

# De Gejstlige

Dette regelsæt er skrevet for de, der ønsker at spille gejstlig. Når du starter en karakter, der ikke er gejstlig, er det ikke nødvendigt for dig at gennemlæse dette regelsæt.

Alle spillere bør dog læse den almene viden om religionerne, som kan findes i sættet

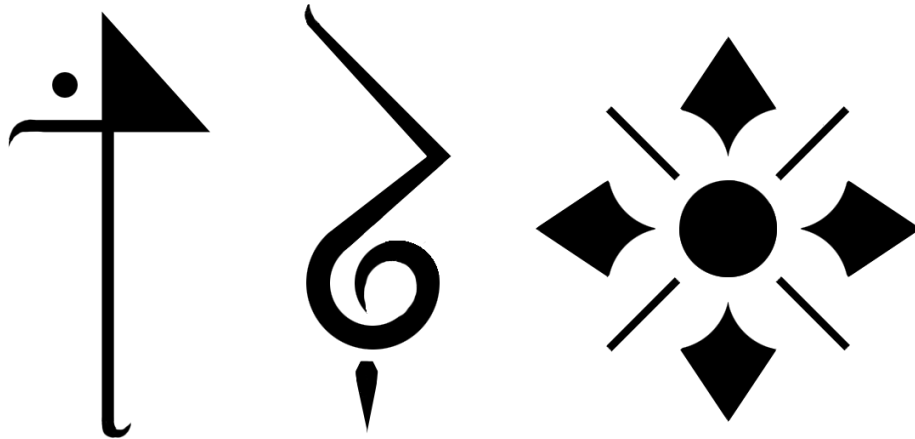
“Guder og deres Præsteskaber” samt listen over magiske effekter i de generelle regler.

Har du læst alt det ovennævnte, så ved du allerede, hvad du skal vide for at spille med uden selv at være en gejstlig karakter.

## Om at spille gejstlig

En gejstlig karakter er en stemningsskabende rolle og er med til at bære scenariet for andre spillere. For at kunne spille gejstlig skal du skrive en ansøgning til scenariegruppen.

Ansøgningen skal fortælle lidt om din karakter, og hvorfor du gerne vil spille gejstlig. Spiller man gejstlig, så er det påkrævet, at man er tro mod sin Gud og sin kirke, og man skal som udgangspunkt kunne deltage regelmæssigt til scenarierne. En gejstlig er ikke bare ansvarlig for sig selv, men for hele sin menighed og er forpligtet til at holde messer, gudstjenester og andre ceremonier. De gejstlige skal holde gudstjeneste hvert scenarie, hvor menigheden har mulighed for at kunne deltage.



## Indholdsfortegnelse

<b>Guddommelig Kraft</b> .....	3
<b>Begrebsafklaring</b> .....	5
Gendannelse af fokuspoint .....	6
<b>Gejstlige Professioner</b> .....	7
Klerk.....	7
Præst.....	9
<b>Udførelsen af mirakler</b> .....	11
Ritualer .....	12
Amun’Soth .....	13
Zana .....	13
Lomek .....	13
<b>Liste over mirakler</b> .....	14
Amun’Soths Mirakler .....	14
Lomeks Mirakler .....	20
Zanas Mirakler.....	26

# Guddommelig Kraft

Alle gejstlige er mere end bare oplærte kirketjenere. Udover træning, viden og tro besidder de deres guds anerkendelse og gunst. Præster og klerke er blevet velsignet af en kraft, som stammer direkte fra guderne. Gejstlige kan påkalde denne kraft til at udføre mirakler i større og mindre grad, så længe de tjener deres gud. Det er aldrig lykkedes nogen at påkalde sig guddommelig magi på egen hånd - kraften er en gave, som kun en gud kan skænke.

Den guddommelige kraft spreder sig fra guderne igennem en kæderække af hellige kanaler. De som er tættere på guden opnår den større del af kraften, og de har en vis kontrol over den kraft, som de gejstlige, der er længere væk fra guden, besidder. Hierarkiet er inddelt i en pyramideform, som både betegner magt og guddommelig gunst.

Nogle gejstlige kan indvie en anden op til niveauet af den gejstlige selv. F. eks. kan budbringere og kardinaler indvie andre op til en status af højpræst. De kan også degradere eller helt afskære højpræsten fra den guddommelige kraft! På det lokale niveau kan kun en kirkes højpræst, der kan indvie eller degradere andre gejstlige. Højpræsten kan indvie op til niveauet af forkynder.

Et indgreb i en gejstligs adgang til magi sker kun i grove overtrædelser af gudens bud (f.eks. en Amun'Soth præst som er fuldstændigt i sine følelsers vold, en forkynder af Zana som kun ødelægger, eller en ceremonimester for Lomeks kirke, der er korrump). Indvielser og indgreb i kraften kan føles helt op i det himmelske, og gudens budbringere med det samme, hvis nogen er blevet afskåret. I det tilfælde at en højpræst tydeligt misbruger sin magt, da kan man med sikkerhed forvente en budbringers ankomst...Vé den tåbe som misbruger sin guds tillid.

## Budbringere

Højt i dette hierarki er de hellige budbringere, som er velsignet af og har direkte kontakt til guderne. De er de eneste, som kan rejse til guderne og tilbage igen. Ingen, udover budbringerne selv, har stået ansigt til ansigt med guderne, og når guderne ønsker at kommunikere med dødelige, så sender de altid sine hellige budbringere i deres sted. Disse budbringere er himmelske skabninger, som har den største tilknytning til den guddommelige magi og er særdeles magtfulde. De er altid på helligt anliggende.

## Ypperstepræsten

Hver religion udpeger én ypperstepræst. Det er den højeste status en dødelig gejstlig nogensinde kan drømme om at opnå, og en ypperstepræst er så mægtige, at det rygtes deres kraft er på niveau med budbringere... Ypperstepræsten administrerer den højeste instans af kirken i kirkens hovedsæde.

## Højforkynderen

Hver Gud har én højforkynder, som leder alle slag under hellige krige. Det er et frygtindgydende syn at skulle stå ansigt til ansigt med en højforkynder på slagmarken. De rejser meget rundt og beskytter kirken både aktivt og præventivt.

## Kardinaler

Ypperstepræsten er omgivet af et råd af kardinaler altid bestående af 45 medlemmer, som har udmærket sig fra alle verdens grene. Det er kardinalernes ansvar at vejlede ypperstepræsten i religiøse såvel som politiske anledninger, og de hjælper til ved at bestyre poster, som ypperstepræsten aldrig ville kunne administrere alene. En budbringer peger oftest på en kardinal, når tiden er inde til en ny ypperstepræst, men det har ikke altid været tilfældet.

## Højpræsten

For hvert et tempel eller kirke i gudens navn vil der være én højpræst. Højpræsten bestyrer det lokale tempel og leder templets gejstlige. Det er hovedsageligt højpræstens arbejde at lede messen, føre guddommelige ritualer og vejlede resten. Højpræsten er den eneste, som kan indvie og degradere en anden gejstlig i graderne.

## Forkynderen

Der er én forkynder for hvert et tempel, der er rejst. Det forkynderens pligt at lede klerkene i kamp og sørge for, at gudens bud bliver overholdt, og at menigheden er sikker. Højpræsten er højere i hierarkiet end forkynderen, men hvis kirken er i fare, så er det hovedsageligt forkynderen, og ikke højpræsten, der fører ordet!

## Ceremonimesteren & Våbenmesteren

Der udpeges kun én ceremonimester og én våbenmester per tempel. Ceremonimesteren er højpræstens højre hånd og skal kunne tage over, hvis højpræsten ikke er til stede. Våbenmesteren er forkynderens næstkommanderende, og han har ansvaret for kirken og menighedens sikkerhed, hvis forkynderen er gjort ukampdygtig eller mangler.

## Præster & Klerke

Præster spreder deres guds budskab og sørger for menigheden i godt og ondt. De bringer mirakler, hvor det er nødvendigt, missionerer, holder messe og vejleder de troende. Klerkene er kirkens forsvar og sørger for, at ingen kan true religionen eller menigheden. De deltager altid til gudstjenesterne, men det er ikke deres ansvar at administrere dem. Der er op til seks gejstlige i en kirke (inklusive lederne); tre præster og tre klerke.

# Begrebsafklaring

## Fokuspoint:

Når du er magibruger er der visse begreber, som du skal have styr på. Du manifesterer din magi gennem dit fokus. Alle magibrugere har et antal fokuspoint, som man bruger til at kunne kaste magi. Den gejstlige bruger sit fokus på at kanalisere sin guds himmelske kraft til at udføre mirakler. Magien kommer fra guden, men det er ved den gejstliges træning og fokus, at den manifesterer sig.

### Hvis du rammer 0. Fokuspoint

Hvis den gejstlige bruger alt sit fokus på at kanalisere den guddommelige kraft, så mister hun øjeblikkeligt bevidstheden efter at have udført sit mirakel. Hun falder i en drømmeløs tilstand, hvor hun ikke kan sanse noget og kan først vågne op efter 5 hele minutter - hun vågner end ikke, selv hvis nogen stikker et sværd i maven på hende! Når hun kommer til sig selv igen, vil hun kunne huske, hvad der skete, før hun mistede bevidstheden. Men hun vil føle sig *meget* afkræftet og vil ikke kunne udføre andre mirakler resten af dagen.

