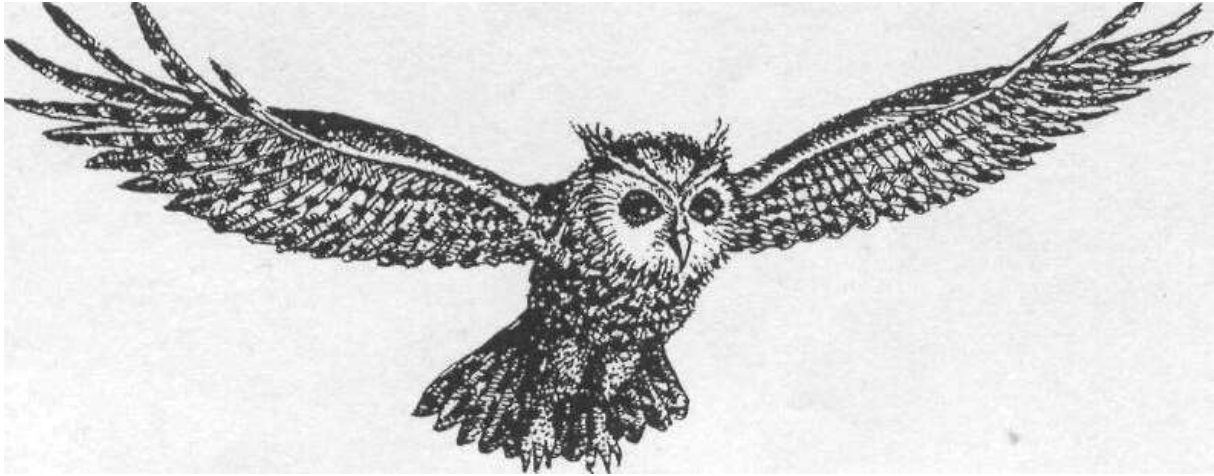


# Het Oog des Meesters.



# Het Spreukenboek Van de Avonturijnse Magie



Encyclopedie van de Toverspreuken van Avonturië.  
Als uitgelegd aan Magister Rudolf Trost

# Het Dag des Meesters.

## 8 UNIVERSELE TOVERSPREUKEN VOOR ELFEN EN TOVENAARS.

### Armakrodilt! - bescherming en schild!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je jezelf voor korte tijd van een magisch schild voorzien.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en legt gelijktijdig de linkerhand op de borst. Onmiddellijk vormt zich een magisch schild dat je voorziet van 4 BW - bovenop de reeds gedragen BW.

Je gevechtsvermogen wordt hierdoor niet beïnvloed. Om deze magische bescherming te behouden moet je het schild steeds blijven voorzien van ASP. Wanneer dit niet gebeurt, lost het schild meteen op.

**Kosten:** 1 ASP per gevechtsronde.

**Reikwijdte:** 0 meter

**Duur:** Zolang je het schild van ASP voorziet.

### Balsam Salabond - genees wond!

**Beschrijving en effect:** Deze magische formule is zo geneeskrachtig dat verloren gegane levensenergie weer terugkomt. De toverkracht werkt altijd!

**Tovertechniek:** Je legt je rechterhand op het voorhoofd van de gewonde en spreekt gedurende (20 - Charisma) minuten de Woorden van Macht. Ogenblikkelijk krijgt de gewonde weer levensenergie. Je kan deze magische formule ook op jezelf toepassen. De teruggewonnen levensenergie stijgt weer tot het startniveau van het slachtoffer.

**Kosten:** 1 ASP per teruggegeven punt levensenergie (LE).

**Reikwijdte:** 0 meter - aanraken (zie tovertechniek)

**Duur:** Permanent

### Banbaladik - je vriend ben ik!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een vijandelijk creatuur zo betoveren dat dit creatuur denkt zijn/haar beste vriend voor zich te hebben. Een betoverde vijand kan zolang de spreuk duurt behandeld worden als een beste vriend. Alles wat een goede vriend voor je zou doen kan worden gevraagd. Deze spreuk werkt ook op wilde dieren (zoals wolven). Indien deze spreuk vijf maal achtereenvolgens wordt herhaald op hetzelfde creatuur, wordt deze magische spreuk permanent.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en kijkt het slachtoffer diep in de ogen. Dan ontbrand een mentale strijd tussen jezelf en het doelwit van deze spreuk. De tegenstander gooit 3 d 6 en telt daarbij zijn/haar monsterklasse (Mk) op. Het aantal d6 dat je mag gooien stemt overeen met je Graad +1 (Gr + 1). Je telt bij het totaal van deze worp je Charismascore (CH) op. Als je een hoger resultaat hebt gehaald dan het te betoveren creatuur, is de betovering gelukt.

