

# Helligfolks trylleremser

## Sådan fungerer helligfolks trolddom

Helligfolk kan et vist antal trylleremser af forskellig styrke hver dag. Trylleremser er magtfulde besværgelser med mange forskellige effekter. Når en trylleremse aktiveres, vælger spilleren hvilken effekt remsen skal have.

Trylleremser anvendt under mødet med andre foretages som en magisk handling i initiativsystemet. Bruges remsen offensivt mod ting eller væsner, der kan stå imod magien, skal der laves et magisk angreb.

## Helligfolks magi

Hver dag mediterer helligfolk over, hvilke formularer de vil kunne mestre, og det tager en halv time. Det kræver at helligfolket har fået en fuld nats søvn førend denne kan meditere over sine formularer og vælge nye.

- Helligfolk kan i deres sind bære et vist antal remser hver dag afhængigt af, hvad niveau de er på.
- Trylleremser har forskellige styrker, og antal remser og styrkegrader er afhængigt af helligfolks niveau.

Når der mediteres, kan helligpersonen vælge et antal remser baseret på sit niveau. Formularerne skal vælges fra listen over helligfolk-remser. Der vælges fra listerne med de respektive styrker, men kan også vælges fra lavere styrker. Den samme trylleremse kan desuden vælges flere gange.

Niveau	Styrke 1	Styrke 2	Styrke 3	Styrke 4	Styrke 5
1	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0
3	1	1	0	0	0
4	2	1	0	0	0
5	2	1	1	0	0
6	3	2	1	0	0
7	3	2	2	1	0
8	4	3	2	1	0
9	4	3	3	2	1
10	5	4	4	3	2

### Eksempel: At vælge formularer

Aulianus af Kejserkulten er på niveau 4. Han kan vælge to styrke 1-remser, og en styrke 2-remse. Aulianus kan derfor vælge to ens eller to forskellige styrke 1-remser og en styrke 2-remse, eller Aulianus kan vælge at bruge en styrke 1-remse i stedet for styrke 2-remsen, og derved vælge hele tre styrke 1-remser, enten tre ens, tre forskellige eller to ens og en anden. Uanset kombinationen skal Aulianus vælge remserne om morgenen, og den følgende dag kan han vælge en ny kombination.

## Magisk angreb

Når helligfolks magi skal påvirke andre væsner, skal der laves et magisk angreb mod væsnerne. Angrebet skal være lig med eller bedre end deres resistens-værdi. Magiske angreb fungerer således på samme måde som alle andre tjeks.

Et magisk angreb består bonussen fra et evnetal samt helligfolks angrebsbonus. Magiske angreb laves mod væsnets resistens.

Magiske angreb påvirker forskellige kategorier. Nogle rammer f.eks. alle væsner inden for et område, og det inkluderer så helligfolk selv og dennes venner, mens andre f.eks. kun påvirker allierede eller kun påvirker fjender. I de tilfælde påvirker formularen dem, som helligfolk i situationen betragter som allierede eller som fjender.

*Magisk angreb generelt*

- **Evnetals bonus + angrebsbonus VS resistens**

## Trylleremser

### Styrkegrad 1

- De udødeliges velsignelse
- Det hellige lys
- Hemmelige ord

### Styrkegrad 2

- De usete kræfter
- Det hellige offer
- Spådomskunst

### Styrkegrad 3

- De udødeliges åsyn
- Det skjulte blik
- Forsagelse

### Styrkegrad 4

- Besværgelse
- Tungemål
- Renselse

### Styrkegrad 5

- Det hellige bud
- Hemmelighedsfulde tegn
- Himlens vrede

# Trylleremsekatalog

## Styrke 1

### De udødeliges velsignelse

#### Helligfolk trylleremse styrke 1

*Et usynligt, men himmelsk lys stråler fra helligpersonen, da han med store armbevægelser proklamerer, at de udødeliges velsignelse hviler over hans skare, og der er en kraft og selvsikkerhed i hans ord, der skaber ro og selvtilid.*

*De udødeliges velsignelse er en trylleremse, som styrker helligfolks allierede, beskytter dem og fjerner frygt fra deres sind. Alternativt kan remsen lyse fjender i band.*

*De udødeliges velsignelse pålægger en **velsignelse** på helligpersonens allierede inden for 10m af ham. Den næste time har de alle en Forsvarsbonus på +2, og de har muligheden for omslag på 1t20 terningkast eller på et skadesrul, men det er helligpersonen, der afgør, hvornår omkastet træder i kraft, og når det gør, ophører velsignelsen og derved forsvarsbonusen.*

*De udødeliges velsignelse kan **bandlyse** fjender, der ikke er en i helligpersonens kult. Vælges denne effekt, skal helligpersonen lave et magisk angreb (karisma) på fjender inden for 20m. De fjender, der ikke modstår bandlysningen, har *ulempe* på deres angreb imod helligpersonen og dennes allierede, og de har -2 på forsvar. Denne effekt varer i 3 runder, eller indtil fjenden er flygtet fra helligpersonen og omgrupperet.*

**Kultfællesskab:** Anvendes remsen på kultfællesskabet kan fællesskabet skænkes en *høstvelsignelse*, som giver fællesskabet *fordel* på næste høst indtil førstkommende fuldmåne.

