå direkte tilbage i kampen uden at sårene springer op.*

### **Niveau 1: Myrmidias sværd**

Du velsigner sværdet med Myrmidias kraft, så dets klinge kan flænge mørket og jage skyggerne bort. Med denne formular kan du fortrylle et våben, så det kan parere magiske missiler og skade ellers udødelige skabninger (den kan ikke slå igennem "aura" formularen).

## Niveau 2: Myrmidias skjold (Rituel messe)

Præsten holder en storslået messe til Myrmidias ære, med min. 3 højlydte råb af "Hil Myrmidia" 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.

*"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 sigselv, men vejled deres skridt i lyset af din visdom, og opfyld deres hjerter med din velsignelse.*

*Sandelig er du deres evige følgesvend og herre."*

## Niveau 2: Myrmidias forkæmper

Du opsender en kort bøn til Myrmidia, 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.

*"Fruens Frygt er Kundskabs begyndelse, dårer ringeagter visdom og tugt.*

*Hoer min Soen, paa din Moders Tugt, opgiv ikke Myrmidias belaering.*

*Thi de er en yndig krans til dit hoved og kaeder til din hals.*

*Min soen sig nej naar synderen lokker!*

*Siger de: Kom med, lad os lure paa den fromme, laegge baghold for den sagesløese, skyldfri mand!*

*Som doedriget sluger vi dem levende, med hud og haar, som for de i Graven"*

*- Kilde: Bibelen, Ordsprogets bog, kapitel 1*

## 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.

### **Niveau 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.

Alternativt: kan du påsætte armbind, der symboliserer formularer, som offeret ikke er påvirket af. En anvendelsesmulighed ville eks. være, at ophæve en forbandelse over vedkommende og derefter kaste "Fordækt", for at vedkommende stadigvæk bære armbåndet for den pågældende forbandelse.

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.

### **Niveau 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.

## Niveau 1: Illusion

Du opsender en kort bøn til Renald og beder om hans gunst til at vildlede andre. Modtageren af bønningen kan gemme en genstand på sin krop, som om vedkommende havde evnen "Hemmelig lomme".

*"Selv om Renald 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."*

## Niveau 1: Ranalds charme

Det siges, at med Ranalds præster overtale selv den mest veltalende charlatan, og manipulerer slagets gang som en dukkefører. Efter fremsigelsen af denne bøn må præsten kaste formularen "Charme" på en anden spiller. Hvilket har følgende effekt:

Effekt: Offeret ser præsten som sin gode ven og vil gå meget langt for at hjælpe vedkommende. Denne vil dog ikke bringe sig selv i en situation, hvor der angiveligt vil blive udøvet fysisk skade på denne eller andre. Magien kan ikke anvendes under kamp og vare i en halv time, eller indtil den bliver opløst, og markeres med et sort armbind. Ulempen er dog, at offeret efter en halv times tid indser, at vedkommende er blevet taget ved næsen...

For at formularen tager effekt, kræver det at man rører offeret umiddelbart efter fremsigelsen af bønningen.

## Niveau 1: Ranalds Intuition

Du åbner dit sind for Ranalds velsignelse og følger dine instinkter i din søgen efter viden og skjulte artefakter. Du, eller en anden Ranald troende, kan benytte en af følgende evner: "Finde hemmelig lomme", "Åbne lås 1" (eller som om du havde ét niveau højere i Åbne lås) eller pacificerer en magisk lås, så den ikke tæller med i niveau'et af låsen (se "besværgelse lås" under ritualerne). Handlingen skal udføres umiddelbart efter fremsigelsen af bønningen.

## Niveau 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.

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

## (Ny) Niveau 2: Bryde lås

Ingen døre er låste for Ranalds udvalgte folk, når de først har fået adgang én gang. Mången en tyv er blevet fanget efter denne er brudt ind, ved at døren er blevet låst udefra og vagten er blevet tilkaldt. Men ikke dig, du er snug nok til altid at efterlade en bagdør åben.