**Kosten:** 7 ASP per tegenstander.

**Reikwijdte:** 5 meter + 1 meter per graad.

**Duur:** 5 ronden + Graad.

### Esculaap Gaap - Slaap!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een slachtoffer vanaf een afstand in slaap toveren. Het slachtoffer kan door niets worden gewekt alvorens de duur van deze spreuk is afgelopen.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en eindigt met een luide snurk. Dan ontbrand een mentale strijd tussen jezelf en het doelwit van deze spreuk. De tegenstander gooit Mb x d6 (Gewoonlijk 2) en telt daarbij zijn/haar monsterklasse (Mk) op. Het aantal d6 dat je mag gooien stemt overeen met je Graad +1 (Gr + 1). Je telt bij het totaal van deze worp je Charismascore (CH) op. Als je een hoger resultaat hebt gehaald dan het te betoveren creatuur, is de betovering gelukt.

**Kosten:** 3 ASP per ronde/tegenstander.

**Reikwijdte:** ASP meter + 1 meter per graad van je.

**Duur:** 1 ronde per ASP + 1 ronde per Graad.

# Het Oog des Meesters.

## Flim Flam Fluister - licht in het duister!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een magische lichtbron maken. De toverkracht werkt altijd!

**Tovertechniek:** je spreekt gedurende 20 seconden de Woorden van Macht en knipt met de vingers. Daarop verschijnt er een lichtbol die licht geeft als een fakkel. De lichtbol zweeft, zolang de spreuk werkt boven je hoofd en kan niet worden weggestuurd.

**Kosten:** 1 ASP per spelronde.

**Reikwijdte:** 0 meter - de verlichting werkt binnen een straal van 10 meter.

**Duur:** Zie kosten.

## Foramis Forameur - open U, poort en deur!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je deuren en geheime deuren die op mechanische wijze waren gesloten, openen. Geheime deuren (3 d 6) moeten natuurlijk eerst worden gevonden. De toverkracht werkt altijd!

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en raakt de deur driemaal aan met de platte rechterhand. Daarna gaat het slot op de deur vanzelf open, d.w.z. de grendel schuift opzij. Daarna kan de deur moeiteloos worden opengemaakt.

**Kosten:** 8 ASP

**Reikwijdte:** 0 - aanraken (zie tovertechniek)

**Duur:** Permanent

## Fulminictus Donderzwijn- laat mijn zwaard het beste zijn!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een krachtige straal afvuren uit je focus (scepter, toverstaf, enz...). Deze magische straal veroorzaakt **schadepunten** inplaats van **trefpunten**, d.w.z. er mag geen pantser worden afgetrokken daar de straal er dwars doorheen gaat zonder aan kracht in te boeten.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en fixeert je doelwit met je focus. Je rolt dan drie dobbelstenen (3 d 6) en telt bij het resultaat van deze worp je graad op. Het gezamenlijke resultaat geeft de schadepunten weer, die meteen van de levensenergie van de tegenstander worden afgetrokken.

**Kosten:** 1 ASP per schadepunt (SP). Als de som van de worp plus de graad hoger is dan je ASP, dan krijgt de tegenstander slechts net zoveel SP als de ASP die je nog bezit. Indien je ASP naar 0 zakken, val je bewusteloos neer.

**Reikwijdte:** 7 meter.

**Duur:** Permanent.

## Visibili Vanitaar! - toverkracht maak mij onzichtbaar!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je jezelf en/of je metgezellen voor een bepaalde tijd onzichtbaar maken. Volgens de wetten van Avonturië is het gebruik van deze spreuk tijdens een gevecht ten strengste verboden!!

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en knippert twee keer met de ogen. Je bent nu voor 2 spelronden onzichtbaar. Gedurende deze tijd mag je niet vechten. Er kan wel een kamer worden doorzocht, voorbij een schildwacht worden geslopen, enz... Wanneer meerdere personen onzichtbaar moeten worden gemaakt dan moeten ze contact met jouw hebben, direct of indirect, terwijl je de Woorden van Macht spreekt.