### Det hellige lys

#### Helligfolk trylleremse styrke 1

*Helligpersonen kan fremtrylle helligt lys, som rejser sig af friskt blod (fra f.eks. et prik i en finger), og hænger og svæver som en kugle af forunderligt, fortryllet lys. Lyset kan bruges til oplysning men også til at få øje på urenheder som gifte og sygdom eller til at reparere og styrke det eksisterende.*

*Det hellige lys skaber et magisk lys, som kan anvendes til at finde gifte med, fylde folk med livskraft eller reparere ødelagte ting.*

Trylleremsen varer 1 time, eller indtil den er anvendt på en remsens af effekter. Remsen påvirker folk i samme kult som helligpersonen og helligpersonens allierede.

**Det hellige lys** – den svævende lyskugle gløder med et klart og levende skær som en lille stjernesol. Lysets rækkevidde er omtrent 60m. Når formularen aktiveres, træder denne effekt i kraft, og efterfølgende kan en tre følgende effekter vælges:

**Det hellige skær** – ved at koncentrere lysskæret kan helligpersonen få skæret til at lyse igennem alle ting inden for 6m. Lysskæret får gift til at lyse op og gløde og derved afsføre giftens tilstedeværelse. Det koncentrerede lysskær holder 5 min, hvorefter det brænder ud. Når effekten er valgt, kan en anden effekt ikke vælges.

**Det helende skær** – ved at koncentrere lyset kan den hellige trolddom samle ødelagte ting. Ting, der er knækket eller revnet eller på anden vis er ramt af mindre skader, kan repareres med formularen. Lysskæret samler op til 10 ting, men det kan ikke hjælpe levende eller madvarer eller genskabe magiske ting. Det helende skær brænder ud efter 5 minutter eller 10 ting er samlet. Når effekten er valgt, kan en anden effekt ikke vælges.

**Det livgivende skær** – ved at koncentrere lyset kan den hellige magi give et livgivende skær til alle helligpersonens allierede. De modtager alle 2 *midlertidige* livspoint, som er ekstra livspoint ud over det normale, og som altid mistes først. De 2 *midlertidige* livspoint forsvinder efter 1 time, hvis de ikke er tabt inden da. Når effekten er valgt, kan en anden effekt ikke vælges.

**Kultfællesskab:** Anvendes remsen på kultfællesskabet kan effekten *fællesskabets glød* vælges, og alle tilstedeværende fyldes med helligt lys, og de har *fordel* på forsøg på at styrke båndene i fællesskabet.

### Hemmelige ord

#### Helligfolk trylleremse styrke 1

*Helligfolk messer hemmelige ord fra deres kult, som giver dem magt over et levende væsen. Ordene er kolde og fyldt med kraft, og de får en gysen til at løbe ned af ryggen på enhver, som hører dem messet.*

*Hemmelige ord* er en trylleremse med mange effekter, som kan beordre fjender, slå dem med frygt eller true dem med undergang, men også berolige venner og skjule de levende fra de udøde.

Med *hemmelige ord* kan helligfolk messe forskellige effekter frem. De fleste effekter virker ved at helligpersonen overgår ofrets resistens, at der er øjenkontakt (virker ikke mod blinde modstandere etc.), og i flere tilfælde så længe, der messes (hvilket hindrer andre verbale aktiviteter og skaber dæmpet støj). For hver 5 minutters uafbrudt messen, skal helligpersonen klare et udholdenhedstjek 10 eller ophøre med at messe. Vælg en effekt, når remsen tages i anvendelse:

**Frygtens ord** – helligpersonens messen er henvendt til en, som han har øjenkontakt med, og vedkommende fyldes med hellig rædsel. Formularen laver et magisk angreb (visdom), og lykkes det, flygter modstanderen i fem minutter.

**Roens ord** – helligpersonens messen er henvendt til en ramt af frygt og rædsel. Vedkommendes frygt forsvinder automatisk.

**Det hellig bud** – helligpersonen messer sine hemmelige ord og fletter en kommando på 1 ord ind i messen. Hvis helligpersonen klarer et magisk angreb (visdom) mod modstanderen, som der er øjenkontakt med, skal denne lyde budet. Budet efterkommes i et minut efter bedste evne.

**Livets ord** – så længe helligpersonen messer disse ord, lægges en illusion over de levende, som slører dem for de udøde. Hvis de levende ikke foretager nogle truende eller offensive handlinger over for de levende døde, vil de være som usynlige for dem – mod intelligente udøde skal der laves et magisk angreb (visdom) for at få effekten til at virke. Effekten varer så længe, som helligpersonen messer.