## Mirakler:

En gejstlig person udfører magi i form af mirakler. Den gejstlige beder en bøn og påkalder sig sin guddoms kræfter. Hvis hun har sin guds gunst, så sker der et mirakel. Mirakler er meget stærke og er almindeligvis mere kraftfulde end besværgelser og formularer.

Når du starter din gejstlig karakter får du **ét** gratis mirakel, som du kan vælge fra listen af mirakler under din gud. I fremtiden kan du lære nye for 1 EP per mirakel. Undtagelsen er, når du køber evnen "Indviet Trin" - i den sammenhæng får du et nyt mirakel fra din nye cirkel.

## Cirkler:

Som gejstlig er dit erfaringsniveau inddelt i cirkler - jo højere din cirkel, desto stærkere mirakler kan du lære. En ny gejstlig karakter starter som udgangspunkt altid på "Cirkel I" og stiger i graderne efter et fast antal spilgange, som karakteren deltager i. Det maksimale cirkel niveau en karakter kan tilegne sig er bestemt af karakterens status i det guddommelige hierarki. En kirke bestyres maksimalt af *seks* gejstlige, og der findes kun *én* af hver stillinger over niveauet af præst og klerk. Kun højpræsten kan indvie andre til højere cirkler. For at stige i en cirkel skal kunne møde nedenstående krav og købe evnen "Indviet Trin" for hvert niveau.

Kleresiet	Maks. Cirkel Niveau	Præsteskabet	Maks. Cirkel Niveau
Forkynder	VII	Højpræst	VIII
Våbenmester	VI	Ceremonimester	VI
Klerk	IV	Præst	IV

## Gendannelse af fokuspoint

Enhver magibruger har et begrænset antal fokuspoint om dagen til at kaste magi for. Disse fokuspoint generes tilbage igen hver morgen, efter magikeren har haft en god nats søvn. Det er IKKE muligt at meditere, studere hårdt eller lignende for at gendanne fokus i spil. Vi har valgt denne tilgang til fokus både fordi vi har en vision om at magi er noget særligt og mystisk, som magibrugeren ikke benytter som en krykke, men også fordi vi ønsker at undlade at opfordre til off-game lignende aktiviteter for at opfylde spillereglerne. MEN som spillemestre er vi mere rundhåndet, hvis I kommer til os med en fed idé til at gendanne fokuspoint på i spil. Reglementet er til for rollespillets skyld, ikke omvendt. Her er nogle alternative eksempler på, hvordan man genvinder fokus som gejstlig:

### Alkymister:

En venligsindet alkymist kan donere sit eget fokus gennem formularen "Centrere Sind".

Blodmagi: Nej. Stop. Hold. Du er gejstlig. Hvis du *virkeligt* vil vide, hvad det er, så kig i "Magiens Regelsæt". Men lad nu være.

Drømmesten: 1 Drømmesten kan knuses til pulver, som ved indtagelse restaurerer 2 fokuspoint, men så går meget af den mystiske kraft i stenen til spilde. Stenen har også bivirkninger som svimmelhed, milde hallucinationer og hovedpine. Det er mere fordelagtigt at ofre drømmesten i et magisk ritual - drømmestenen tilføjer 3 fokus pr. sten til selve rituallet, men ingen fokus går til den gejstlige.

**Tip:** En alkymist kan lære at raffinere stenen i en formular, som gør den mere gunstig at indtage. Drømmesten skal altid afleveres til en spilleleder ved brug.

Drømmevæsener: Et væsen fra drømmeverden vil måske være villig til at indgå i en handel - fokus for tjenester. Jo mere fokus, jo højere værdi eller jo flere tjenester kan væsenet forlange. En sådan forhandling foregår dog oftest omvendt - en magiker som laver en aftale med et drømmevæsen til gengæld for fokus. Så forvent en dårlig handel. Dette kræver kontakt med drømmevæsener, og det bestemt ikke en gejstligs fagområde.

**Tip:** En gejstlig som forpligter sig til alverdens drømmevæsener kan beskyldes for at forsømme sine guddommelige pligter. Som gejstlig bærer man et stort ansvar; lav derfor kun aftaler med omhu (hvis overhovedet) og lad dem aldrig gå imod dine hellige løfter.

# Gejstlige Professioner

Vælger du at spille gejstlig, så skal du også vælge en gud, som du tilbeder. Din guds bud skal du ikke blot overholde, men håndhæve! Derudover er der to forskellige positioner en gejstlig kan udfylde (klerk eller præst), og du skal vælge hvilken én af dem, som du spiller. Du kan læse alt, hvad du skal vide om udseende, bud og livet i kirken under afsnittet "Guder og deres Præsteskaber".

Læg mærke til, at gejstlige ikke kan købe evner uden for deres profession!

## Klerk

Klerke er kirkens militante enhed. De er kirkens første og sidste forsvar i tilfælde af angreb, og de er trænet i både kampfærdigheder og i udførelsen af mirakler. En klerks træning er tofoldig, da han både skal fokusere på at øve sin krop og sit sind, og det betyder, at han ikke er så specialiseret i mirakler i udførelsen af mirakler som en præst. Men ingen tvivler på en klerks dedikation og styrke! En klerks mirakler (og ofte også kampstil) er bestemt af den gud, som han tjener. Klerk kan blive udpeget til våbenmester eller forkynder!

**Specielt:** En klerk kan maksimalt lære 2 mirakler per cirkel niveau.

### Grundstyrke:

- 4

### Startevner:

- 1. Indviet Trin

### Købe-evner:

- Ethåndsvåben
- Frygtløshed
- Jernvilje (til Niv. 3)
- Indviet Trin (til Niv. 7)
- Læse & Skrive
- Mere Styrke
- Overnaturligt Helbred
- Overnaturlig Styrke
- Sejhed (til Niv. 2)
- Se Sjæle
- Skjoldbrug
- Skjoldmur
- To-våbenkamp

### Våben & Rustning:

- Kan lære at bruge alle ethåndsvåben & to-våbenkamp
- Kan bære alle former for rustning & skjold

Scenariër	XP	Klerk		Scenariër	XP	Klerk	
-	-	Fokuspoint	Cirkel Niveau	-	-	Fokuspoint	Cirkel Niveau
1.	0	2	I	20.	38	9	IV
2.	2	2		V	21.	40	10
3.	4	3			22.	42	10
4.	6	3			23.	44	10
5.	8	4	II		24.	46	11
6.	10	4		25.	48	11	
7.	12	5		26.	50	11	
8.	14	5		27.	52	12	
9.	16	6	III	28.	54	12	VI
10.	18	6		29.	56	12	
11.	20	6		30.	58	13	
12.	22	7		31.	60	13	
13.	24	7	IV	32.	62	13	VII
14.	26	7		33.	64	14	
15.	28	8		34.	66	14	
16.	30	8		35.	68	14	
17.	32	8					
18.	34	9					
19.	36	9					



## **Præst**

Præsterne bestyrer kirkens daglige gang og tager sig af menigheden i åndelige henseende. De prædiker deres guds ord, missionerer og omvender hedninge. En præst tilbyder sin menighed gode råd og støtte i trængselstider og kan udføre store mirakler i deres guds navn! Miraklerne er bestemt af den tilbedte gud. En præst kan blive udpeget til ceremonimester eller højpræst!

### **Grundstyrke:**

- 2

### **Startevner:**

- 1. Indviet Trin

### **Købe-evner:**

- 6. Sans
- Edderkoppesans
- Frygtløshed
- Indviet Trin
- Jernvilje
- Læse & Skrive
- Overnaturligt Helbred
- Overnaturlig Styrke
- Se Sjæle
- Skærpet Sind

### **Våben & Rustning:**

- Kan ikke bære nogen form for våben (det er en klerks ansvar, men en præst må godt besidde rituelle knive).
- Kan ikke bære nogen form for rustning eller skjold.

Scenarier	XP	Præst		Scenarier	XP	Præst	
-	-	Fokuspoint	Cirkel Niveau	-	-	Fokuspoint	Cirkel Niveau
1.	0	2	I	20.	38	13	VI
2.	2	3		21.	40	14	
3.	4	4	II	22.	42	14	
4.	6	5		23.	44	15	
5.	8	6	III	24.	46	15	
6.	10	6		25.	48	16	VII
7.	12	7		26.	50	16	
8.	14	7		27.	52	17	
9.	16	8		28.	54	17	
10.	18	8	IV	29.	56	18	
11.	20	9		30.	58	18	
12.	22	9		31.	60	19	
13.	24	10		32.	62	19	
14.	26	10		33.	64	20	
15.	28	11	V	34.	66	20	
16.	30	11		35.	68	21	VIII
17.	32	12					
18.	34	12					
19.	36	13					

# Udførelsen af mirakler

En gejstlig fremkalder mirakler ved at påkalde sin gud og fremmane gudens kraft. Han kan gøre dette på to måder:

Den gejstlige kan udføre indlærte mirakler, som han har trænet i kirken. Disse mirakler har en rite, som skal udtales højt og tydeligt, og har ofte også materielle komponenter eller ingredienser og koster et bestemt antal fokus, som den gejstlige skal besidde for at kunne udføre miraklet. Miraklerne kan du finde nedenfor i afsnittet "Liste over mirakler". Du skal huske at informere de påvirkede, om hvilken effekt miraklet har.