**Kosten:** 2 ASP per ronde/per persoon.

**Reikwijdte:** 0 meter

**Duur:** 6 spelronden plus je graad (Gr).



# Het Dag des Meesters.

## 8 UNIVERSELE TOVERSPREUKEN VOOR TOVENAARS.

### Claudibus Clavistiboort - wees gesloten deur en poort!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een deur op magische wijze vergrendelen. Deze deur kan slechts door een tegenspreuk (de *Foramis Forameur* spreuk) worden geopend of met veel geluk bij de dobbelstenen.

**Tovertechniek:** Je doet de deur dicht en raakt hem drie keer aan met je platte hand terwijl je de Woorden van Macht spreekt. Dan gooi je 3 d 6, de drie geworpen getallen vormen samen een magische code. Slechts als de tegenstander dezelfde getallen gooit – de volgorde doet er niet toe – kan de deur worden geopend. Slechts één poging is toegestaan per ronde. Zodra de werkingstermijn van de toverformule is verstreken, laat de deur zich weer normaal openen.

**Kosten:** 6 ASP.

**Reikwijdte:** 0 meter.

**Duur:** Graad x 2 ronden

### Horriphobus Pokkepijn - pas toch op voor magere hein!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een tegenstander zo de doodschrik op het lijf jagen dat deze zich meteen overgeeft of direct weglucht.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en kijkt de tegenstander recht in de ogen. De toverformule heeft alleen effect als jouw Slimheidsscore + jouw Graad minstens zo hoog zijn als de Moedscore van je tegenstander en deze faalt in een proef tegen Dodenangst + jouw Graad. Bovendien moet je nog slagen in een Charisma proef. Als de betovering werkt, zullen de meeste tegenstanders uit angst wegluchten. Indien jouw Charisma hoger is dan de Moedscore van de tegenstander zal deze zich onmiddellijk aan je overgeven. Je kan dan alles vragen wat je wil en uit pure angst zal deze alles vertellen wat je wil weten (binnen de kennis van je gevangene). Als de werkingsduur van de spreuk is uitgewerkt, weet het slachtoffer niets meer van de verbijde tijd onder invloed van de spreuk.

**Kosten:** 20 ASP.

**Reikwijdte:** 7 meter + 1 meter per graad.

**Duur:** 5 ronden + Graad.

### Mortuaris Artisloot – [Naam] ..Val Dood!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een tegenstander de dood injagen. Het hart stopt met pompen en all vitale levenstekens vallen onmiddellijk weg. Het slachtoffer sterft onmiddellijk.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en raakt je doelwit aan. Dan spreek je onmiddellijk de naam (of titel) van je slachtoffer.

Voorbeeld: *Mortuaris Artisloot – Soldaat... Val Dood* of *Mortuaris Artisloot – Edilbertus van Kotter... Val Dood*.

De toverformule heeft alleen effect als jouw Moedscore + jouw Graad minstens zo hoog zijn als de Monsterklasse van je tegenstander. Deze ziel van het slachtoffer dat met deze spreuk naar het hiernamaals wordt gestuurd wordt immuun voor spreuken die je toelaten vragen te stellen aan doden (zoals de Leer des Doods spreuk '*Doodsreutel*') maar kan nog steeds worden gebruikt om met een necromantische spreuk een ondoed creatuur in 'leven' te roepen.

**Kosten:** Monsterklasse van het slachtoffer ASP.

**Reikwijdte:** 0 meter.

**Duur:** Permanent.

**Opmerking:** Indien deze betovering niet lukt, verlies je zelf (1 d 20 – Graad) Levensenergie



# Het Dog des Meesters.

## Paralu Paralijn - je zult verstijft van schrik zijn!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je één of meerder tegenstanders doen verstijven van de angst.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en kijkt de tegenstander recht in de ogen. Dan gooi je een aantal d6 gelijk aan je Graad +1. De toverspreuk is gelukt als de gezamenlijke score de Monsterklasse van de tegenstander's overtreft. Een verstijfde tegenstander kan makkelijk worden aangeraakt. Het slachtoffer is namelijk letterlijk zo hard als steen en met normale wapens niet te verwonden.