Effekt: Du kan ødelægge en lås, som allerede er låst op. Derefter kan låsen aldrig låses igen, og skal udskiftes med en ny lås, før den er effektiv igen.

## **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 som oftest 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 shallayas 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".

### **Niveau 0: Martyr**

Shallyapræsten ofrer noget af sin egen livsenergi for at hjælpe en person, som er såret. Modtageren af denne bøn genvinder øjeblikkeligt alle HP. Shallyapræsten 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.

*"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."*

### **Niveau 1: Livets Gaver**

Shallyapræsten 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. Disse personer skal holde sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min. ellers springer deres sår op og de mister de HP, som de har genvundet ved formularen.

*Specielt:* Hvis præstinden bruger ét ekstra MP på formularen og kun vælger én modtager af "Livets gaver", genvinder vedkommende 3 HP og kan gå direkte tilbage i kampen uden at sårene springer op.

*"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."*

### **Niveau 2: Shallayas beskyttelse**

I denne nødens stund påkalder du Shallays velsignelse og holder mørket ude. Når du har tegnet en cirkel på jorden, kan du aktivere den, derefter kan ingen udøde krydse linjen, og folk inde i cirklen kan ikke påvirkes af: Frygt, ordre, charms eller andre mentale effekter. Effekten varer i 20 min. eller indtil præsten forsøger at kontakte Shallaya med en ny bøn.

## **Niveau 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.

*"Shallaya,  
Disse mennesker er sårede i forsvaret af din tro,  
jeg beder dig i din store barmhjertighed,  
velsign dem."*

## **Niveau 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 formular kan kun kastes på præsten selv og maksimalt én anden spiller. Effekt varer i en time, eller indtil besværgelsen bliver ophævet, og markeres med et blåt armbånd.

*"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 til stede: 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.

### **Niveau 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

### **Niveau 1: Velsignede afgrøder**

Du velsigner et måltid mad, som Taal og Rhya har skænket jer. Enhver der spiser dette måltid genvinder 2 HP, de skal dog holde sig i ro (dvs. uden for kamp) i 10 min. ellers springer deres sår op, og de mister de HP, som de har genvundet via formularen. Max. 4 personer kan få gavn af den velsignede mad.

### **Niveau 1: Vindens velsignelse**

Du framaner hvirvelstrøm omkring modtageren af denne bøn, som beskytter denne imod kasteskyts og pile. Formularen beskytter modtageren imod skaden fra den første pil eller magiske missil, som rammer denne, men er ikke kraftig nok til at beskytte imod pistolskud. Formularen varer indtil den har afværget en pil/magisk missil, til spilstop eller til magien ophæves, og markeres med et rødt armbånd.

### **Niveau 1: Jordens gave**

Du påkalder din guds kraft i planterne omkring dig og får dem til at spire og gro så hurtigt, at de kan vokse hen over en fuldvoksen mand. Efter fremsigelsen af formularen må præsten bruge formularen med effektordet "paralyse" på et offer, som denne rører ved.

### **Niveau 2: Dehydrering**

Præsten lyser offeret for formularen i og sender ham fortunlet igennem verden efter vand. Skønt han måtte støde på det vil det ikke gavne ham stort og han må bøde for sin grådighed. Man skal berøre sit offer, for at kaste denne formular. Formularen har næsten same effekt som "Besvime gift": Offeret for formularen ved med det samme at denne er blevet ramt af formularen. Man får et stærkt ildebefindende og lige meget hvor store mængder vand offeret indtager, vil denne have en glubende tørst og langsomt miste bevidstheden. Efter 10 min. Besvimer offeret, men beholder alle sine HP. For at bringe offeret tilbage til livet kræver det en af en af følgende formularer Ophæve eller destruktion, eller et bryg, som kan kurerer niveau I gifte.