**Undergangens ord** – helligpersonen messer undergang og fortabelse for den person, som der er øjenkontakt med. Vedkommende har *ulempe* på alle aktiviteter, hvis helligpersonen kan overgå vedkommendes resistens med et magisk angreb (visdom).

**Kultfællesskab:** Anvendes remsen på kultfællesskabet splid dæmpes, og fællesskabets medlemmer får *fordel* på tjeks på at mane løgne og bagvaskelser mellem fællesskabets medlemmer i jorden.

## De usete kræfter

### Helligfolk trylleremse styrke 2

*En hellig kraft stråler ud fra helligpersonen og området gennemsyres af bølger af kraft, som samler sig om personen eller genstanden for helligpersonens intense blik og digre messen.*

Trylleremsen gør en allieret stærkere, eller den holder modstandere fastlåst, eller den knuser ting.

Helligfolk påkalder sig usete kræfter fra omgivelserne eller fra de udødelige for at kunne gøre ekstraordinære ting. Med formularen kan helligfolk skænke styrke til andre eller med en usynlig styrke gribe andre eller knuse ting. *Vælg en af effekterne:*

**Skænke styrke** – helligfolk skænker en allieret inden for 10m en +6 bonus til styrke ved at påberåbe sig de usete kræfter. Denne gave holder i 1 time.

**Det stærke greb** – helligfolk kan få de usete kræfter til at gribe op til fire menneskestørrelse modstandere eller en stor modstander inden for 10m, som helligfolket kan se. For hver modstander laves et magisk angreb (styrke) for at gribe dem. Grebne modstandere kan ikke bevæge sig ud af stedet, men de kan stadig tale, tænke og sanse. Effekten holder i tre runder, og i hver runde kan den fangne forsøge at rive sig fri (både kropsløse og store væsner har *fordel* på deres tjeck). Det gøres ved at væsnet laver et "angreb" mod helligpersonens resistens (10+resistensbonus+styrkebonus) med et af sine angreb.

**Det knusende greb** – helligfolk kan få de usete kræfter til at gribe en ting inden for 10m, som helligfolket kan se. Genstanden gribes i et nu af de usete kræfter og på et øjeblik splintres tingen. Hvis det er en magisk ting laves et magisk angreb (styrke) mod sværhedsgrad 16.

**Kultfællesskab:** Med denne remse kan helligpersonen skænke fællesskabet *fordel* på et håndværkstjeck på bygninger, der bygges til fællesskabets bedste.

## Styrke 2

### Det hellige offer

#### Helligfolk trylleremse styrke 2

*En forunderlig andægtighed sænker sig over området, da helligfolket påkalder sig de udødeliges opmærksomhed og skænker dem et lille, men betydningsfuldt offer for de udødeliges gunst.*

*Det hellige offer* gør det muligt at velsigne et område mod udøde, styrke en allieret eller tage livet fra en døende og blive stærkere på grund af det.

Med denne trylleremse kan helligfolk skænke gaver til de udødelige og modtage deres velsignelser. Gaverne kan tage mange former, og de giver hver deres velsignelse fra de udødelige. Når remsen anvendes, *vælges en af effekterne:*

**Skænke blodet** – helligfolket skænker deres eget blod til de udødelige for at velsigne et sted på op til 10m i diameter. Ved at ofre 1t4 livspoint (kan ikke heles med førstehjælp) kan et sted fyldes med hellig livskraft i 12 timer. Alle dødnings, udøde og gengangere har *ulempe* på dette sted, og der kan ikke skabes nye udøde på området.

**Skænke venskab** – helligfolket giver de udødeliges velsignelse til en af sine allierede ved at lægge en hånd på denne og påkalde sig de udødelige, og den allierede skal skænke vin eller føde til kultfællesskabet eller til de udødelige. Den allierede får 2t8 *midlertidige* livspoint samt +2 på alle karisma-baserede tjecks. Denne effekt varer 6 timer.

**Skænke den døende** – helligfolket kan tage livet fra en døende og skænke det til de udødelige. Ved denne handling placerer helligfolket sin hånd på den døende og det sidste liv trækkes ud, og som en hvidlig dis siver det ud af legemet. For sin gave gives helligfolket *fordel* på alle sine formularer den næste time (*fordelen* er typisk til at overvinde en modstanders resistens).

**Kultfællesskab:** Trylleremsen tillader helligpersonen at velsigne en af fællesskabets grave, og de, der begravnes her, kan ikke genopstå som dødnings eller spøgelser.