**Kosten:** 13 ASP.

**Reikwijdte:** 15 meter + 1 meter per graad.

**Duur:** 5 rondes + Graad.

**Opmerking:** Je kan proberen een aantal tegenstanders tegelijk te laten verstijven. De Monsterklassen van de tegenstanders worden dan bij elkaar opgeteld tot een som die je met je worpen moet overtreffen. De ASP kosten worden dan verhoogt met de Magiebestendigheid (MO+SL/3) – (Bg) van de te betoveren tegenstanders.

## Salamander Moetander - wees een ander!

**Beschrijving en effect:** Dit is de klassieke betovering waarmee Tovenaars mensen, monsters of andere wezens een ander aanzien geven. Met deze magische formule kan je een slachtoffer zowel in levensloze voorwerpen als in andere wezens veranderen. Deze spreuk behoort tot de moeilijkste onder de toverspreuken en alleen machtige magiërs beheersen deze spreuk.

**Tovertechniek:** Je wijst met beide handen naar het slachtoffer en prevelt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht. Daarbij denk je zeer sterk aan het voorwerp of wezen waarin je het slachtoffer wil veranderen. De som van je Slimheidsscore en je Graad moet minstens even hoog zijn als het **dubbele** van de Monsterklasse van het slachtoffer. Als dit is gelukt moet je een succesvolle Charisma-proef afleggen. Indien deze ook lukt is de betovering geslaagd.

**Kosten:** 25 ASP.

**Reikwijdte:** 7 meter + 2 meter per graad.

**Duur:** Permanent.

**Opmerking:** Je kan proberen een slachtoffer te laten geloven dat deze spreuk op hem of haar is geworpen zonder dat de verandering effectief heeft plaatsgevonden. Deze variant kost slechts 10 ASP en duurt slechts een aantal uren gelijk aan jouw Charisma score. Met deze spreuk kan je het slachtoffer laten geloven dat hij of zij is verandert en het slachtoffer zal zich gedragen als het door jouw gekozen creatuur. Het spreekt vanzelf dat deze spreuk een slachtoffer NIET kan veranderen in een levensloos wezen.

## Sensibaar Waar en Klaar - je gevoelens worden openbaar!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een korte blik werpen in het gevoelsleven van een ander. Met behulp van deze toverformule kom je aan de weet of degene die tegenover je staat je vriendelijk, neutraal of vijandig gezind is en of deze persoon moedig, aggressief of laf zal reageren. Deze toverformule laat je NIET toe om gedachten te lezen! Het gekozen doelwit moet binnen je gezichtsveld staan, maar hoeft niet met het gezicht naar je gericht zijn.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en concentreert je gedachten op je gekozen doelwit. Daarna moet je een Slimheidsproef afleggen om te kijken of de betovering gelukt is. Als dat het geval is, kan je een ogenblik in de gevoelswereld van de ander vertoeven.

**Kosten:** 5 ASP per ronde.

**Reikwijdte:** 20 meter + 1 meter per graad.

**Duur:** 10 seconden + Graad.



# Het Oog des Meesters.

## Zacht Lucht Monstermacht - sla er op met al je kracht!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een held uit je gezelschap voor korte tijd in een vechtmachine veranderen. Als de tegenstander wordt verslagen voor de betovering is uitgewerkt moet je slagen in een Charisma proef - verzwaaard met de Magiebestendigheid van de betoverde held). Indien deze proef mislukt zal de betoverde held ook jouw of je metgezellen aanvallen in een blinde woede.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Moed van de betoverde) seconden de Woorden van Macht en raakt de gekozen held aan. Daardoor vloeit je magische energie het lichaam van de held binnen en verhoogt je Moed, Lichaamskracht en Aanval scores met iedere vier punten.

**Kosten:** 7 ASP.

**Reikwijdte:** 0 meter.

**Duur:** 9 ronden + Graad.

**Opmerking:** Houd er rekening mee dat ieder punt Lichaamskracht van 13 of meer de trefpunten van de held met één punt verhoogt maar ook de breukfactor van het wapen dat deze hanteert.