## Niveau 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). Denne formular kan ikke få nogen til at falde i søvn imod deres vilje.

*"Jeg sover men mit hjerte er vaagnet.*

*Det er mit hjertes udkaarne der banker, og sir; Aaben dig for mig min soester, min aelsker, min due, min ubesmittede, for mit hoved er fyldt med dug, og mine låse fordamper i natten."*

*- Kilde: Bibelen: Højsangen, Kapitel 5*

## Niveau 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.

*"Er skyerne fulde af regn, saa gyder de det ud over jorden; og falder et Trae mod syd eller nord; saa bliver det liggende der, hvor det falder.*

*Man faar aldrig saaet, naar man kigger efter vinden, og aldrig hoestet, naar man ser efter skyerne.*

*Som du ikke kender vindens vej eller fostret i moderens liv, saa kender du ej heller Rayas virke, hun som virker alt.*

*Saa din saed ved gry og lad haanden ej hvile ved kvaed; thi du ved ej, om dette eller hint vil lykkedes, eller om begge dele er lige gode.*

*Lyset er lifligt, at skue solen er godt for Oejnene;*

*Ja, lev menneske mange aar, skal hun glaede sig over dem alle og moerke dage i hu, thi af dem er der mange i vente; alt, hvad der kommer, er tomhed.*

*Glaed dig yngling, i din ungdom, vaer vel til mode i livets Vaar; gaa, hvor dit hjerte lystre, og nyd, hvad dit Oeje skuer; men vid, at for alle disse Ting skal du kræves et regnskab af Raya. Slaa mismodet ud af dit sind, hold sygdommen fjernt fra din Krop, Thi ungdom og livsgry er tomhed!"*

*- Kilde: Bibelen – Prædikerens bog, kapitel 11*

## 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 eventyrere, 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 gennemsøger faldefærdige templer efter forlængst glemte artefakter eller tager på ekspedition dybt ind i det fordærvede land efter relikvier tabt på andres tidligere ekspeditioner.

### **Niveau 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 netop 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.

*"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!"*

### **Niveau 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).

*"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."*

## Niveau 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".

## Niveau 2: Verenas pagt

Du fremsiger en bøn til Verana og lader hendes lys omslutte modtageren 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.

## Niveau 2: Veranas retfærdighed

Du påkalder Verana og velsigner den retslige duel, så en uskyldige kan vinde sin frihed og den skyldige sin vel fortjente straf. Denne formular kan kun kastes på én, som skal til at udkæmp en retslig duel. Hvis modtageren af formularen er uskyldig i anklagen, tager denne 1 mindre i skade lige meget hvor denne bliver ramt (0 i arme/ben, 2 i kroppen). Hvis modtageren er skyldig, tager offeret 1 ekstra i skade af at blive ramt i kroppen dvs. 4. Effekten af bønnen varer indtil duellen er afsluttet eller indtil modtageren er blevet ramt fem gange og bliver markeret med både et blåt og et sort armbånd.

**Specielt:** Modtageren af bønnen behøver ikke at fortælle hvilken én af versionerne af formularen, der er trådt i effekt.

*"At elske tugt er at elske kundskab, at hade revselse er dumt.  
Den gode vinder yndelse os Verana, den raenkefulder doemmer hun skyldig.  
Ingen staar fast ved gudloeshed, men retfaerdighedens rod skal aldrig rokkes!"  
- Kilde: Bibelen, Ordsprogets bog, kapitel 12*

