



TROSEVNER.....	3
Tro (max. 5 niveauer).....	3
Sådan er en religion opbygget.....	4
Sådan skaber du en religion.....	7

TROSEVNER

Dette område har fokus på at dyrke en trosretning og beskytte de troende. Ofte vil der være en leder, hvis titel selv skal defineres af den pågældende religion. At være troende kræver dedikation, men jo flere der tilslutter sig den pågældende religion, des mere magtfuld bliver den. Du kan som spiller sagtens være troende og dyrke din religion i det omfang du selv bestemmer. Det er først når du dedikerer dit liv til en trosretning, at du bruger Tros evner og dermed ændres din status fra "almindelig" troende til en tilbeder.

Tro (max. 5 niveauer)

Denne evne købes som et bevis på, at du har dedikeret dit liv og virke til at støtte en bestemt trosretning. Når du køber evnen, behøver du ikke at oplyse hvilken religion du støtter. Dette giver dig mulighed for at finde ud af om der er en religion i området som passer til dig. Alternativt kan du investere flere point i denne evne og dermed få muligheden for at oprette din egen religion. Hvis du ikke har valgt en tro, kan du ikke drage fordel af denne evne. Det er først når du vælger en religion, at du kan få fordelene sammen med de andre tilbedere. Religionen du vælger **skal** være en del af LV's univers, det vil sige, den skal være registreret og godkendt af en arrangør på arrangør-gården før den kan bruges i spillet eller være en ny religion, som du selv bygger op fra bunden. Dette kræver dog at du har evnen "Tro" på niveau 2 eller højere.

Du må gerne afsvære din tro eller skifte til en anden. Dette skal gøres over for din religiøse leder og er en formalitet. Du kan også vælge at være uden tro, men dermed frafalder din ret til at få de fordele som denne evne giver dig.

Når du har valgt hvilken religion du vil tro på, bliver du til en "tilbeder". Du er herefter bundet af de normer og traditioner som er gældende for din religion. Derfor skal du også deltage i messer og stå inde for det som din religion prædiker. Gør du ikke det, kan den religiøse leder smide dig ud af den pågældende trosretning. Selv om du bliver smidt ud af en tro og ikke selv anser dig for værende religiøs, så kan du **ikke** få de EP du har brugt på evnen tilbage.

- På niveau 1 er du en almindelig tilbeder og kan få gavn af de fordele din tro kan give dig.
- På niveau 2 er du en dedikeret tilbeder, religiøs betroet, kontaktperson eller kirketjener. Du kan få ansvaret for at klargøre religiøse ceremonier, lede bønner og være kontaktperson for ikke-troende der vil vide mere om den pågældende religion. Du kan desuden selv lave din egen religion (se herunder).
- På niveau 3 er du en religiøs leder, fortaler eller præst inden for den givne tro. Med mere magt er der også mere ansvar, som du kan læse mere om herunder. Du kan udføre 1 ceremoni pr. LV.
- På niveau 4 bliver du anset som værende leder af en religion, forbillede eller ypperstepræst. Du kan desuden vælge hvilke særlige fordele som religionen skal have under det pågældende LV. Du kan købe disse fordele i arrangør-gården for Korint. Du kan udføre 1 ceremoni pr. LV.

- På niveau 5 kan du beskytte andre tilbedere i din religion, ved at stå stille og messe højlydt. Dine medtilbedere kan herefter forme en rundkreds omkring dig, hvor de holder hinanden i hånden og så længe de bevarer rundkredsen og du højlydt messer, vil I alle være beskyttet mod alle former for fysiske påvirkninger, alkymbrygge og magi. Ikke-tilbedere og tilbedere og af en anden religion kan hverken blive en del af rundkredsen eller stå i midten af den. Du kan ikke bevæge dig mens du fremsiger din messe og rundkredsen stadig er intakt.

Derudover vil du modtage en officiel titel ligesom de adelige. Du kan selv vælge hvad din titel skal være, men vil i forhold til Lensherren blive anerkendt som "Deres Hellighed". Denne titel er gratis og betragtes som den adelige titel "Baron/Baronesse" og du får dermed de samme fordele. Dette betyder, at du til enhver tid kan stille dig selv forrest i køen, får et særligt "Helligt bevis" og muligheden for at dit hellige symbol bliver en del af LVs historie på sammen måde, som de adeliges våbenskjolde. Du får lavet din titel i arrangør-gården ved Lad Vides redaktion. Du kan udføre 1 ceremoni pr. LV.