**Voorbeeld:**  
LK 13 = +1 TP/ +1 Bf  
LK 14 = +2 TP/ +2 Bf  
LK 15 = +3 TP/ +3 Bf  
LK 16 = +4 TP/ +4 Bf  
LK 17 = +5 TP/ +5 Bf

## Vocale Ventroquil - Zeg wat ik wil

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een menselijke stem laten hoorbaar worden uit een levenloos voorwerp binnen de 36 meter (18 vakken) van je. Deze spreuk kan worden gebruikt terwijl je een andere spreuk onderhoud en je kan de twee spreuken zelfs linken om zo de illusie van een synchroon sprekende verschijning op te roepen.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en klakt met je tong tegen je gehemelte.

**Kosten:** 5 ASP per minuut.

**Reikwijdte:** 36 meter (18 vakken).

**Duur:** 1 minuut x Graad.



Encyclopedie van de Toverspreuken van Avonturië.

Als uitgelegd aan Magister Rudolf Trost

# Het Dag des Meesters.

## 19 ACADEMISCHE TOVERSPREUKEN VOOR TOVENAARS.

### Amoveo Excecor!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een vloek van een andere magiër – of van jezelf – verwijderen. Je kan slechts één vervloeking per dag verwijderen.

**C omponent:** Geen

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en legt je linkerhand op het voorhoofds van de te betoveren persoon.

**Kosten:** 1 ASP + 2 ASP per verschil in Graad (als de andere magiër een hogere Graad heeft dan jij).

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Ogenblikkelijk.

### Cerus Strepidus Tumultus!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een geluid nabootsen. Dit kan een zeer luide knal zijn die een draagwijdte heeft van 1 kilometer, of een zacht gefluister zoals een hijgen van vermoeidheid. Je kiest zelf het volume van het geluid. Je kan het geluid laten ontstaan op eender welk punt binnen 24 meter [12 vakken] van je. Je kan met deze spreuk geen menselijke stem imiteren!

**C omponent:** Een kleine megafoon

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en imiteert dan het gewenste geluid door je megafoon.

**Kosten:** 1 ASP per geluid.

**Reikwijdte:** 1 kilometer.

**Duur:** Ogenblikkelijk.

### Cognosco Lingo Audio!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je gedurende tien seconden eender welke taal spreken en verstaan. Je kan 10 seconden spreken maar de spreuk wordt automatisch verlengt wanneer je blijft doorpraten. Natuurlijk worden je ASP ook afgetrokken a ratio van 1 ASP per 10 seconden.

**C omponent:** De tong van eender welk creatuur.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en schud de tong heen en weer.

**Kosten:** 1 ASP per 10 seconden.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Ogenblikkelijk

### Comperio Oberon - Ondek de Magische Bron!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je de aanwezigheid van een magisch voorwerp, runes, of actieve spreuk of ritueel voelen binnen een afstand van 24 meter (12 vakken) + 2 meter (1 vak) per graad. Het is van geen belang of dezen nu van magische of van goddelijke oorsprong zijn. Deze spreuk onthult nooit de aanwezigheid van andere magiërs maar wel de aanwezigheid van een toverstaf. Je kan op deze wijze een verborgen magisch voorwerp opsporen.

**C omponent:** Toverstaf.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en draait terwijl rond je as met wijd opengesperde ogen.

**Kosten:** 5 ASP.

**Reikwijdte:** 24 meter (12 vakken) + 2 meter (1 vak) per graad.

**Duur:** Ogenblikkelijk.



# Het Dog des Meesters.

## Connecto Potestas Artefacto!

**Duur van het Ritueel:** (20 – Graad) x 1 d 20 minuten.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een magisch voorwerp aan een persoon binden. Enkel deze persoon zal dan kunnen gebruik maken van de magische krachten van dit voorwerp. Dit ritueel is noodzakelijk bij elke stafbetovering en bij het verwerven van een nieuw magisch voorwerp. Indien niet gebonden kan de magie inherent aan het voorwerp zeer onwelkome neveneffecten kunnen hebben. Tvenaars vragen voor het plegen van dit ritueel een betaling van 5 GD x Graad. Het ritueel lukt niet automatisch maar vergt een worp met 1 d 20.

**01 – 05** De betovering is geslaagd.

**06 – 10** De betovering is geslaagd mmaar heeft het resultaat van de worp minus 5 dagen nodig om definitief verbonden te zijn met de nieuwe eigenaar.