Man kan også udføre mirakler gennem et ritual. Den gejstlige bestemmer selv, hvordan ritualet finder sted, hvem der indgår i det, og hvad han ønsker at opnå. Ønsker du skabe dit eget ritual, så skal du altid kontakte en spilmester, som overværer det. Vi vil opfordre alle gejstlige til at gøre en fed oplevelse ud af ritualerne og inddrage så mange, som giver mening.

## Fokus

Et mirakel kræver et antal fokus for at kunne manifestere sig i verden. Prisen på miraklet er det samme som dets cirkel niveau, medmindre andet står beskrevet i miraklet. Så et Cirkel I mirakel koster 1 fokuspoint at kaste, et Cirkel II mirakel koster 2 fokuspoint osv...

## Komponenter

Nogle mirakler kræver en genstand, som du fokuserer miraklet igennem. Det f.eks. kan være en handske, et rødt bånd eller en bold. Dette er genstande, som du skal medbringe off-game ellers kan du ikke kaste de specifikke mirakler, hvor komponenterne indgår. Komponenter bliver ikke absorberet af miraklet, så de kan sagtens genbruges.

## Ingredienser

Nogle mirakler kræver ikke blot fokus, men også ingredienser, før de kan kastes. Ingredienserne bliver absorberet af miraklet i det øjeblik, som miraklet udføres. Det kan f.eks. være rasp eller bær, som bør skaffes off-game, eller det kan være in-game ingredienser som genoplivningssten.

## Eksempel på udførelse

Forkynderen Lucinda vælger at kaste "Flammegreb" for at bekæmpe sine fjender. Først råber hun riten: "*Lomek, Du Evige Flamme! Skænk mig magt til at straffe med din hånd!*". Miraklet "Flammegreb" er en Cirkel I, så hun bruger 1 fokuspoint på at kaste den. Lucinda har en rød handske på, fordi det indgår som komponent. Hun rører sin fjende med den røde handske og siger "*Flammegreb - 1 i skade!*", så den anden ved, hvordan han skal reagere. Fjenden tager nu 1 i skade, og han rollespiller på, at det gør ondt.

# Ritualer

Det har været almen praksis gennem tidernes morgen, at de dødelige har praktiseret magiske ritualer enten ved gudernes hjælp eller streng teknik. Et ritual er en ceremoniel serie af handlinger, som bliver udført over et større tidsrum end besværgelser. Hvor besværgelser er stringente med forudbestemte effekter, er ritualer mere fleksible. Det er i teorien muligt at opnå hvad som helst gennem et ritual og med større effekter end ved almene besværgelser, formularer eller mirakler. Men hvor en besværgelse altid virker, hvis de udføres korrekt, kan ritualer slå fejl - og de kan have uforudsete konsekvenser!

Det er nemmere for gejstlige og magikere at starte et ritual, fordi de allerede er kyndige i at samle og sprede energi i magiske mønstre, men *alle* karakterer kan udføre et ritual. Før et ritual kan få en reel effekt skal ritualet lades med mystik, kraft og magi. En præst udfører gerne et ritual ved at påkalde sin guds kraft og en magiker tager udgangspunkt i sine fokusord og håndtegn, og de kan begge ofre deres fokus ved at putte det i ritualen, men almene dødelige har umiddelbart ikke disse egenskaber til rådighed. En almen karakter afhængig af en ekstern kraft for at skabe et magisk ritual, og det er tilgængeligt på flere måder:

- **Påkaldelse.** En dødelig kan påkalde et overnaturligt væsen såsom et drømmevæsen eller sågar en budbringer - særligt de stærke ekkoer er meget nemme påkalde (og især på Ramvalt). En påkaldelse kræver blot at man kan væsenets navn, og at man ved, hvad man laver. Men hvis ritualen hverken er tvingende eller stærkt nok, så kan væsenet potentielt set undlade at møde op. En spilmester skal have en varsel på minimum 30 min. ved en påkaldelse og op til 60 min. ved særligt sminkekrævende kostumer.
- **Artefakt.** Man kan aktivere et ritual ved benyttelse af et særligt magisk objekt. Dette kræver dog at personen, der benytter objekter ved, hvordan man aktiverer det.
- **Velgører.** Et ritual kan blive tilført energi af en overnaturlig valgører såsom en gud, budbringer, dæmon eller et drømmevæsen. Dette kræver oftest først en succesfuld påkaldelse eller en forhånden aftale med et overnaturligt væsen. Forvent at din valgører har sin egen agenda og vil have noget til gengæld. Regn ikke med at din gud har tid til dig.
- **Ressource.** Alle og enhver kan ofre værdier i et ritual. Det kunne f.eks. være afgrøder, urter, dyr eller personer (hvis du er til den slags) som brændsel i stedet for fokus. Det er muligt, men omkostningsfuldt at ofre madvarer som brændsel, og det er langt mere effektivt at benytte drømmestenen (som tæller for 3 fokus i et ritual). Du kan også vælge at lave et doner-ritual, hvor du ofrer værdier såsom skatte, juveler, penge, dyr og afgrøder til et overnaturligt væsen. Sådan kan man lave venner, aftaler eller blive røvråndt af væsener, som er mægtigere end en selv. Det kræver dog, at man ved hvem, man ofrer til.

Som spilmestre interesserer vi os mere for rollespil og fede scener end for regelknepperi og powergaming. Med ovenstående i mente gælder der ellers kun én ting: jo federe ritualen er, jo bedre er rollespillet og desto mere er vi villige til at belønne med en sej effekt.

Der er rig mulighed for at være kreativ og opdigte ceremonier helt fra bunden, så I skal bare slå jer løs! Husk at kontakte en spilmester for en effekt - og spilmesteren skal kontaktes inden ritualen er udført. *Frem for alt så husk på, at vi blot leger, når vi spiller.* Det gælder ikke om at vinde eller få de sejeste evner (selvom det også er rart). Et sjovt ritual er værdifuldt i sig selv.

Amun'Soth	Zana	Lomek
<b>Mirakler</b>		
<b>Cirkel I</b>		
Genoplive Helende Hånd Standse Lidelse Isgreb Rigor Mortis	Genoplive Helende Hånd Standse Lidelse Lyngreb Vindstød	Genoplive Helende Hånd Standse Lidelse Flammegreb Sanser Usynlighed
<b>Cirkel II</b>		
Dødens Straf Frygt Rense Føde Smertegreb Tale med Døde	Opdage Magi Ophæve Magi Pacifismegreb Varsler Zanas Mærke	Guddommelig Styrke Lomeks Mærke Opdage Gift Rense Føde Sanser Ondskab
<b>Cirkel III</b>		
Amun'Soths Beskyttelse Kommando Svaghed Velsignet Tavshed	Give Vision Niv. 1 Pacifisme Ude af Øje Velsigne Helbred	Brændende Sandhed Lomeks Skjold Se Usynlighed Velsigne Helbred
<b>Cirkel IV</b>		
Amun'Soths Greb Dræne Vilje Kvæle Smerte Niv. 1	Guddommelig Inspiration Lyn Paralyse Niv. 1 Skønhedssøvn	Ildkugle Lomeks Hævn Magisk Fængsel Velsigne Våben
<b>Cirkel V</b>		
Censur Ordre Smerte Niv. 2 Stenhud	Give Vision Niv. 2 Masse Pacifisme Paralyse Niv. 2 Ude af Sind	Lysglimt Paralyse Niv. 1 Smerte Niv. 1 Øje for Øje
<b>Cirkel VI</b>		
Fjerne Magi Jordskælv Magisk Skjold Massesmerte	Forvandle til Sten Magisk Skjold Overbevis Storm	Lomeks Vrede Magisk Skjold Smerte Niv. 2 Paralyse Niv. 2

Cirkel VII		
Dødsord Massefrygt Snestorm Ærefrygt	Astral Katalysator Tankefrø Tordenstorm Ærefrygt	Inferno Rensende Ild Sandsyn Ærefrygt
Cirkel VIII		
Kun de mest oplyste kender til dette trin	Kun de mest oplyste kender til dette trin	Kun de mest oplyste kender til dette trin

## Liste over mirakler

### Amun'Soths Mirakler

#### **Amun'Soth Beskyttelse:**

Varighed: 1 time eller til symbol fjernes.

Afstand: Berøring eller selv

Komponent: Den velsignede skal bære Amun'Soths symbol

Effekt: Du velsigner med Amun'Soths hånd ved at tegne Amun'Soths symbol i panden eller ved at give dem et stof, hvor Hans symbol tydeligt kan ses. De forbandede udøde kan nu ikke røre den velsignede - dette forhindrer desuden døde ånder i at besætte den beskyttede! Særligt intelligente udøde kan stadig skade de velsignede med våben eller magi.

**Rite:** *"Dødens Herre, Underverdens Gud, jeg beder dig! Omfavn os og lad kun den sande død nå os! Vi er dine."*

#### **Amun'Soths Greb:**

Varighed: 2 min

Afstand: 10 meter

Effekt: Rødder skyder op af jorden og griber fat i ofrets ben. Den fangede kan ikke bevæge sine fødder, men er ellers ikke påvirket.

Efter du har kastet miraklet, skal du råbe "Rødder - 2 minutter".