Sådan er en religion opbygget

En religion har nogle faste retningslinjer som gør at religionen bliver tydelig i spiluniverset. Selvom mange af disse ting virker "påklisset" så er de med til at definere religionen og de troende, og derfor skal den indeholde følgende elementer:

- **Alle religioner har et mærke eller symbol** og det forventes at alle tilbedere, uanset niveau bærer symbolet på en eller anden måde, enten i form af et mærke på tøj, hud eller en genstand. Formålet med at bære symbolet er, at det fungerer som et bevis på, at du har ret til at bruge dine fordele som tilbeder af en bestemt trosretning.
- **Alle religioner har mindst et håndtegn eller fysisk gestik**, som man kan vise overfor andre og det forventes at alle tilbedere kan dette tegn. Der er ikke tale om et "hemmeligt" håndtryk, men en fysisk gestus med hånden, f.eks. en knyttet hånd der trykkes mod brystet, foldede hænder eller lignende. Tegnet kan bruges som en hilsen, i forbindelse med bøn eller i andre situationer hvor man non-verbalt fortæller hvad man tror på.
- **Alle religioner har en eller flere fraser eller udtryk**, som alle tilbedere bør kende og bruge i daglig tale med andre spillere. Det kan være alt fra "Må Lyset vise dig vejen" for en religion der tilbeder solen til "(indsæt gudens navn)s vilje!" som et udbrud.
- **Alle religioner har et helligt område**. Dette kan bestå af et telt, hellig cirkel eller lignende. Det hellige sted giver tilbederne nogle fordele. Stedet skal pyntes op og fremhæves så andre kan se at det er et helligt sted. Der skal være et relikvie i midten af stedet. Alle ceremonier skal foregå på det hellige sted. Det anbefales af det hellige sted har godt med fri plads omkring sig, da antallet af tilbedere definerer dets størrelse.
- **Alle religioner har et relikvie**. Denne genstand er et symbol for religionen og definerer midten af det hellige sted. Et relikvie er et slags altar eller særlig genstand som man beder ved eller rundt omkring og det skal betragtes som en magisk genstand.

- **Alle religioner har messer**, som kan bruges til bøn, optagelse af nye medlemmer og lignende. Det forventes at alle tilbedere deltager i disse messer i den kapacitet der aftales inden for den enkelte religion. Du kan afholde en messe lige hvor du vil, det er **kun** gennem messer på det hellige sted, at man som tilbeder kan få de spilmæssige fordele en religion kan give den enkelte spiller. Der **skal** afholdes mindst en messe om dagen.

Bemærk: Når der fremsiges en messe, uanset som bøn eller i andre tilfælde, som gennem trosfordele eller når en tilbeder på niveau 5 messer ved beskyttelsen af sine medtilbedere, skal der fremsiges sætninger der priser den pågældende guddom. Det er ikke nok, at nynne, at sige lyde eller tilfældige ord, for messen skal have et reelt og troværdigt indhold.

- **Alle tilbedere på niveau 3 eller højere kan udføre 1 ceremoni pr. LV.** Dette er praktisk talt nøjagtig det samme som et magisk ritual og kræver at trosmeisteren er involveret i ceremonien. Forskellen på et ritual og en ceremoni er, at det kun er tilbedere inden for den givne religion og ikke-troende, der kan deltage i ceremonien. Tilbedere af andre religioner kan ikke deltage og en ceremoni skal udføres på det hellige sted. Antallet af ceremonier der kan udføres er kumulative i forhold til dit niveau i "Tro". Dette betyder at du på niveau 3 kan udføre 1 ceremoni, på niveau 4 kan udføre 2 ceremonier og på niveau 5 kan udføre 3 ceremonier i løbet af et LV.

Hvordan religionen ellers er bygget op, hvad man tror på og hvordan tilbedelse udføres, er op til den enkelte religion at finde på. Det eneste krav vi stiller fra LVs side er, at religionen er tydelig i samfundet, sådan at den kan blive en del af vores fælles fortælling om Skovpasset. Kort og godt: vil man som religion drage spilmæssige fordele af sin tro, så skal man også være synlig og spilbar for andre. Så selv om din religion er en hemmelig kult, så vil man have hørt om den i Skovpasset.

Det kan ofte være en god ide, at lave en "skabelsesberetning" eller andet der fortæller historien om den pågældende religion. Der er intet krav om at denne skal være offentlig tilgængelig, men vi ser gerne at disse historier og beretninger bliver fortalt til andre spillere. Der er selvfølgelig sikkert også en masse hemmelighedskræmmeri og dette er også helt ok, så længe der også er en officiel historie. Der er intet krav om, at historien om religion bliver skrevet ned.