**11 – 15** De betovering is niet geslaagd en moet worden overgedaan.

**16 – 20** De betovering is niet geslaagd en het voorwerp is te sterk om zich aan een nieuwe eigenaar te binden.

**C omponent:** Een ijzeren ring

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en wrijft met de ijzeren ring over het te betoveren voorwerp.

**Kosten:** 5ASP.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Permanent / x ronden + Graad.

## Custodio Pluvio!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je de regenstoppen alvorens deze jouw bereikt. Zelfs in een stortbui blijf je kurkdroog. Deze spreuk duurt één uur of tot wanneer je ze zelf stopzet. Je moet je wel concentreren om deze spreuk gaande te houden en kan dus geen andere spreuk werpen en geen ASP herwinnen door meditatie. Andere helden voelen zich door deze spreuk meestal beet genomen en zouden je dit wel eens zeer kwalijk kunnen nemen.

**C omponent:** een miniatuur regenscherm.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en houd het boven je hoofd.

**Kosten:** 1 ASP per 10 minuten.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Ogenblikkelijk





# Het Oog des Meesters.

## Execroris Personalis!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een vloek laten neerdalen over een slachtoffer. De vervloeking houdt aan gedurende een aantal dagen gelijk aan je Graad +1 dag per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk. Een Vloek kan door de vervloeker zelf – of door een magiër van een hogere Graad - op elk ogenblik worden opgeheven met een *Verwijder Vloek* spreuk. Een vloek kan vervelend en zelfs vernederend zijn, maar is nooit rechtstreeks dodelijk.

**C omponent:** Haar, vingernagels of zweet afkomstig van het te vervloeken slachtoffer.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en

**Kosten:** 4 ASP per tegenstander.

**Reikwijdte:** 24 meter (12 vakken) + 2 meter (1 vak) per graad.

**Duur:** Ogenblikkelijk.

**Opmerking:** Hier zijn enkele voorbeelden van de meest gebruikte vervloekingen: kaalheid of haaruitval, haarkleur veranderen in een felle, opvallende kleur, winderigheid, stinkende adem, maagkrampen en diarree, jeuk op vele plaatsen. zweetvoeten, wratten of puisten.

## Fructus Parvus Ressus Creatus!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een klein dier letterlijk uit je punthoed toveren. Dit dier is een normaal dier en dus niet magisch. Het kan dus bereid en opgegeten worden. Je hebt echter geen controle over het soort dier dat je verkrijgt met deze spreuk en moet een dobbelsteen werpen om te bepalen welk dier je uit je punthoed tovert. Je kan deze spreuk wel verscheidene malen werpen om het gewenste dier te verkrijgen.

**C omponent:** Geen

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en steekt je linkerhand in je punthoed.

**Kosten:** 2 ASP.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Ogenblikkelijk.

**Opmerking:**

<b>1 d 6 worp</b>	<b>Creatuur</b>
1	Witte muis
2	Wit konijn
3	Witte duif
4	Slang (niet giftig)
5	Vis
6	Hagedis



# Het Dog des Meesters.

## Mitto Nuntio!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je twee takjes of twee stenen betoveren die wanneer deze spreuk wordt geworpen een gat maken in de realiteit en je toelaten te spreken met de persoon die de andere tak of steen bij zich heeft. Je kan 5 seconden spreken per graad maar de spreuk kan automatisch verlengt wanneer je blijft doorpraten aan dezelfde ASP kost.

**Component:** Twee takjes of twee stenen.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en wrijft de componenten stevig tegen elkaar met beide handen.

**Kosten:** 4 ASP per 5 seconden.

**Reikwijdte:** 100 meter per graad.

**Duur:** 1 uur + 10 minuten per Graad.

## Mollissus Egressus!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je de lucht zelf vragen de val van iemand op te vangen, jezelf inclus. Alle levensenergie die verloren gaat van een val (1d6+1 per twee meter) wordt met deze spreuk gehalveert. Een val van 8 meter (1d6+4) wordt dus 1d6+2. Daar de betoverde trager valt duurt het natuurlijk ook tweemaal zolang alvorens hij of zij de grond bereiken.

**Component:** Je adem

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende 2 seconden de Woorden van Macht en blaast over je openstaande rechterhand.