**Rite:** *"Jeg beder dig, min mørke Herre, jorden er din, lad dit greb omslutte min fjende!"*

#### **Censur:**

Varighed: Permanent

Afstand: Berøring

Effekt: Du gør det umuligt for en person at tale om en bestemt hændelse eller emne. Hver gang ofret forsøger at tale om det pågældende emne, får ofret voldsomme smerter i hovedet og er nødt til at opgive. Vælger ofret at tale på trods af smerten, skal ofret kontakte scenariegruppen først. Denne effekt kan ikke ophæves af et almindeligt "Ophæv Magi".

**Rite:** *“Dit sind ved ting, der bedst er glemt!  
Ved Amun’Soths ord, er dét bestemt,  
Mørkets Fyrste, vis din magt,  
og lad dennes sind blive mørkelagt!”*

### **Dræne Vilje:**

Varighed: 5 min

Afstand: Berøring

Effekt: Du fjerner viljen fra den person, du rører. Offeret har minimal hjerneaktivitet og er nu modtagelig for en hvilken som helst ordre - men alle kan påvirke ham! Den påvirkede følger kun den sidste ordre, som han har fået, og en ny ordre annullere den gamle.

**Eksempel:** *Præsten kaster “Dræne Vilje” på Sven og siger “Sven, du skal dræbe krofatteren.”. Sven går nu direkte krofatteren for at dræbe ham. Da krofatter ser Sven udbryder krofatter “Sven, sæt dig ned hos mig, så drikker vi en kande øl!”. Sven sætter sig nu viljeløst ved krofatter og drikker øl efter bedste evne.*

**Rite:** *“Amun’Soth! Jeg beder dig, lad din vilje dominere alt. Fjern de svageste tanker!”*

### **Dødens Straf:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du påkalder Amun’Soths magt over døden, og retter den mod den udøde du berører. Den udøde tager 5 i skade.

**Rite:** *“I Amun’Soths navn beordrer jeg dig, du vanhellige skabning: dø!”*

### **Dødsord:**

Varighed: Straks

Afstand: 5 meter

Effekt: Du peger på en synder, og påkalder Dødens Herres dom over ham. Synderen mister al livskraft og dør. Du skal sige “Dødsord” til dit offer.

Dette mirakel bringer en levende person til -1 LP. Påvirker ikke udøde.

**Rite:** *“Amun’Soth! Dødens Herre! Mørkets Fyrste! Jeg bønfalder dig! Vej den syndiges skyld, og giv din endelige dom! Lad ham bløde og falde om!”*

### **Fjerne Magi:**

Varighed: 6 timer

Afstand: Berøring

Effekt: Du afskærer midlertidigt en magikers forbindelse til magien. Magikeren kan nu ikke selv udføre besværgelser, men han kan stadig blive påvirket af andres magi. Denne effekt kan kun ophæves før varighedens ophør af en mentalist eller præst, der har adgang til samme besværgelse/mirakel, eller af en sanser med besværgelsen “Stjæle Magi”. Du skal forklare dit offer, hvad der sker, hvis han er i tvivl om effekten.

**Rite:** *“Suveræne Hersker, hør min bøn!  
her er en sjæl som træder i synd!  
Din dom er faldet, dit misbrug er forbi,  
nu vil du ej kunne kaste magi!”*

### **Frygt:**

Varighed: 1 min eller til kasteren er ude af syne.

Afstand: Berøring

Effekt: Du indgyder en så voldsom frygt i dit offer, at vedkommende mister besindelsen og flygter i frygt. Den påvirkede flygter indtil effekten udløber, eller til kasteren er ude af syne.

Når du kaster denne besværgelse skal du råbe "Frygt - 1 min.". Visse personer kan modstå frygt effekter.

**Rite:** *Skrig din tåbe og vid din nød!*

*Ved Amun'Soths ord;*

*du bør frygte din død!*

### **Genoplive:**

Varighed: Ritual - 5 min.

Afstand: Rituallets område

Ingrediens: Genoplivelsessten

Effekt: Med din guds magt bringer du en død person tilbage til livets rækker. Dette kræver, at du holder ritual et ritual i minimum 5 min. - jo federe rituallet er, jo bedre!

### **Helende Hånd:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du fylder din håndflade med livsenergi, som du kan overføre til en såret. Du giver den berørte 1 LP tilbage. Hvis livsenergien ikke er blevet brugt før, der er gået 10 sekunder efter besværgelsen er kastet, forsvinder den, og besværgelsen er spildt.

**Rite:** *Min Gud, hør min bøn! Lad mig helbrede ved dit ord, lad mig helbrede ved din hånd.*

*Giv os liv, giv os kraft, og vi tjener din ånd!*

### **Isgreb:**

Varighed: 5 sekunder pr. Cirkel.

Afstand: Selv

Komponent: En hvid eller blå handske (for at symbolisere frosten)

Effekt: Dette mirakel får frost og is til at danne sig på din hånd. Frosten skader ikke dig, men kan volde stor skade på andre. Din hånd giver 1 i skade, når den kommer i berøring med andre. Du skal kunne nå at sige "Isgreb - 1 i skade" før den næste berøring.

**Rite:** *"Vinterkonge! Jeg beder dig! Lad min fjende føle dødens iskolde greb!"*

### **Jordskælv:**

Varighed: Straks

Afstand: Alle der hører dig

Effekt: Jorden ryster i et voldsomt jordskælv, og alle der hører dig vælter. Du skal råbe "Jordskælv - vælt!", når du udfører miraklet.

**Rite:** *"Hør min bøn! Amun'Soth, Underverdenens Gud,*

*du som er hersker over jorden,*

*lad den skælve ved dit bud!*

### **Kommando:**

Varighed: 5 sekunder



Afstand: Berøring

Effekt: Du tvinger dit offer til at følge din kommando. Din kommando skal være ét ord på én stavelse som f.eks. "Kommando: Dans!", "Kommando: Gå!" eller "Kommando: Dræb!".

**Rite:** *"Amun'Soth! Jeg beder dig, lad de svage følge min vilje og gøre mit bud!"*

### **Kvæle:**

Varighed: Så længe greb holdes

Afstand: 10 meter

Effekt: Du former et greb med din hånd, og retter den mod dit offer. Dit offer begynder nu at kvæles og falder på knæ. Når du har kvalt dit offer i 15 sekunder besvimer det i 5 min.

**Rite:** *"Amun'Soth! Mørkets Fyrste! Svøb mine fjender i dødens favn!"*

### **Magisk Skjold:**

Varighed: Så længe armene er krydset

Afstand: Selv

Effekt: Dette mirakel gør kasteren immun overfor al berøring og kan således ikke blive udsat for berørings magi eller vold. Kasteren skal krydse sine arme over brystet for at have effekt, og brydes denne stilling, så ophører effekten øjeblikkeligt.

**Note:** Effekten kan fjernes med "Ophæv Magi".

**Rite:** *"Jeg beder dig, mægtige Amun'Soth! Beskyt mig, din tro tjener i krop og sjæl!"*

### **Massefrygt:**

Varighed: 1 minut eller til kasteren er ude af syne

Effekt: Alle, der ser på dig, oplever dig nu, som deres værste mareridt, og de mister nu besindelsen og flygter i frygt. De påvirkede flygter indtil effekten udløber, eller til kasteren er ude af syne. Når du kaster denne besværgelse skal du råbe "Massefrygt - 1 minut!". Visse personer kan modstå frygt effekter.

**Rite:** *"Skrig tåber og vid jeres nød!*

*Ved Amun'Soths ord;*

*I bør frygte jeres død!"*

### **Massesmerte:**

Varighed: 30 sekunder

Komponent: Rasp

Effekt: Alle der rammes af rasp føler en voldsom smerte, og de ramte falder om i smertefulde kramper. Efter du har udtalt riten, skal du råbe "Smerte - 30 sekunder".

**Rite:** *"Min Gud, Den Nådesløse! Lad dem se din magt og knæle, lad dem føle dødens byrde og frosten fortære deres sjæle!"*

### **Ordre:**

Varighed: 3 minutter

Afstand: 10 meter

Effekt: Med denne besværgelse kan du tvinge en person til at følge en enkelt ordre, som du udsteder. Du peger på personen og udtaler en ordre, der ikke må være længere end 10 ord. Der må kun gives én enkelt, klar ordre i sætningen. Ord som "og", "eller", "desuden" & "måske" ikke kan indgå i din ordre! Det skal være klart, at der er tale om en ordre, hvorfor sætningen altid skal starte med "Jeg byder dig", "Jeg befaler dig" eller "Jeg beordrer dig". Man skal sige hvor lang tid effekten virker.

Både starten på sætningen og effektens varighed tæller med i de 10 ord, men ikke effekten "Ordre".

**Eksempel:** "Ordre: Jeg byder dig - dans med Prins Henrik - 3 minutter", "Ordre: Jeg beordrer dig - overgiv dig - 3 minutter", "Ordre: Jeg befaler dig - dræb krofatter - 3 minutter" eller lignende. Du kan ikke tvinge en person til at påføre skade på sig selv, derfor virker ordrer som "Dræb dig selv" ikke. Du kan ligeledes ikke tvinge en person til at gøre skade på sit eget barn.

Når effekten ophører kan personen, som du har kastet besværgelsen på, huske alt, hvad der er sket.

**Rite:** "Suveræne Hersker! Giv mig magt til at beordre dette svage sind! Lad det bøje for mig!"

### **Rense Føde:**

Varighed: Straks:

Afstand: Berøring

Effekt: Du kan rense urenheder og gifte fra din drik eller mad. Dette mirakel virker kun, hvis der er blevet hældt en gift i din føde, som f.eks. et glas vin eller et brød. Miraklet har ingen effekt, hvis man kaster den på rene miksturer og formularer, der ikke er blandet op i noget spiseligt eller drikkeligt. Virker heller ikke på blomster og bær, som er giftige fra naturens hånd.