En religions hellige sted bør være samlingspunktet for religionen og dens tilbedere. Her kan der udføres ceremonier og med fordel afholdes messer. Dette sted har desuden særlige egenskaber og derfor skal stedet markeres på en tydelig måde.

I midten af det hellige sted er et **relikvie**, som kan være alt fra et religiøst symbol, en piedestal, et flag, en statue eller en anden større fysisk genstand. Mindre genstande som knive og halskæder må gerne bruges, så længe de ligger eller hænger på en større genstand og er tydelige at se. Relikviet kan **ikke** stjæles eller umiddelbart flyttes. Ønsker I at flytte relikviet så skal det ske gennem en ceremoni, da I teknisk set flytter hele det hellige sted. En religion kan kun have ét helligt sted og kun ét relikvie. Grænsen af det hellige område er defineret af antallet af troende, som kan stå i en rundkreds omkring midten med hinanden i hænderne og afmærkes ikke på andre måder.

Relikvier er i sig selv en særlig magisk genstand som kan trække energi direkte fra Urkraften som ligger under Skovpasset. Det er gudernes måde at give sine tilbedere deres magt. Derfor kan man

med fordel udføre ritualmagi i nærheden af et relikvie, da det kan være med til at øge chancen for, at ritualet gennemføres. Derudover kan artefakter genoplades af relikvier, sådan at deres effekt kan bruges én ekstra gang den pågældende dag. For at oplade et artefakt kræves det, at en tilbeder på niveau 3 eller over udfører en kort messe over det pågældende artefakt.

Når der udføres en ceremoni omkring et relikvie, som jo er et krav, kan ceremonien **ikke** afbrydes eller forstyrres af udefrakommende, da relikviet skaber en beskyttende barriere, ligesom når tilbederne holder i hånd i en rundkreds omkring relikviet.

Relikvier kan dog **påvirkes udefra** gennem ceremonier og ritualmagi og på denne måde korrumpes og fordærves. Dette betyder at de kan tillægges **negative** effekter som indirekte gives videre til andre personer i nærheden af det påvirkede relikvie eller gør at relikviets tilbedere ikke kan modtage beskyttelse eller velsignelser. På denne måde kan et relikvie bruges som et våben imod sine egne tilbedere. Ceremonier eller ritualer som skal påvirke et andet relikvie negativt skal **ikke** udføres hos modstanderen, men "hjemme" ved det hellige sted, hos den religion der ønsker at skade de andre. Trosmeisteren vil efter ceremonien eller ritualet udfylde en seddel med effekten og gå hen til målet og placere sedlen på deres relikvie.

Bemærk: Målet kan ikke få at vide hvem der har påført deres relikvie den negative effekt. De bliver enten nødt til at forhøre sig rundt omkring i Skovpasset eller udføre en ceremoni, hvis muligt, for at få denne information!

Der er ingen facitliste over hvordan ceremonier og ritualmagi kan påvirke et relikvie negativt, men eksempler kunne være: Forhindre messer, forhindre ceremonier, forhindre beskyttelse, give kontinuerligt skade, sprede sygdom og lignende.

Det er tilladt at kopiere effekter fra alkymibrygge og magiske formularer, men kræver at disse elementer indgår i ceremonien eller ritualet der bliver udført for at give den negative effekt. Man kan selvfølgelig rense et relikvie igen, men vil være under påvirkning af den gældende negative effekt.

Et relikvie kan godt have flere negative effekter på engang, men hver effekt der skal tilføjes, kræver en separat ceremoni eller et separat ritual. Det kræver en ceremoni eller et ritual at rense relikviet. I tilfælde, hvor man ikke kan udføre ceremonier ved et givent relikvie, må man bruge ritualmagi for at rense relikviet. Når et relikvie bliver renses fjernes **alle** negative effekter på en gang.

Bemærk: Relikvier kan **ikke** få positive effekter gennem ceremonier, ritualmagi og artefakter, da de allerede giver disse i form af en velsignelse og beskyttelse til de troende.