*"Min soen, naar du tager imod mit Ord og gemmer mine Paalaeg hos dig,  
Idet du laaner visdom Oere og boejer dit Hjerte til Indsigt.  
Ja kalder du paa forstanden og loeften din roest efter indsigt,  
Soeger du den som soelv og leder den op som skatte,  
da nemmer du fruens frygt og vinder dig kundskab om Verana.  
Thi fruene, hun giver visdom, fra munden kommer kundskab og indsigt.  
Til retsindige gemmer hun lykken har er skjold for alle med lydefri Vandel, idet hun værner  
rettens sti, Ret og Retsind, hvert et spor er godt.  
Thi Visdom kommer i dit hjerte, og Kundskab er liflig for din sjæl.  
Kloegt skal vaage over dig, Indsigt vaere din vogter,  
Idet den frier dig fra den ondes vej, fra folk hvis ord kun er vrange,  
Som gaar fra de lige stier for at vandre af moerkets vej"  
- Kilde: Bibelen – Ordsprogenes bog, kapitel 2*

# Højmesse

Dette er den mægtigste form for bøn, som præsteskabet råder over. En gruppe bestående af mindst tre præster og en menighed på mindst 10 personer opsender deres røst til en guderne og påkalder sig deres opmærksomhed. En så intens bøn er guderne ofte lydhøre overfor og spektakulære effekter kan komme af dem.

Der findes én højmesse til hver gud, og der skal være mindst én præst til højmassen, som tilbeder den gud som højmassen henvender sig til, for at bønnerne bliver hørt. Hvis ikke der står andet nævnt, velsigner højmassen en genstand, som holder sin kraft indtil spilstop.  
OBS: Man kan kun deltage i én højmesse pr. spilgang, uanset om man er en af de præster der leder højmassen eller en del af menigheden.

## Højmesse for en specifik guddom

### Fruen's bægre

**Krav:** Mindst en præstinde af Fruen i søen, samt et drikkebæger og 5 MP.

**Effekt:** Drikkebægeret velsignes af præstestaben. Enhver der drikker af bægeret får +1 ekstraordinært HP resten af spilgangen (Maks. 10 personer kan drikke af bægeret).

*Specielt: Har man evnen "Sort sjæl" er det vældigt smertefulgt at drikke af bægeret og man får -1 HP resten af spilgangen.*

### Manan

**Krav:** Mindst en Manan præst tilstede, samt et modelskib eller tegning deraf og 5 MRP.

**Effekt:** Skibet velsignes af præsteskabet. Hvis et handelsskib sendes af sted med denne velsignelse ombord, holder Manan hånden over skibet. Det betyder at uanset hvilken storm skibet kommer ud for, vil det ikke gå ned (helt konkret må man slå terningen om, hvis man slår en "epic-fail", man skal dog beholde det nye resultat uanset hvad det er).

### Morr's Hymne

**Krav:** Mindst én Morr præst tilstede, samt et offer for forbandelsen og 5 MP.

**Effekt:** Offeret forbandes af præsteskabet. Spilleren er påvirket af en af følgende effekter:

- Bandlysning
- 2 effekter fra "Alderdommens trykken"

Forbandelsen som præsterne kaster kan ikke ophæves af andet end ritualet "Ophæve", varer resten af spilgangen og markeres med et sort armbånd.

### Myrmidias spyd

**Krav:** Mindst én Myrmediapræst tilstede, samt et spyd og 4 MP.

**Effekt:** Spyddet velsignes af præstestaben. Den som bærer spyddet får +2 ekstraordinære MPR, bliver immun til formularer med effektordet "Frygt" og/eller "Søvn", samt kan parerer magiske missiler med det uden at tage skade.

### Ranals dirk

**Krav:** Mindst én Ranald præst tilstede, samt et dirkesæt & 5 MP.

**Effekt:** Et dirkesæt velsignes, og giver sin bærer følgende evner: Man kan dirke låse op somom man havde to niveauer højere i evnen "Åbne lås" og det tager kun 5 minutter. Dette sætter blandt andet én lyssky personage i stand til at dirke magiske låse op (dvs. niveau 5).

### Shallayas bægre

**Krav:** Mindst én Shallaya præst tilstede, samt en drikkeskål og 4 MP.

**Effekt:** Drikkeskålen velsignes med Shallayas helbredende kræfter. Enhver der drikker af bægeret genvinder øjeblikkeligt 3 HP.