**Rite:** "Min Herre, giv mig i dag mit daglige brød og så jeg kan tjene Dig endnu en dag."

### **Rigor Mortis:**

Varighed: 2 minutter

Afstand: 10 meter

Effekt: Du bringer en udøds muskler og led tilbage til deres naturlige stadie i en kort periode. Dette gør, at den udøde ikke kan bevæge sig og står fuldstændigt stille.

Når du kaster miraklet, skal du pege på den udøde og råbe "Udøde Paralyse - 2 minutter", så den udøde er klar over, at den nu er paralyseret. Paralysen ophører, hvis den bliver angrebet. Nogle meget magtfulde udøde kan være immune overfor denne evne.

**Rite:** "I Amun'Soths navn; du er død!

Han vil fryse dine led og stivne dit kød!"

### **Smerte:**

Varighed: 30 sekunder

Afstand: 10 meter

Effekt: Personen du peger på falder om, og vrider sig i smertefulde krampetrækninger.

**Niv. I:** Du skal simulere et greb, der er rettet imod dit offer. Så længe dette holdes, er ofret påvirket af smerte-effekten.

**Niv. II:** Du peger på dit offer. Ofret er nu udsat for smerte-effekten i 30 sekunder. Du skal råbe "Smerte - 30 sekunder".

**Rite:** "Mægtige Amun'Soth! Lad din vilje mærkes og din hånd føles! Lad din guddommelige retfærdighed ske!"

### **Smertegreb:**

Varighed: Så længe offer fastholdes

Afstand: Berøring

Effekt: Du tvinger dit offer ind i et smertefuldt krampeanfald. Smerten er så voldsom, at dit offer ikke kan foretage sig andet end at vride sig i smertefulde krampeanfald og skrike, så længe du holder ved offeret. Når riten er udtalt, og du tager fat i dit offer, skal du råbe "Smertegreb!"

**Rite:** *"Amun'Soth, Mørkets Fyrste! Lad mig straffe ved din hånd!"*

### **Snestorm:**

Varighed: Straks

Afstand: Alle der kan høre dig

Effekt: Amun'Soths domæne er frosten, og du skaber en forfærdelig snestorm, som skader alle rundt omkring dig for 3 i skade. Du skal råbe "Snestorm - 3 i skade!"

**Rite:** *"Du Vinterkonge send din evige frost, lad den hagle som din dom"*

### **Standse Lidelse:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring eller Selv

Effekt: Du stopper alle gifte og sygdommes effekt så længe denne effekt er aktiv. Når effekten ophører fortsætter eventuelle gifte og sygdomme hvor de slap, og de er altså på samme stadie, som før miraklet blev kastet.

**Rite:** *"Dødelige! Din tid er ej inde, i Hans navn vil din lidelse svinde!"*

### **Stenhud:**

Varighed: 10 min.

Afstand: Selv

Effekt: Din hud bliver hård som sten, hvilket konverterer al ikke-magisk skade du modtager til chok-skade. Alt, der før gav chok-skade, er du nu immun overfor.

**Rite:** *"Du underjordens hersker, lad min hud blive beskyttet af dit domæne"*

### **Svaghed:**

Varighed: 10 min.

Afstand: Berøring

Effekt: Den ramte bliver virkelig svag, kan kun kravle, ligge og har svært ved at bevæge sig. Det siger sig selv, at den påvirkede bliver fuldstændigt ukampdygtig.

**Specielt:** Kan ophæves med "Guddommelig Styrke" og "Magisk Styrke".

**Rite:** *"Alt kød, vil rådne og dø! De, som fornægter dette, skal føle den kolde jords kald!"*

### **Tale med Døde:**

Varighed: 10 min

Afstand: Selv

Effekt: Du kan tale med døde lig og sjæle, som var de stadig i live. Dette mirakel lader dig dog kun kommunikere verbalt med dem og du kan altså ikke se eller føle dem.

**Rite:** *"Jeg er din tjener, Dødens Herre! Og jeg beder dig nu min mørke Fyrste, lad mig få din indsigt i døden!"*

### **Velsignet Tavshed:**

Varighed: 5 minutter

Afstand: 10 meter

Effekt: Du fjerner stemmen fra en enkelt person. Dette forhindrer magere i at anvende besværgelser og gejstlige i at anvende mirakler. Verbal gudsbespottelse forhindres desuden også. Du skal sige "Stumhed - 5 min." til dit offer.

**Rite:** *"Amun'Soth, stop dette vanvid! få dette fæ til at tie!"*

### **Ærefrygt:**

Varighed: Til armene sænkes eller efter 10 min.

Afstand: Synlighed

Effekt: Alle, der ser kasteren, bliver overvældet af en så dyb respekt og ærefrygt, at de ikke kan gøre andet end at sænke blikket for øjenkontakt med kasteren, tie stille og knæle.

Kasteren skal holde sine arme strakte ud til siderne og sige "Ærefrygt" til alle, som kasteren passerer.

**Rite:** *"Jeg står i skyggen af Dødens Hersker, jeg kalder på Dødens slør og Frostens magt! Lad verden være vidne til din magt, min Herre!"*

## Lomeks Mirakler

### **Brændende Sandhed:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du brænder løggen fra dit offers tunge og sind, og han vrider sig i smerte og tager 1 i skade. Hvis dit offer har løjet for dig eller en anden, så skal han nu fortælle dig sandheden. Dette mirakel tvinger ikke dit offer til at fortælle dig, hvad han ved, medmindre han har løjet for dig. Du kan med andre ord ikke stille dit offer spørgsmål. En person, som ikke har løjet, lider stadig miraklets flammer og tager 1 i skade. Det er en synd at bruge dette mirakel mod folk, som ikke har fortjent det...

**Rite:** *"Hvor vover De at lyve for Retfærdighedens Gud!*

*Ved De ikke, at De trodser Hans bud?*

*Hævneren vil brande løgnens bånd!*

*Giv mig sandheden, eller dø ved Hans hånd!"*

### **Flammegreb:**

Varighed: 5 sekunder pr. Cirkel.

Afstand: Selv

Komponent: En rød handske (for at symbolisere flammen)

Effekt: Dette mirakel får en flamme til at opstå i din håndflade. Flammen skader ikke dig, men kan volde stor skade på andre. Flammen giver 1 i skade, når den kommer i berøring med andre. Flammen kan også bruges til at antænde brændbare materialer.

Du skal kunne nå at sige "Flammegreb - 1 i skade" før den næste berøring.

**Rite:**

*"Lomek, Du Evige Flamme!*

*Skænk mig magt til at straffe med din hånd!"*

### **Genoplive:**

Varighed: Ritual - 5 min.

Afstand: Ritualets område

Ingrediens: Genoplivelsessten

Effekt: Med din guds magt bringer du en død person tilbage til livets rækker. Dette kræver, at du holder ritual et ritual i minimum 5 min. - jo federe ritual er, jo bedre!

### **Guddommelig Styrke:**

Varighed: 10 min.

Afstand: Berøring eller selv

Effekt: Du forøger din egen styrke, eller en persons, som du rører, styrke med det antal fokus, som du vælger at bruge på dette mirakel.

Miraklet kan forøge et væsens styrke ud over dets maksimale styrke.

**Specielt:** Dette mirakel kan kastes med det antal fokus, som du finder passende.

**Rite:** *"Med styrken i min arm, kalder jeg på din retfærdighed! lad mig være dit våben"*

### **Helende Hånd:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du fylder din håndflade med livsenergi, som du kan overføre til en såret. Du giver den berørte 1 LP tilbage. Hvis livsenergien ikke er blevet brugt før, der er gået 10 sekunder efter besværgelsen er kastet, forsvinder den, og besværgelsen er spildt.

**Rite:** *"Min Gud, hør min bøn! Lad mig helbrede ved dit ord, lad mig helbrede ved din hånd. Giv os liv, giv os kraft, og vi tjener din ånd!"*

### **Inferno:**

Varighed: Straks

Afstand: Alle der kan høre dig

Effekt: Lomeks domæne er ilden, og du skaber en forfærdelig Ildstorm, som skader alle rundt omkring dig for 3 i skade. Du skal råbe "Inferno - 3 i skade!"

**Rite:** *"Du Evige Flamme! Send mig dit lys, send mig dine flammer! i dit navn, Lomek, lad ondskaben BRÆNDE!"*

### **Lomeks Hævn:**

Varighed: 1 time, eller indtil slået

Afstand: Selv

Effekt: Du indhyles i af Lomeks kraft, og det næste slag eller angreb, som rammer dig, rammer også din angriber! Dette mirakel virker også på visse evner, men ikke på magi.