## Spådomskunst

### Helligfolk trylleremse styrke 2

*Naturen rummer tegn på skæbnens gøremål, og de udødelige kan skænke helligfolk evnen til at læse naturen længe nok til at de kan få et strejf af forståelse for skæbnens komplicerede vildveje.*

Denne trylleremse giver helligfolk muligheden for at fortælle om kommende tider. *Spådomskunst* tager fungerer på forskellige måder. *Vælg en effekt*, når remsen anvendes:

**Ildens tale** – helligpersonen mediterer foran et bål, og efter en times meditation har flammernes dans berettet om kommende farer. Den følgende dag fra solopgang til solnedgang har helligpersonen *fordel* to gange på at undgå en fælde. Helligpersonen ved ikke, hvor fælderne er, eller hvordan de virker, men i situationen genkender

helligpersonen flammertungernes beretning og har øget chance for at undgå faren.

**Fuglenes sang** – helligpersonen bruger en times tid med at gå rundt og lytte til fuglenes sang, og indtil solnedgang har helligpersonen *fordel* på at modstå to magiske angreb (eller modstanderen har *ulempe* på sine magiske angreb).

**Knoglernes fald** – med små knoglestykker bemalet med hellige tegn kastet på jorden, kan helligpersonen komme med en kryptisk spådom for en af sine allierede om de farer, der lur, inden for den næste time. Hvis karakteren inden for den næste time træffer et dårligt valg eller gør noget ufornuftigt, kan spilleleder advare spilleren mod den ufornuftige handling, og spilleren kan lade sin karakter træffe et andet og bedre valg.

**Kultfællesskab**: Med denne remsen kan kønnet på et ufødt barn i kulten fastsættes, og den gravide får *fordel* på to tjeks mod komplikationer.

## De udødeliges åsyn

### Helligfolk trylleremse styrke 3

*Helligfolk kan skænke De udødelige gaver og som modydelse få De udødelige til at kaste deres åsyn over helligfolkene eller deres allierede og beskytte dem mod de farer, der lurer i hulesystemer og andre steder.*

Denne trylleremse bringer helligfolk varsler om lurende farer og den ændrer skæbnens gang omkring dødbringende ulykker og livsfarlige fælder. *De udødeliges åsyn* fungerer på flere forskellige måder. Når helligpersonen påkalder sig åsynet, *vælges en af nedenstående effekter*:

**Varsel** – for helligpersonens blik manifesterer sig et tegn på, at der er farer. Det kan være et syn, et tegn eller et andet overnaturligt sammenbrud, som kun helligpersonen bemærker, som advarer ham eller hende imod farer. Effekten varer i 6 timer, og i løbet af denne periode vil formularen varsle op til 1 gang i timen om farer i form af fælder eller naturlige farer (f.eks. sted, hvor gulvet er ved at give efter, eller hvor et loft er ved at falde sammen).

**Lykkeskræft** – en usynlig kraft manifesterer sig og skubber personen til side eller skubber til fælden eller ulykken, og hvor et uheld ville være fundet sted, gives ofret en ny chance. Lykkeskræft giver ofret et nyt resistenstjek, hvis resistenstjekket er fejlet. Lykkeskræft holder indtil solopgang eller indtil lykkeskræften spenderes på at rulle et fejlet resistenstjek om. Det er ikke valgfrit, om man vil rulle et fejlet tjek om.

**Skæbnevalg** – helligpersonen overgiver en del af sin skæbne til De udødelige mod at få et indblik i sine muligheder. Når helligpersonen står over for et valg (f.eks. mellem to korridorer), kan helligpersonen anråbe de udødelige om indsigt. Øjeblikket efter modtager helligpersonen en vision, der varer i fem minutter, og i løbet af denne periode er helligpersonen fuldstændig opslugt af visionen, som fortæller hvor galt det kan gå, hvis den ene af mulighederne vælges (f.eks. en vision af, hvorledes helligpersonen vil omkomme i et ork-baghold, hvis de går af den højre korridor). Hvis helligpersonen fortsat vælger den handling, som vil føre i ulykke, vil det gå som forudset.

## Styrke 3

**Kultfællesskab**: Med denne remse kan kultfællesskabet holde en festmiddag, hvor hele fællesskabet deltager, og der forbruges for 500 guld madvarer, røgelse og lignende, og til gengæld afværger De udødelige en katastrofe (sygdom, jordskælv etc.), som i løbet af året ville have ramt fællesskabet.

## Det skjulte blik

### Helligfolk trylleremse styrke 3

*For de udødelige er intet skjult, og helligfolk kan få de udødelige til at skænke deres opmærksomhed til et sted, og det skjulte og det usynlige bliver synligt.*

Trylleremsen ophæver midlertidigt usynlighed og gør skjulte ting synlige, fremmer opmærksomheden over ting, men kan også koncentreres over et levende væsen, der trykkes under De udødeliges gransken. *Det skjulte blik* fungerer på tre forskellige måder, og helligfolket *vælger en effekt*, når de bruger trylleremsen.