*"Shallayas kirke er meget bestemt med, at der skal være nok til alle og vil aldrig tillade at kun én fraktion får lov at drikke af bægeret"*

### **Sigmar's banner**

**Krav:** Mindst en Sigmar præst tilstede, samt et banner og 6 MP.

**Effekt:** Banneret velsignes. En enhed på maksimalt 10 mand som følger banneret får +1 ekstraordinære MRP. Dette kan kombineres med andre beskyttende formularer

*Speciel: Har man evnen "Sort sjæl" og kæmper i samme gruppe som den der bærer banneret, får man i stedet -1 MRP (det er muligt at have negative moralepoint).*

### **Taal / Raya**

**Krav:** Mindst én Tall eller Raya præst tilstede, alle afgrøder af typen "Træ" og "Planter" i lenet, samt en Varde af sten og 3 MP.

**Effekt:** Naturen i ét len velsignes af præsterne, og ressourcerne præserves så de ikke kan høstes. Dette symbolernes med en varde af sten midt i lenet. Varden beskytter lenets beboere imod overgreb. Så længe beboerne i lenet forsvarer deres område får de +2 ekstra ordinære MRP og bliver immun til Frygt. Desuden kan Tall / Raya præsten som stod for højmissen kaste formularen "Jordens gave" somom den var en dagligdags bøn i stedet for en niveau 1 formular.

*Specielt: Hvis varden bliver ødelagt, stopper højmissens effekter øjeblikkeligt og alle der var beskyttet af den får -1 MRP de næste 5 minutter (det er muligt at have negative MRP).*

### **Ulriks Banner**

**Krav:** Mindst én Ulric præst, samt et banner og 7 MP

**Effekt:** Banneret velsignes af præstestaben. En enhed på maksimalt 10 mand som følger banneret får +1 ekstraordinære MRP. Dette kan kombineres med andre beskyttende formularer

*Specielt: Har man evnen "Sort sjæl" og kæmper i samme gruppe som den der bærer banneret, får man i stedet -1 MRP (det er muligt at have negative moralepoint).*

## Højmesser tilegnet højtider

Højmesser tilegnet til højtider kræver ikke præster, dedikeret til en specifik guddom. Dvs. at tre præster uanset hvilken guddom de tilbeder, kan gå sammen om at lave en højmesse til en årstid.

Ork Shermaner kan også udfører højmesser til højtider/aarstider, de kan nøjes med to Shermaner, hvis de har mindst 3 vildorker i deres menighed.

Alle Højmesser dedikeret til en årstid aktiverer evnen "Fanatiker" somom spilleren var påvirket af en beskyttende formular resten af spilgangen.

*Eksempel: Sofie har evnen "Fanatiker II" og deltager i højmassen som en del af menigheden. Resten af spilgangen har hun derfor +2 MRP fordi "Fanatiker II" er aktiveret somom hun havde en beskyttende besværgelse over sig. Kastes der senere en beskyttende besværgelse på hende, får hun ikke yderligere MRP fra evnen "Fanatiker"*

En præst der udfører en Højmesse til en højtid/årstid, kan vælge ikke at få effekten af højmassen, men til gengæld få effekten af evnen "Prædikant", somom der var 5 ekstra deltagere i ritualet.

Her følger en beskrivelse af højmesserne tilegnet højtider:

### **Vintersolhverv**

De kommende lyse tider fejres, ved at pynte op med mistelten, kristjörn og levende lys. Der spises grød og holdes lysfest.

**Krav:** December spilgangen, levende lys

**Effekt:** Deltagere i ritualet bliver immun til formularer med effektordet "Frygt" resten denne spilgang og i januar spilgangen.

### **Nytårsny/sortmåne/Hexennacht**

Dette er tiden for nye projekter; om du forsøger at udbygge dine besiddelser, forbedre dine færdigheder eller påbegynde en rejse. Så er det nu du starter op og påbegynder projektet.