**Eksempel:** *En snigmorder lister sig om bag Højforkynder Tjord og bruger evnen "Dolke". Denne evne bringer offeret ned på 0 LP, men fordi Tjord er velsignet med "Lomeks Hævn, da bliver snigmorderen også ramt af "Dolke" og ender selv på 0 LP! Både Tjord og snigmorderen ligger nu og forbløder.*

**Rite:** *"I Lomeks retfærdighed skal jeg gå, lad de der trodser lyset, blive blændet af det!"*

### **Lomeks Mærke:**

Varighed: Indtil kastet igen

Afstand: Berøring - Skal kastes med det samme

Effekt: Du placerer et usynligt mærke på en persons sjæl, som kun du kan se. Mærket er altid synligt for dig, uanset om personen skjuler sig, er usynlig eller andet, der skulle forhindre dig i at se dem. Rent spilteknisk lader dette mirakel dig se en person uanset om han skjuler sig, er usynlig. Da du kan se, hvorvidt personen er levende eller ej, kan du også gennemskue evnen "Kujonens Redning".

Du kan kun have denne besværgelse aktiv på en person af gangen.

**Rite:** *"Retfærdighedens gud, ser og dømmet alt, må du blive taget i hans åsyn!"*

### **Lomeks Skjold:**

Varighed: 1 time

Afstand: Selv

Effekt: Lomek skærmer dig for alt dødbringende skade, selv magisk. Alt skade du modtager bliver konverteret til chok-skade. (Du modtager stadig almindelig chok-skade fra våben, der normalt giver chok-skade som f.eks. trævåben).

**Specielt:** Bliver du ramt af "Dødsord" under denne effekt, da ryger du kun ned på 0 LP.

**Rite:** *"De godes forkæmper, jeg beder dig hold mig under dit ubrydelige skjold!"*

### **Lomeks Vrede:**

Varighed: Straks - 10 sekunder

Afstand:

Ingrediens: Rasp

Effekt: Du indhyller Lomeks fjender i et hav af flammer. Alle der rammes af rasp tager 3 i skade. Når du har sagt din bøn skal du råbe "3 i skade !" og kaste en håndfuld rasp mod dine fjender.

**Rite:** *"Lomek! Lad din retfærdige ild, brænde de vantro! Lad ilden rense i dit navn"*

### **Lysglimt:**

Varighed: 30 sekunder

Komponent: Havregryn

Effekt: Du skaber et lysglimt, der er kraftigt nok til at blænde dine modstandere i 10 sekunder.

Når besværgelsen er kastet, skal den bruges indenfor 30 sekunder. Hvis den ikke bliver det, blændes kasteren i 30 sekunder.

Når besværgelsen er kastet, skal du råbe "Blindhed - 30 sekunder"

Alle der rammes af gryn blændes af lyset.

**Rite:** "Jeg er tjener af Lomek - Den Evige Flamme!

Ingen af jer vil mig ramme!"

### **Magisk Skjold:**

Varighed: Så længe armene er krydset

Afstand: Selv

Effekt: Dette mirakel gør kasteren immun overfor al berøring og kan således ikke blive udsat for berørings magi eller vold. Kasteren skal krydse sine arme over brystet for at have effekt, og brydes denne stilling, så ophører effekten øjeblikkeligt.

**Note:** Effekten kan fjernes med "Ophæv Magi".

**Rite:** *"Jeg beder dig, mægtige Lomek! Beskyt mig din tro tjener i krop og sjæl!"*

### **Opdage Gift:**

Varighed: Straks

Afstand: 5 meter

Effekt: Du kan opdage gifte i blodårer. Du kan med dette mirakel se på en person, om personen er påvirket af en gift. Du kan også se om noget (f.eks. dine drikkevarer) er påvirket af gift. Forskellige gifte ser forskellige ud, når miraklet bruges, og du kan derfor genkende gifte, hvis du har set dem før med miraklet, og efterfølgende har fundet ud af, hvilken det drejer sig om.

**Rite:** *"Lomek - Solens Konge! Skin dit lys, jeg dig beder!  
Lysets Fyrste! Søg efter Eder!"*

### **Rense Føde:**

Varighed: Straks:

Afstand: Berøring

Effekt: Du kan rense urenheder og gifte fra din drik eller mad. Dette mirakel virker kun, hvis der er blevet hældt en gift i din føde, som f.eks. et glas vin eller et brød. Miraklet har ingen effekt, hvis man kaster den på rene miksturer og formularer, der ikke er blandet op i noget spiseligt eller drikkeligt. Virker heller ikke på blomster og bær, som er giftige fra naturens hånd.

**Rite:** *"Min Herre, giv mig i dag mit daglige brød og så jeg kan tjene Dig endnu en dag."*

### **Rensende Ild:**

Varighed: 30 sekunder

Afstand: Berøring

Effekt: Dette mirakel kræver, at du siger riten og rører en anden i 30 sekunder. Du kanalisere Lomeks rensende ild gennem dine hænder og den berørte får alle sine LP tilbage og bliver kureret for enhver gift, enhver sygdom og forbandelse, men bliver også udsat for enorm smerte! Når du kaster din rite og berører den anden skal du sige "Smerte - 30 sekunder". Først når de 30 sekunder er gået genvinder den berørte alle sin LP og er kureret.

Det kan forekomme at nogle særdeles stærke og sejlivede forbandelser ikke ophæves.

**Rite:** *"Jeg påkalder en rensende flamme af sjæl og krop! Må den barmhjertige dommer udrense dig! og skænke dig liv!"*

### **Paralyse:**

Varighed: Se niv.

Afstand: 10 meter

Effekt: Personen du peger på lammes og mister al bevægelighed i hele sin krop.

Vedkommende kan stadig se og høre, hvad der sker omkring ham. Effekten ophører, hvis den påvirkede tager skade.

Når du har sagt din rite, skal du råbe "Paralyse - 1 minut", så dit offer ved hvilken effekt der er tale om.

**Niv. I:** Du skal simulere et greb, der er rettet imod dit offer. Så længe dette holdes, er ofret paralyseret. Tager ofret skade, brydes besværgelsen stadig.

**Niv. II:** Du peger på dit offer. Ofret er nu paralyseret i 1 minut

**Rite:** *"Solens konge, jeg påkalder dit greb, lad din hånd stoppe, og holde mørket tilbage!"*

### **Sandsyn:**

Varighed: 3 timer

Afstand: Selv

Effekt: Du ser alt som det virkeligt er. Intet skjuler sig fra dit åsyn.

Du kan se igennem evnen "Skjule" samt alle usynligheds effekter. Lomek præster får adgang til "Opdage Magi", som ikke skal kastes og kræver ingen fokus, mens denne effekt er aktiv. Du kan også se omvandrede sjæle. Du kan én gang, imens denne effekt er aktiv, kaste "Tankelæsning" uden bøn og fokus.

**Rite:** *"Jeg følger Retfærdighedens Gud!*

*Aldrig vil jeg trodse Hans bud!*

*Jeg rejser på retfærdighedens sti!*

*Intet går mit åsyn forbi!*

*Ingen kan mig kue!*

*Alting vil jeg skue!"*

### **Sanse Ondskab:**

Varighed: Straks

Afstand: 3 meter

Effekt: Dette mirakel kan bruges på én person eller over et område. Miraklet lader den gejstlige føle, om ondindet tanker eller kræfter kredser om en person eller et område. Du kan rent spilteknisk spørge den pågældende person, om han føler intens had, eller gemmer på noget mørkt og ondt, som han skal svare på "Ja" eller "Nej" på (men du kan ikke spørge, hvad det er. Dette er snyd.). Du kan også fornemme, om personen har gjort andre fortræd inden for et døgn (men ikke hvordan).

Spørgsmålet kræver intet andet end et "Ja/Nej" svar, og det er du forpligtet til at sige.

Effekten er noget man sanser, og man spørger derfor ikke personen in-game.

Bruger du den over et område, så skal du kontakte en spilmester for at få effekt.

**Rite:** *"Lomek, lad dit lys skinne, og lad mig se igennem skygger, og mørke, lad dit lys åbenbare!"*

### **Sanse Usynlighed:**

Varighed: Straks

Afstand: Selv

Effekt: Med dette mirakel bliver du øjeblikkeligt klar over, om der er én eller flere usynlige væsener (magisk eller i skjul) i en radius af 10 meter omkring dig. Du kan fornemme, om de er foran dig eller bag dig. Men du kan ikke se dem. Miraklet giver dig indsigt i et øjeblik, og du skal kaste den igen, hvis du senere vil tjekke efter.

**Rite:** *"Lomek jeg beder dig, lad mig vide om skyggerne kommer, for at slukke dit lys!"*

### **Se Usynlighed:**

Varighed: 5 min.

Afstand: Selv

Effekt: Du kan nu se alle væsener eller personer, der er usynlige (magisk eller blot i skjul).

**Rite:** *"Lomek, Lysets fyrste! åbenbar alt under din sol! jeg beder dig, lad alle skygger forsvinde!"*

### **Smerte:**

Varighed: Se niveau

Afstand: 10 meter



Effekt: Personen du peger på falder om, og vrider sig i smertefulde krampetrækninger.

**Niv. I:** Du skal simulere et greb, der er rettet imod dit offer. Så længe dette holdes, er ofret påvirket af smerte-effekten.

**Niv. II:** Du peger på dit offer. Ofret er nu udsat for smerte-effekten i 30 sekunder. Du skal råbe "Smerte - 30 sek."

**Rite:** *"Mægtige Lomek! Lad din vilje mærkes og din hånd føles! Lad din guddommelige retfærdighed ske!"*

### **Standse Lidelse:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring eller Selv

Effekt: Du stopper alle gifte og sygdommes effekt så længe denne effekt er aktiv. Når effekten ophører fortsætter eventuelle gifte og sygdomme hvor de slap, og de er altså på samme stadie, som før miraklet blev kastet.