**At afsløre det skjulte** – Helligpersonen vælger et område op til 50m borte, som er 20m i diameter. I dette område bliver alle usynlige væsner synlige, alle immaterielle væsner mere håndgribelige og skjulte væsner tydeligere: usynlige væsner er synlige, så længe de er i området. Immaterielle væsner bliver mere håndgribelige, så længe de er i området og evt. ulemper og besværligheder ved at angribe dem ophører imens. Skjulte væsner er der *fordel* på at finde (de har *ulempe* på at skjule sig). Effekten varer 1 time.

**At fremme opmærksomheden** – Helligpersonen får evnen til at se klarere, da De udødeliges opmærksom falder over området. Alle levende og udøde væsner kan mærke en kuldegysning, der får de små hår i nakken til at rejse sig. Derefter kan helligpersonen lettere se det skjulte. Helligpersonen har *fordel* på alle sanser tjeks, kan se usynlige ting og væsner og har *fordel* på alle tjeks mod illusioner, samt får automatisk et tjek mod alle skjulte ting og fælder, selvom spilleren ikke har sagt, at helligpersonen leder efter det. Effekten varer 30 minutter.

**At frembringe De udødelige gransken** – Tilstedeværelsen af De udødelige skaber et enormt pres på omgivelserne og at blive udsat for De udødeliges gransken skaber et enormt pres på et enkelt væsen. Helligpersonen laver et magisk angreb (visdom) mod et væsen inden for 15m. Hvis angrebet er succesfuldt, samles opmærksomheden om

væsnet, og alt efter hvor mange sår væsnet har, udsættes det for et voldsomt pres. 1-2 sår: Væsnet er ude af stand til at bevæge sig eller angribe, og det har *ulempe* på alle aktiviteter. 3-4 sår: Væsnet kan ikke bevæge sig ud af stedet, og det har ulempe på angreb. 5+ sår: Væsnet bevæger sig med halv fart og har *ulempe* på angreb, eller væsnet bevæger sig ikke og har ikke *ulempe* på angreb. Effekten varer indtil slutningen af næste runde.

**Kultfællesskab:** Med remsen kan De udødeliges opmærksomhed sænkes over fællesskabet, og er der en heks eller heksemester, vampyr eller varulv i fællesskabets række, vil en profetisk drøm komme til helligpersonen.

## Forsagelse

### Helligfolk trylleremse styrke 3

*Med salvelsesfuld stemme og armene løftet højt, runger helligpersonens stemme gennem området, og De udødeliges stemmer høres i ekkoet af forsagelsen af trolddom og magi. Fra de hellige ords kraft alene blegner trolddom omkring helligpersonen.*

Trylleremsen ophæver anden trolddom. Med forsagelse kan helligpersonen lave et magisk angreb mod en anden formular, trylleremse, magisk effekt eller lignende, og er angrebet succesfuldt ophæves trolddommen permanent eller midlertidigt. *Forsagelse* er en højlydt trylleremse, hvis anvendelse ikke kan gøres sagte eller skjult. Når remsen aktiveres, vælger helligpersonen en af de effekterne:

**Forsage trolddom** – Forsagelse opløser trylleformularer og magiske effekter i området. Helligpersonen laver et magisk angreb (visdom) mod alle aktive formularer i området (venner som fjenders), og hvis resultatet matcher den fjendtlige magikers resistens, sværhedsgrad 16 ved magiske effekter uden angiven magiker eller et magi-tjek fra andre spilpersoner. Virker ikke imod forbandelser.

**Forsage magiske skatte** – Forsagelse lægger en dæmper på magiske skatte. Der laves et magisk angreb (visdom) mod alle magiske skatte (eller de effekter, som skattene laver/har lavet). Ved midlertidige magiske skatte er sværhedsgraden 12, ved magiske skatte er sværhedsgraden 14 og ved unikke magiske skatte er sværhedsgraden 18. Den dæmpende effekt holder i 5 minutter, hvorefter magien vender tilbage (f.eks. trylledrikke betyder det, at effekten af en styrkedrik vender tilbage efter 5 minutter).

**Forsage ulivet** – Forsagelsen svækker alt uliv i nærheden af helligpersonen. Alle udøde inden for 5m af helligpersonen, har *ulempe* på deres næste angreb, og al nekromantisk magi inden for 5m har *ulempe*, indtil slutningen af næste runde.

**Kultfællesskab:** Anvendt på kultfællesskabet kan sygdomme lettere helbredes. For hver familie i fællesskabet kan et nyt resistenstjek med *fordel* laves mod sygdomme.



## Styrke 4

### Besværgelse

#### Helligfolk trylleremse styrke 4

*Trylleremsen ophæver forbandelser ved at helligpersonen lader De udødeliges indflydelse falde over området. Med besværgelse kan helligfolk løsne magiens greb og ophæve magiske effekter.*

Når helligfolk aktiverer remsen, skal der laves et karisma-tjek mod sværhedsgrad 4 for at kontrollere de udødeliges indflydelse, og for hver 4 point over 4 (dvs. ved 8, 12 etc.), kan helligfolk trække mere kraft ud af remsen. Fejler tjekket, er De udødeliges indflydelse ukontrolleret.