Sådan skaber du en religion

Når du har opnået niveau 2 i evnen "Tro" kan du skabe din egen religion. Der er dog visse regler du skal følge, før vi som arrangører kan godkende den. På listen "Sådan er en religion opbygget" ovenover, kan du finde alle de punkter som du skal have på plads, før du går videre til de næste skridt som du ser herunder:

- **Velsignelse:** Din religion giver en særlig og unik velsignelse til hver af tilbederne i din religion. Velsignelsen kan kun modtages gennem en messe på religionens hellige sted. Det

kræves desuden at tilbederne har evnen "Tro" på mindst niveau 1 før de kan modtage velsignelsen. Velsignelsen varer indtil næste messe, dog max. 24 timer og man kan kun modtage velsignelsen én gang pr. døgn. Velsignelser påvirker **kun** tilbedere. Ikke-troende og personer fra andre religioner kan ikke udnytte jeres religions specifikke velsignelse. Velsignelsen er et "varemærke" for religionen og kan kopiere en evne på niveau 1, en formular på niveau 1, en alkymbryg på niveau 1 eller en anden undefineret fordel som er på et tilsvarende niveau. Velsignelsen skal dog også have en ulempe som skal godkendes af en GM i arrangør-gården. **Eksempel:** *Velsignelsen helbreder 1 livspoint til alle tilbedere, men ulempen gør at de skal lukke øjnene og ikke kan modtage beskyttelse, selv om de står i en rundkreds omkring det hellige sted og bliver velsignet.*

Man kan **kun** have 1 velsignelse pr. religion. Denne kan i særlige tilfælde dog ændres efter aftale med trosmesteren.

- **Beskyttelse:** Det hellige sted yder en særlig beskyttelse og det kræver mindst én tilbeder på niveau 2 eller højere, at **aktivere** den. Områdets størrelse er lig med størrelsen på den rundkreds som tilbederne kan danne rundt om midten af det hellige sted når de holder hinanden i hånden og beskyttelsen virker kun når tilbederne står i netop denne rundkreds eller inde i rundkredsen. Så længe tilbederne står således, kan området og tilbederne selv ikke påvirkes af umiddelbare effekter som fysiske angreb fra nævekamp eller våben, magiske formularer eller alkymbrygge. Der er nærmest et guddommeligt og usynligt skjold om rundkredsen, som afværger (næsten) alt.

Andre personer, selv ikke-troende, kan inviteres ind i midten af rundkredsen af en tilbeder på niveau 2 eller højere, og kan på den måde også modtage beskyttelsen. Personen der skal beskyttes kan altså kun gå ind i rundkredsen, ved det sted hvor denne person står. I det øjeblik at rundkredsen brydes, stopper beskyttelsen. Den kan dog genoptages lige så hurtigt, når tilbederne igen holder i hinanden i hånden, hvis dette ønskes. Man kan ikke fange folk inde i rundkredsen og alle kan forlade den når de vil.

Bemærk: Ingen fysiske påvirkninger kan stoppe beskyttelsen! Det er **kun** hvis en af tilbederne bryder cirklen, at beskyttelsen ophører. Andre spillere må ikke fysisk røre eller skubbe til de personer der danner cirklen.

Der skal udføres en kort messe når beskyttelsen **dannes**, men man behøver ikke at messe for at vedligeholde beskyttelsen.

- **Tiende:** LV udbetaler **ikke** tiende til medlemmer af religionen; det må I indkræve selv af jeres medlemmer og I bestemmer selv hvor meget. Men der kan være en fordel ved, at lade tilbederne betale til religionen. En tilbeder på niveau 4 eller derover kan gå hen til trosmesteren og købe en eller flere særlige fordele til sin religion. Prisen vil variere alt efter effekten og varighed. Fordelen vil ofte have en kraftig og spilændrende effekt som kan hjælpe både tilbederne og andre spillere. Nogle af fordelene vil være resten af det pågældende LV, mens andre kun virker 1 gang.

Du har altid mulighed for at kigge kortene igennem og udvælge ét, som skal betales med korint. Fordelskortene er unikke, hvilket betyder at du kan forhindre andre religioner i, at få

den samme fordel. Du må gerne diskutere med andre medlemmer af din religion, hvilken fordel I ønsker og der er ingen begrænsninger på, hvor mange forskellige fordele I kan have under et givent LV.

Der er generelt ingen begrænsninger i forhold til tilbedernes brug af magi og alkymi. Disse kan sagtens være en integreret del af din tro. Der er heller ingen begrænsninger i forhold til at besudle eller korrumpere andre religioners relikvier. Alt i alt er det vigtigste omkring en religion klare retningslinjer, et mål med dens eksistens og hvordan den ønsker at påvirke eller forandre verdenen.

En religion skal gerne skabe en balance mellem fordele og ulemper for tilbederne, som gør at de skal kæmpe lidt for deres tro og på den måde give modspil til resten af indbyggerne i Skovpasset. En religion har som altid et mål omkring forandring og en bestemt måde hvorpå denne forandring skal implementeres. Det er derfor op til dig, som laver din egen religion, ikke kun at gøre den interessant at høre om, men også at skabe situationer og fysiske tiltag som gør det muligt, at religionen gennem sine tilbedere kan påvirke spillet og de andre spillere.