**Rite:** *"Lomek! Beskyt denne dødelige imod eder og harme! Vis Den Barmhjertige Dommers nåde!"*

### **Velsigne Helbred:**

Varighed: 1 time

Afstand: Berøring eller selv

Effekt: Du velsigner dig selv eller en anden med godt helbred. Dette mirakel skænker de berørte 2 LP, indtil mirakel ophører, eller til de 2 ekstra LP er blevet brugt. Man kan stoppe en forblødning med dette mirakel, men man kan ikke bringe de døde tilbage til livet.

**Rite:** *"Lyset giver styrke og magt, lad livet i dit bryst styrkes af lyset, og lad din krop forsage mørket!"*

### **Velsigne Våben:**

Varighed: 1 time

Afstand: Berøring

Effekt: Våbnets næste slag bliver forøget med 1 i skade. Effekten virker kun for de første 3 slag.

**Rite:** *"Lomek - Det Godes Forkæmper! Skænk din tjener styrken til at kæmpe i dit navn!"*

### **Ærefrygt:**

Varighed: Til armene sænkes eller efter 10 min.

Afstand: Synlighed

Effekt: Alle, der ser kasteren, bliver overvældet af en så dyb respekt og ærefrygt, at de ikke kan gøre andet end at sænke blikket for øjenkontakt med kasteren, tie stille og knæle.

Kasteren skal holde sine arme strakte ud til siderne og sige "Ærefrygt" til alle, som kasteren passerer.

**Rite:** *"Lad alle knæle for Solens konge, lad lyset blænde, og retfærdigheden ske! Se mig i den barmhjertiges lys!"*

### **Øje for Øje:**

Varighed: 1 time

Afstand: Selv

Effekt: Alt magi du bliver påført af andre, imens denne effekt er aktiv, påvirker ligeledes den anden kastere. Når du rammes af en effekt (positiv eller negativ!), skal du sige "Øje for Øje".

Dette virker på både besværgelser, formularer (der ikke drikkes eller spises), mirakler og alle andre kilder for magiske effekter, som har en kaster.

**Rite:** *“Som retfærdigheden skal ske, således skal den syndige straffes! Lomek kræver retfærdighed, et øje for et øje”*

## Zanas Mirakler

### **Astral Katalysator:**

Varighed: Straks

Afstand: Selv, Berøring

Effekt: Du rækker dine hænder ud og rører ved en eller to andre personer og forbinder dine drømme med de berørtes. Alle føler et midlertidigt mentalt bånd med hinanden og kan fornemme hinandens dybeste ønsker, ambitioner og mål. Disse drømme skal I dele med hinanden, men I kan vælge at forklare dem symbolsk. Båndet styrker jeres forbindelse med drømmeverden på en positiv måde og alle berørte genlader deres tabte fokuspoint. Alle får først deres fokus tilbage, når alle har delt deres oplevelse. Denne besværgelse har ingen effekt, hvis man er alene.

**Specielt:** Miraklet kan kun bruges én gang om dagen.

**Rite:**

*“Jeg kalder på dig, Du Første Skaber  
Lad os deltage i en fælles drøm  
Hvor fantasien og livet er en strøm  
Zana hold over os Dit milde blik  
Og hold ved os inspirationen, som vi fik  
hold os sikkert i Din favn,  
Lad enhver drøm gøre sin gavn!”*

### **Forvandle til Sten:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Dette mirakel lader den gejstlige forvandle en person til en smukt udført statue. Så længe den forvandlede er en statue, kan vedkommende ikke bevæge sig, og tager ingen skade fra nogle former for angreb.

**Rite:** *“Som alt liv er givet af Zana, kan alt liv tages af Zana, lad AI-Moderen vise dig verdenen, uden hendes livsglød!”*

### **Genoplive:**

Varighed: Ritual - 5 min.

Afstand: Ritualets område

Ingrediens: Genoplivelsessten

Effekt: Med din guds magt bringer du en død person tilbage til livets rækker. Dette kræver, at du holder ritual et ritual i minimum 5 min. - jo federe ritual er, jo bedre!

### **Give Vision Niv. 1:**

Varighed: Rammer offeret næste gang vedkommende sover.

Afstand: Kræver en personlig genstand fra personen, en underskrift, noget fra personen krop, berøring af personen, eller personen er påvirket af dit "Zanas Mærke".

Effekt: Med denne evne kan du sende en vision til en anden karakter. Du kan sende billeder og lyde af dig selv, eller en dødelig, som du kender personligt.

Du bestemmer selv, hvad der skal ske i visionen, men den kan kun indeholde én person. Alt hvad der vises og siges er op til dig.

Scenariegruppen videregiver gerne visionen til ofret, men den skal skrives ned.

**Rite:** *"Lad Zana vise dig Hendes sandsyn, lad Inspirationen Fyrstinde vise dig, hvad Hun mener du skal se! Lad Hende besøge dig i dine drømme og give dig vished!"*

### **Give Vision Niv. 2:**

Varighed: Rammer offeret næste gang vedkommende sover.

Afstand: Kræver en personlig genstand fra personen, en underskrift, noget fra personen krop, berøring af personen, eller personen er påvirket af dit "Zanas Mærke".

Effekt: Med denne evne kan du sende en vision til en anden karakter. Du kan sende billeder og lyde af underlige fænomener, dig selv, folk du kender, dyr og alverdens ting, som du kan forestille dig!

Du bestemmer selv, hvad der skal ske i visionen, og der kan ske flere ting samtidig.

Alt hvad der vises og siges er op til dig - MEN! Du kan IKKE kopiere en guddommelig budbringer, gudesymboler o.l. Zanas symbol kan dog godt optræde.

Scenariegruppen videregiver gerne visionen til ofret, men den skal skrives ned.

**Rite:** *"Lad Zana vise dig Hendes sandsyn, lad Inspirationen Fyrstinde vise dig hvad Hun mener du skal se! Lad Hende besøge dig i dine drømme og give dig vished!"*

### **Guddommelig Inspiration**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Inspirationens Fyrstinde skænker igennem sin gejstlige 4 fokuspoint til én person (enten mager eller en alkymist) eller 2 fokuspoint til to forskellige personer.

**Rite:** *"Zana skænker dig Hendes guddommelige indsigt!"*

### **Helende Hånd:**

Varighed: Straks

Afstand: Berøring

Effekt: Du fylder din håndflade med livsenergi, som du kan overføre til en såret. Du giver den berørte 1 LP tilbage. Hvis livsenergien ikke er blevet brugt før, der er gået 10 sekunder efter besværgelsen er kastet, forsvinder den, og besværgelsen er spildt.

**Rite:** *"Min Gud, hør min bøn! Lad mig helbrede ved Dit ord, lad mig helbrede ved Din hånd. Giv os liv, giv os kraft, og vi tjener Din ånd!"*

### **Lyn:**

Varighed: Straks

Afstand: 10 meter

Effekt: Du peger på en person, og kalder Zanas vrede på ham. Et lyn slår ned i synderen og giver 3 i chok-skade. Når du har kastet dette mirakel, skal du råbe "Lyn - 3 i chok-skade!"

**Rite:** *"Zana! Forårets og Efterårets Dronning! Lad denne synder føle din vrede!"*

### **Lyngreb:**

Varighed: 5 sekunder pr. Cirkel.

Afstand: Selv

Effekt: Dette mirakel får en elektrisk ladning til at opstå i din håndflade. Elektriciteten skader ikke dig, men kan volde stor skade på andre. Din hånd giver 1 i chok-skade, når den kommer i berøring med andre.

Ladningen fra din hånd kan også bruges til at antænde brændbare materialer.

Du skal kunne nå at sige "Lyngreb - 1 i chok-skade" før den næste berøring.

**Rite:** "*Lad Din livsgnist springe fra min hånd, og skade de der trodser Dit skaberværk!*"

### **Magisk Skjold:**

Varighed: Så længe armene er krydset

Afstand: Selv

Effekt: Dette mirakel gør kasteren immun overfor al berøring og kan således ikke blive udsat for berørings magi eller vold. Kasteren skal krydse sine arme over brystet for at have effekt, og brydes denne stilling, så ophører effekten øjeblikkeligt.

**Note:** Effekten kan fjernes med "Ophæv Magi".

**Rite:** "*Jeg beder Dig, mægtige Zana! Beskyt mig Din tro tjener i krop og sjæl!*"

### **Masse Pacifisme:**

Varighed: 5 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Alle rundt omkring dig mister alt lysten at kæmpe og udføre voldelige handlinger.

Effekten ophører øjeblikkeligt, hvis én af de påvirkede bliver angrebet.

Når du har kastet miraklet, skal du råbe "Masse Pacifisme - 5 min.", så din modstandere ved hvilken effekt han påvirkes af.

**Rite:** "*Destruktion har ingen plads på dette sted! I Den første skabers navn, føl inspiration i jeres hjerter*"

### **Opdage Magi:**

Varighed: Straks

Afstand: Selv

Effekt: Du kan se magi. Du kan med denne besværgelse se, om en person eller en genstand er påvirket af magi. Ved længere undersøgelse kan du finde ud af yderlige information om genstanden eller personen. Denne besværgelse kan kastes rituel form.