**Ved fejlet tjek:** Ukontrolleret strømmer De udødeliges kraft gennem området. Et område på 10m i diameter omkring helligpersonen skylles igennem af De udødeliges kræfter. Alle væsner tager 1t10 i skade, og helligpersonen tager 2t10 i skade.

**Ved succes:** Kraften kontrolleres, og graden af succes afgør, hvor mange point der opnås. Ved succes opnås 1 point De udødeliges indflydelse, og for hver 4, der rullede over, opnås 1 ekstra point De udødeliges indflydelse (ved en 16'er opnås f.eks. 4 point).

Helligpersonen kan spendere De udødeliges indflydelse til følgende effekter. Der kan enten aktiveres forskellige effekter, eller en effekt kan styrkes, men den samme effekt kan ikke aktiveres flere gange.

**Effekt: Fordrive ånder** – helligpersonen kan fordrive en ånd, der har besat et andet væsen, som helligpersonen kan håndspålægge. Helligpersonen laver et magisk angreb (karisma) mod den besættende ånd, og hvis det er succesfuldt, fordrives ånden fra kroppen. Det koster 1 point at aktivere formularen, og helligpersonen har +2 bonus for hvert ekstra point spenderet.

**Effekt: Afsværgelse trolddom** – helligpersonen kan ødelægge en magisk genstand eller bryde en magisk aura, som hænger over et sted, som helligpersonen kan røre ved eller er under indflydelse af. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod tingens sværhedsgrad: midlertidig magisk skat 10; magisk ting 12; unik magisk ting 16; magisk aura 20. Det koster 3 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

**Effekt: Ophæve forbandelser** – helligpersonen kan knække eller ophæve en forbandelse, som er inden for 3m af helligpersonen. Det kræver et magisk angreb (karisma) mod kilden til forbandelsen eller mod sværhedsgrad 16. Det koster 2 point at aktivere effekten, og for hvert ekstra point spenderet giver +2 bonus.

**Kultfællesskab:** Med remsen kan helligfolket velsigne kultfællesskabets grave, og gennem et 6 timer langt ritual kan de døde ro sikres, og deres lig og ånder kan ikke længere vende tilbage som udøde skabninger.

### Renselse

#### Helligfolk trylleremse styrke 4

*En rensende kraft påkaldes, og De udødeliges kræfter samles i helligpersonen, der kan kanalisere det hellige igennem sig og fejle alle urenheder bort.*

Trylleremsen renser kroppe for gifte og sygdomme, fjerner mareridt og løgne. *Renselse* fjerner på magisk vis urenheder, fysiske som åndelige. Når formularen aktiveres vælges en af nedenstående effekter, og helligpersonen kan med sin berøring enten påvirke sig selv eller et andet væsen.

**Kroppens renselse** – Alle naturlige og magiske gifte og sygdomme helbredes og de negative effekter fra sygdommene og giftene forsvinder. Hvis giften eller sygdommen er magisk, må der straks rulles et (nyt) resistenstjek med +4 bonus, og helligpersonen modtager samtidig med en vision om, hvem eller hvad der er årsagen.

**Åndens renselse** – Mareridt og andre åndelige lidelser, magiske eller ej, helbredes med helligpersonens håndspålæggelse. Hvis lidelsen derimod skyldes en forbandelse, modtager helligpersonen en vision om, hvem eller hvad der er årsagen.

**Tungens renselse** – Med sin håndspålæggelse kan helligpersonen hindre en person i at lyve. Helligpersonen laver et magisk angreb (visdom) mod væsnet, og hvis det er succesfuldt, kan væsnet ikke lyve, så længe helligpersonen opretholder sin håndspålæggelse.

**Kultfællesskab** – Remsen afslører usandheden og tarveligheden i et ondsindet rygte, som flourer i fællesskabet, og steder rytget til ro.

## Tungemål

### Helligfolk trylleremse styrke 4

*Det hellige er ikke bundet til tid og sted, men gennemsyrrer hele tilværelsen, og fyldt med den hellige kraft fra trylleremsen, kan helligpersonen tale uden tungemåls hindringer.*

Trylleremsen skænker evnen til at forstå al tale og være i stand til at tale med alle talende væsner. *Tungemål* finder sandheder i løgne og kan lade helligpersonen blive hørt på lang afstand og i drømme. Når *Tungemål* tages i anvendelse, vælger helligpersonen hvilken af de tre effekter, der skal anvendes:

**Alle mødres mål:** Fyldt med hellig kraft taler helligpersonen ikke længere på sit eget tungemål, men på urmålet, som alle bevidste væsner kan forstå, og omvendt

kan helligpersonen forstå alle bevidste væsners tale gennem sin brug af urmålet.