**Krav:** Januar spilgangen, en vandring igennem området hvor der messes/synges.

**Effekt:** To muligheder

- 1) Sender man en handelsrejse afsted må man rulle terningen to gange og tage det bedste resultat på en af ekspeditionerne, hvis alle ekspeditionsdeltagerne har deltaget i ritualet.

Eller

- 2) Effekten af én af følgende evner: "Dreven løgner", "Hemmelig lomme" eller "Loyalitet" i denne spilgang og i februar spilgangen.

### **Kyndelmisse**

Dette er en fest for lys og kulde, som er tilegnet Raya. For lyset er vendt tilbage og forårets sprudlende energi er på vej, men kulden har stadigvæk et fast tag om naturen. Dette er en tid for kreativitet og inspiration og somoftest indgår der i højmassen en lysmeditation, og på alteret, der står under den åbne himmel stå ofte en skål med jord (som symboliserer jordens spirende kræfter) og egegrene/bark.

**Krav:** Februar spilgangen, egegrene og en skål med jord.

**Effekt:** Deltagerne få effekten af én af følgende evner resten denne spilgang og i juli-spilgangen: "Fysisk Overlegen I". Har man allerede evnen "Fysisk Overlegen" i forvejen får man den på to niveau'er højere i perioden.

## Valborgaften

Dette er den store kærligheds fest og fejring af livet. Det er på denne aften at naturen springer ud og står i fuld flora.

**Krav:** April spilgangen, et bål man springer over eller giver offergaver til i smug.

**Effekt:** Alle der ofre noget til bålet eller hopper over bålet får +1 MRP og får effekten af evnen "Adræt", resten af spilgangen. Bi-effekt: Man blive lattermild og smiler meget.

## Midsummer/sommersolhverv

Den varme sommer er på sit højeste og langsomt vil solen trække sig tilbage. Derfor fejres solen, så den husker os til næste år.

**Krav:** Juni spilgangen,

**Effekt:** Deltagerne få effekten af én af følgende evner resten denne spilgang og i juli-spilgangen: "Adræt", "Indoktrineret" eller "Immun til gift II".

## Høstfest

Frugten af et helt års arbejde er i hus og dette fejres som regel med en høstfest til ære for høstmanden, der har skænket dette års gode høst. For at sikre gode tider i fremtiden ofres ofte en person til Høstmanden.

**Krav:** August spilgangen, et offer der karakterdræbes (den karakterdræbte overføre 50% af sine xp til den nye rolle) og en stråmand, som sættes op uden for et lejren.

**Effekt:** Inden for et år og én dag kan der ikke komme zombier inden for 10 meter af det område, hvor personen blev ofret. Har lenet ressourcer, kan der høstes 1-2 ekstra ressourcer af hver slags hele næste år. Bliver ritualet ikke gentaget næste år, kan der høstes 4 færre ressourcer af hver slags fra det pågældende len, det kommende år.

## Alle helgens aften

Dette er de dødes aften. Høsten er i hus, træerne er visnet hen og kulden nærmer sig. Sløret der skiller Morr's dødsrige fra de levendes bliver hævet og fortiden kaster sine skygger ind i verden. Denne højmesse indeholder somoftes brød, vin og ét hvidt el. rødt lys for de afdøde.

**Krav:** November spilgangen, et rød el. hvidt lys og "vin".

**Effekt:** To mulige effekter

- 1) Deltagerne få effekten af én af følgende evner resten denne spilgang og i december-spilgangen: "Gravens slør", "Indoktrineret" eller "Loyalitet".

Eller

- 2) Det er muligt at få gm tilladelse til at tale med en karakterdræbt rolle, somom formularen "Tale med død" var blevet kastet. Dvs. man må stille den afdøde tre spørgsmål, den afdøde behøver dog ikke svarer på spørgsmålene.

# 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.