**Rite:**

*"Hvilken mystisk, der er skabt,*

*Zana, min Fyrstinde, vis mig magien i sin pragt"*

### **Ophæve Magi:**

Varighed: Straks

Afstand: 10 meter

Effekt: Du ophæver en udvalgt besværgelse. Denne besværgelse ophæver de fleste magiske effekter. Besværgelsen kan bruges i rituel form til større projekter.

**Rite:** "*Denne tanke er ikke skabt af vor Moder, lad den ophøre, så friheden kan råde!*"

### **Overbevis:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Du planter en tanke i offerets sind, hvilket forekommer helt naturligt for personen i de næste 10 minutter.

Tanken skal overholde følgende krav:

1. Tanken skal kunne formuleres i én enkelt sætning
2. Der kan kun plantes 1 tanke ad gangen - Du kan altså ikke tvinge en enkelt person til at tro, at du både er det oplagte valg til posten som Ramvalts leder, OG at du er en ret flink fyr på samme tid.
3. Du kan ikke plante direkte selvmorderiske idéer i folk sind - Du kan for eksempel ikke bilde dem ind, at de kan trække vejret under vand, eller at magikontrollanten nok ikke har noget imod, at man udøver nekromanti.

**Rite:**

*“Zana skaber en tanke i Dit, sind.  
Kom nu, luk vores Fyrstinde ind,  
Lad dig overbevise om Hendes ord.  
Så dine tanker vil holde dig i snor”*

**Pacifisme:**

Varighed: 5 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Din modstander mister alt lyst til at kæmpe og udføre voldelige handlinger. Effekten ophører øjeblikkeligt, hvis offeret selv bliver angrebet.

Når du har kastet besværgelsen, skal du råbe “Pacifisme - 5 minutter”, så din modstander ved hvilken effekt han påvirkes af.

**Rite:**

*“Hvor vover du at skade hvad Skønhedens Kilde har skabt  
Sænk dit våben i Zanas pragt!”*

**Pacifismegreb:**

Varighed: Så længe personen berøres, Maks. 5 minutter

Afstand: Berøring

Effekt: Din modstander mister alt lyst til at kæmpe og udføre voldelige handlinger. Effekten ophører øjeblikkeligt, hvis offeret selv bliver angrebet.

Når du har kastet besværgelsen, skal du råbe “Pacifisme”, så din modstander ved hvilken effekt han påvirkes af.

**Rite:**

*“Hvor vover du at skade hvad Skønhedens Kilde har skabt  
Sænk dit våben i Zanas pragt!”*

**Skønhedssøvn:**

Varighed: 5 min

Afstand: Berøring

Effekt: Du rører dit mål, som øjeblikkeligt falder i søvn. Du skal huske at udtale effekten “Sov - 5 min.”, så spilleren ved, hvad der sker.

**Rite:** *“Føl Hendes drøm, og føl Hendes søvn! Lad Forårets Dronning bringe dig til ro”*

### **Standse Lidelse:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Berøring eller Selv

Effekt: Du stopper alle gifte og sygdommes effekt så længe denne effekt er aktiv. Når effekten ophører fortsætter eventuelle gifte og sygdomme hvor de slap, og de er altså på samme stadie, som før miraklet blev kastet.

**Rite:** *“Jeg vil beskytte hvad Du har skabt!*

*Du Første Skaber! Lån mig din magt!”*

### **Storm:**

Varighed: Straks

Afstand: Alle ramt af havregryn

Komponent: Havregryn

Effekt: Du kaster maks. én håndfuld havregryn, alle der bliver ramt vælter. Du råber “Storm - Vælt!”

**Rite:** *“Dronning af Efterår - Giv Din vrede form! Lad Dine vinde stoppe dette vanvid!”*

### **Tankefrø:**

Varighed: Til udløst og yderligere 5 minutter.

Afstand: Berøring

Ingrediens: Et frø eller et agern.

Effekt: Du planter en “tvangstanke” i ofret. Denne tvangstanke tvinger ofret til at udføre en forudbestemt handling næste gang en specifik hændelse finder sted.

Det skal udspecificeres af kasteren, hvad der skal ske, og hvornår det skal ske.

Ofret vil ikke være klar over, at der er blevet kastet en besværgelse på ham/hende og vil føle, at handlingen er det mest naturlige i verden. Man vil derfor ikke studse over særheden i ens handling, med mindre den bliver udpeget for én.

Handlingen må ikke være åbenlyst selvmorderisk, da ofrets vilje til at leve ellers vil overtage.

**Rite:** *“Som forårets dronning får blomster til at spire, således planter jeg Zanas inspiration i dit sind!”*

### **Tordenstorm:**

Varighed: Straks

Afstand: Hørelse

Effekt: Du fremkalder Zanas stormvejr, og lyn regner ned fra himlen! Alle inden for hørelsens afstand tager 4 i chok-skade. Nok til at slå den almene mand omkuld! Efter at have udført riten skal du råbe *“Tordenstorm - alle tager 4 i chok-skade!”*.

**Rite:** *“Zana! Jeg - Din tjener - påkalder Din vrede!*

*Dine fjender har ondt i sinde!*

*Straf dem! Lad dem føle Al-Moderens vinde!”*

### **Ude af Sind:**

Varighed: 20 minutter

Afstand: Selv

Effekt: Du svøber dig selv i en kappe af magi, som stopper folk i at bemærke dig. Alle der rører dig, når miraklet kastes bringes under samme effekt lige så længe de rører ved dig, og du stadig er påvirket af miraklet.

Du og de, som rører dig, er rent spilteknisk usynlige.

Miraklet ophører, hvis du eller nogle af de andre påvirkede samler noget op, kaster et mirakel eller angriber en person.

Kasteren kan tale uden at bryde miraklet.

Se de generelle regler for hvordan man korrekt viser, at man er usynlig.

**Rite:** *“Zana! Vi, Dine tjenere, har brug for at gå uset for en stund, jeg kalder på Din omsorg, hold os fra dødelige blikke”*

### **Ude af Øje:**

Varighed: 10 minutter

Afstand: Selv

Effekt: Du svøber dig selv i en kappe af magi, som stopper folk i at bemærke dig. Det gør dig rent spilteknisk usynlig.

Miraklet ophører, hvis du samler noget op, kaster et mirakel, taler eller angriber en person.

Se de generelle regler for hvordan man korrekt viser, at man er usynlig.

**Rite:** *“Zana! Jeg, Din tjener, har brug for at gå uset for en stund, jeg kalder på Din omsorg, hold mig fra dødelige blikke”*

### **Varsler:**

Varighed: Koncentration - ca. 3 min.

Afstand: Berøring

Effekt: Med dette mirakel kan du tappe delvist ind i trance og får syner om en speciel handling vil have gode eller dårlige resultater i fremtiden, og du modtager et abstrakt svar. Vær opmærksom på, at symbolikken kan være tvetydig og det kan være svært at skelne mellem en sikker og et potentielt resultat.

**Specielt:** Du skal kontakte en spillemester, *inden* du kaster dette mirakel.

**Rite:**

*“Åh du Inspirationens Fyrstinde. Giv mig syner, så jeg kan forstå.*

*Skænk mig symboler rig på betydning, så jeg den fuldkomne forstand kan opnå.”*

### **Velsigne Helbred:**

Varighed: 30 time

Afstand: Berøring eller selv

Effekt: Du velsigner dig selv eller en anden med godt helbred. Dette mirakel skænker de berørte 2 LP, indtil mirakel ophører, eller til de 2 ekstra LP er blevet brugt. Man kan stoppe en forblødning med dette mirakel, men man kan ikke bringe de døde tilbage til livet.

**Rite:** *“Vi vil værne om alt der er smukt!*

*Hør os, Zana! Beskyt os mod tugt!”*

### **Vindstød:**

Varighed: Straks

Afstand: 10 meter

Effekt: Du sender et kraftigt vindstød ud af din fingerspids, der vælter modstanderen du peger på.

Når du er færdig med at kaste din rite, skal du råbe “Vindstød - Vælt”, så din modstander ved hvad der sker.

**Rite:** *“Zana! Disse syndere søger min død!*

*Skænk mig et vindstød!”*

### **Zanas Mærke:**

Varighed: Indtil kastet igen

Afstand: Berøring - Skal kastes med det samme

Effekt: Du placerer et usynligt mærke på en persons sjæl, som kun du kan se. Mærket er altid synligt for dig, uanset om personen skjuler sig, er usynlig eller andet, der skulle forhindre dig i at se dem.

Rent spilteknisk lader dette mirakel dig se en person uanset om han skjuler sig, er usynlig. Da du kan se, hvorvidt personen er levende eller ej, kan du også gennemskue "Kujonens Redning".

Du kan kun have denne besværgelse aktiv på en person af gangen.

**Rite:** "Alt liv er skabt af dig min gudinde! Denne person er et spændende skaberværk, lad mig følge dette liv, igennem alt"

### **Ærefrygt:**

Varighed: Til armene sænkes eller efter 10 min.

Afstand: Synlighed

Effekt: Alle, der ser kasteren, bliver overvældet af en så dyb respekt og ærefrygt, at de ikke kan gøre andet end at sænke blikket for øjenkontakt med kasteren, tie stille og knæle.

Kasteren skal holde sine arme strakte ud til siderne og sige "Ærefrygt" til alle, som kasteren passerer.

**Rite:** "*Som årstiderne bukker sig for livets skaber, således kalder jeg på dig Zana, lad alt liv bukke for din magt!*"