**Knuder på tungen:** Helligpersonen kan høre, når der bliver talt falsk, for helligpersonen kan høre knuder på den talendes tunge. Når helligpersonen hører falskheder, kan helligpersonen forsøge at løsne knuden på den talendes tunge og afdække noget af sandheden bag løggen. Helligpersonen laver et magisk angreb (visdom) mod den talendes falskhed, og er det succesfuldt, får helligpersonen en vision om sandheden bag løggen.

**Drømmemål:** Helligpersonen kan tale til de drømmende med denne effekt. Helligpersonen sender en "drøm", som kan nå et levende væsen, som helligpersonen har kendskab til. Drømmemål kan også sende en besked til et vågent væsen inden for 10km, som helligpersonen har kendskab til, og i et øjeblik, hvor væsnet er mentalt uopmærksom, modtager det en livagtig dagdrøm.

**Kultfællesskab:** Helligpersonen kan velsigne et møde i fællesskabet og give alle, der forsøger at bilægge stridigheder på god vis, *fordel* på deres tjeks.

## Det hellige bud

### Helligfolk trylleremse styrke 5

*Trylleremsen bringer bud fra De udødelige, og med budene kommer en hellig orden over verden.*

Trylleremsen bringer bud fra De udødelige, bebuder og byder verden at følge De udødeliges indretning. Når det Hellige bud aktiveres, vælger helligpersonen en af effekterne:

**Budet om den rene krop:** Det hellige bud renses et levende legeme for gifte, sygdomme og infektioner. En hellig kraft gløder fra helligfolkets hænder, og når de berører deres mål, glider den hellige kraft over i målet, som nu gløder kraftigt af et helligt skær. Effekterne fra sygdomme, gifte og infektioner ophæves og helbredes.

Efterfølgende forsvinder gløden, og om natten modtager målet en drøm fra De udødelige, der byder den dødelige om inden for en måned at gå til nærmeste helligdom for Den udødelige og der skænke et offer ved Den udødeliges alter. Offergaven skal have en værdi svarende til 4 guldstykker. Når missionen er afsluttet, skal offergaven betales (eller ved kampagnespil, inden der er gået en måned), og sker det ikke, vil den dødelige blive ramt af De udødeliges mishag, og den dødeliges rejsefæller vil alle have *ulempe* på deres rejsetjeks, indtil den dødelige giver en offergave af dobbelt størrelse.

**Budet om den hellige orden:** Helligfolket løfter sine arme mod himlen og anråber De udødelige om at bringe orden over ødelæggelser og gøre uret ret. Alle væsener inden for 10m af helligfolket får 1 sår igen eller den maksimale værdi af deres førstehjælpsterning (f.ek. en lykkeridder får 10 livspoint igen), og våben og rustninger, som er blevet beskadiget eller ødelagt inden for de sidste 10 minutter repareres, og al (ikke-magisk) mad, der har været fortæret inden for den sidste halve time genskabes (men de, der spiste forbliver mætte).

Alle, der blev helbredt for skader, vil om natten modtage en drøm fra de udødelige, der varsler, at der inden en måned skal gøres en offergave ved de udødeliges alter. Offergaven skal have en værdi svarende til 2 guldstykker. Når missionen er afsluttet, skal offergaven betales (eller ved kampagnespil, inden der er gået en måned), og sker det ikke, vil den dødelige blive ramt af De udødeliges

## Styrke 5

mishag, og den dødeliges rejsefæller vil alle have *ulempe* på deres rejsetjeks, indtil den dødelige giver en offergave af dobbelt størrelse.

**Bandlysningens bebudelse:** Helligfolket kan bandlyse skæbnens tilfældigheder og påvirke den onde skæbne, der påvirker helligfolket og dennes allierede. Helligfolket anråber med høj og klar stemme De udødelige for deres gunst og råber forbandelser efter den onde skæbne, der plager helligfolket og dennes allierede. Efter tre minutters anråbelse kan helligfolkets spiller udpege en terning, og den terning må ikke anvendes under resten af spilgangen. Derefter skal helligfolket foretage et Resistens (viljestyrke) 9. Hvis det fejler, må den bandlyste ternings ejer – og hvis denne ikke er til stede, må spilleder i stedet – udpege en terning hos helligpersonen som tilsvarende er bandlyst resten af spilgangen.

**Kultfællesskab:** Helligpersonen kan påbyde fællesskabet at fejre Den udødelige med offerfester, hvor fællesskabet slagter dyr og gør dyre ofre i form af røgelse og des lige. Hvis det ikke sker, rammes fællesskabet af misvækst og høsten vil slå fejl.

## Hemmelighedsfulde tegn

### Helligfolk trylleremse styrke 5

De udødeliges gerninger sætter sig aftryk i de dødeliges verden, men det kræver et særligt blik at se dem og forstå dem. Helligfolk kan påkalde sig De udødeliges kræfter for at få indsigt i de hemmelige tegn, som de efterlader.

Hemmelighedsfulde tegn har forskellige effekter, og når formularen aktiveres, vælger helligfolket en af effekterne.

**Hemmelige tegn:** Helligfolket læser omgivelserne for hemmelighedsfulde tegn fra De udødeliges verden og får et særligt indblik i, hvordan ting hænger sammen. Helligfolket lukker øjnene og koncentrerer sig, og åbner sine sanser for omgivelserne.

Spilleder giver helligfolkets spiller en ledetråd, en påmindelse, et hint, et spor eller et stykke information, som giver spilleren en rimelig chance for at løse en gåde, knække et mysterium eller finde en forklaring på noget mærkeligt i hulesystemet, som helligfolket søger en forklaring på.

**Sløret løftes:** helligfolket skuer ind bag virkelighedens slør, og de åbenbares brudstykker af tingenes sande sammenhæng. Helligpersonen lukker øjnene og koncentrerer sig, og pludselig dukker der blinkvist billeder op af verdens sammenhæng. Spilleleder viser i 5 sekunder kortet over det hulesystem, som helligfolket befinder sig i, til helligfolkets spiller.

Når effekten udrinder skal helligfolket klare et Resistens (viljestyrke) 9 for at håndtere den voldsomme oplevelse, det er at skue hinsides. Fejler tjekket, mistes 1 visdomspoint, og helligfolket kan ikke selv helbrede det tabet. Effekten kan kun vælges en gang pr kort.

**Kultfællesskab:** Helligpersonen kan afkode varsler, som den udødelige har sendt skjult til fællesskabet, og helligpersonen kan med sin tolkning af varslet udpege en i fællesskabet, som ifølge helligpersonen har syndet mod fællesskabet, og hvis fællesskabet ikke gør noget ved personen, rammer den udødelige fællesskabet med ulykker.

## Himlens vrede

### Helligfolk trylleremse styrke 5

*De udødeliges rasen er en frygtelig kraft, der lægger lande øde og omstøder kontinenter. Selv helligfolk frygter de udødeliges vrede, men nogle helligfolk vover at manifestere den for at bringe ødelæggelse omkring sig.*

Når trylleremsen anvendes, skal en af nedenstående effekter vælges.

**Vredens blik:** Helligfolket påkalder sig De udødeliges vrede, og flammer blusser op i øjnene på helligfolket. Med flammerne blussende har helligfolket *fordel* på true-tjeks, og i op til fem minutter brænder ilden i øjnene. Så længe ilden brænder kan helligfolket stirrer mod en synlig fjende op til 15m borte (initiativmæssigt er det en magisk

handling). Ofret mister straks 1 sår (eller 10 livspoint) og antændes af røde flammer – hvis flammerne ikke slukkes, mister ofret hver runde 1 sår (eller 10 livspoint), indtil flammer har brændt i tre runder. For at slukke flammerne kræver det et resistens (stamina) 10 (med +4 bonus, hvis der er væske, sand eller lignende til rådighed; tjekket lykkes automatisk, hvis ofret kan hoppe ned i store mængder vand. Hver antændelse koster 1 minut af formularens varighed (så den kan højst påvirke 5 væsner), og et allerede antændt offer kan ikke påvirkes igen. Ofre for vredens blik vil sætte deforme børn i verden.

Når denne effekt anvendes, skal helligfolket efterfølgende, når effekten ophører, klare et Resistens (stamina) 9. Hvis det fejler, brænder helligfolkets øjne ud og ender som to forkullede øjenæbler.

**Himlen åbner sig:** Helligfolket kan påkalde sig himlens vrede og få lynet til at slå ned. Helligpersonen anråber himlen med høj og tydelig stemme, og øjeblikket efter lyder en dyb rumlen fra himlen, og i løbet af fem minutter former sig en tung, sort sky, og mens skyen formes, kan helligpersonen pege til skyen og bruges dens uhyggelige fremtoning til at få *fordel* på true-tjeks. Idet skyen har dannet sig, kan helligpersonen inden for de næste fem minutter nedkalde et lyn fra skyen (det tæller som en magisk handling). Øjeblikket efter slår lynet ned rammende et punkt inden for 10m af helligpersonen. Hvis der er et væsen på det punkt, laver helligpersonen et magisk angreb (visdom) mod væsenet, og er det succesfuldt, mister væsenet 3 sår eller 30 livspoint. Alle væsner inden for 5m af lynets nedslagspunkt (der ikke allerede er ramt af lynet) mister 1 sår eller 10 livspoint. Hvor lynet rammer, vil al høst inden for 3km slå fejl resten af året.

**Kultfællesskab:** Helligpersonen kan påkalde sig den udødeliges vrede over fællesskabet, og det år vil krig plage fællesskabet