**Kosten:** 1 ASP per meter.

**Reikwijdte:** 10 meter [5 vakken].

**Duur:** Ogenblikkelijk.

**Opmerking:** Een val van meer dan 10 meter maakt deze spreuk ongeldig en de val heeft het volledige effect.

## Nebula Cumulicist – Maak voor mij een dikke mist!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een mist oproepen die 3 meter hoog is en 24 m<sup>2</sup> (12 vakken) in omvang. Je bent zelf het centrum van deze mistwolk. Deze mistwolk mag dan worden verplaatst met een snelheid van 10 meter per ronde in een richting die door jou is gekozen, en zolang de mistwolk binnen een afstand blijft van (ASP x 10) meter en je slaagt in een Charisma proef, kan je deze andere vormen laten aannemen. Wanneer je echter iets anders doet (andere spreuk werpen, aanvallen, afweren, enz. Zal de wolk blijven bewegen in de laatst aangegeven richting tot wanneer de spreuk haar effect verliest. Binnenin de mistwolk is het zich beperkt tot 4 meter (2 vakken) en je snelheid is beperkt tot een snelle mars; lopen is uit den boze want iedere beurt vereist een Beindigheidsproef die je laat vallen bij een mislukking. Het aantal punten waarmee je deze proef hebt gefaald zijn ook schadepunten.

Tegenstrevers die schiet- of wapens gebruiken tegen doelwitten in de mistwolk moeten zuks doen op halve score en bij een succes moeten ze nogmaals succesvol zijn bij een nieuwe schiet- of wapens proef alvorens te mogen werpen voor trefpunten. Omgekeerd – van binnenin de mistwolk naar buiten - zijn er geen malussen zolang de schutter (of werper) zich op maximaal 4 meter van de rand van de mistwolk bevindt.

**Component:** Geen

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en spuwt op je hand om een water elementaal op te roepen. Dan blaas je over de vochtige plek om een luchtelementaal op te roepen. Uit de combinatie van beide elementaire krachten ontstaat de mistwolk.

**Kosten:** 4 ASP per ronde.

**Reikwijdte:** Persoonlijk + 24 meter (12 vakken).

**Duur:** 1 ronde + Graad.



# Het Oog des Meesters.

## Nimbus Exhalatius!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een stinkende wolk oproepen die je tegenstanders flink wat hinder kan bezorgen. Binnen deze wolk is de zichtbaarheid beperkt tot 2 meter, Alle Aanvals - of Afweerpogingen zijn op -7, en Snelheid is beperkt tot 1 vak per beurt. Eenieder in de wolk moet aan het begin van iedere beurt een behendigheidstest voldoen of mag niet zelf een actie ondernemen. Deze beurt doet de Meester wat hij of zij wil met dat karakter, je kan vallen, ergens tegenaan botsen, ademnood krijgen, enz...

**C o m p o n e n t:** Een stuk lopende stinkkaas.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht, ademt de geur van de kaas door je neus en blaast hem weer uit door je mond.

**Kosten:** 1 ASP per ronde.

**Reikwijdte:** 12 meter [6 vakken] + 2 meter [1 vak] per graad.

**Duur:** 2 rondes + Graad.

## Perceptio Scriptaar - De geschriften worden leesbaar!!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule stelt je in staat een simpele tekst te lezen in een taal die je niet beheerst. Deze spreuk vergt een Slimheidstest verhoogd met je Graad. Deze spreuk is eigenlijk meer bedoelt voor het lezen van plaatsnamen en straatnamen of van misdadigersposters in en aan het kantoor van de sheriff dan van teksten uit een boek of op perkament. Lange passages (meer dan een halve bladzijde) of teksten met een complexe structuur (zoals nieuwe toverspreuken) zijn waarschijnlijk onmogelijk te lezen binnen de aangegeven tijd. Ook codeberichten, runenbrieven, of geheimschriften zijn niet vatbaar voor deze spreuk.

**C o m p o n e n t:** De tong van eender welk creatuur.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en wappert met je linkerhand waarin je de tong vasthoud

**Kosten:** 3 ASP.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** 1 ronde.

## Perturbora Magica!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een magisch alarm laten afgaan wanneer er iemand binnen de tien meter van je belletje passeert. Dit alarm is onhoorbaar voor eenieder behalve jezelf en het zal je zelfs wekken als je slaapt. Dit magisch alarm kan eender waar worden geplaatst en zich op eender welke afstand bevinden, maar je kan slechts één zulk magisch alarm plaatsen. Wanneer je een nieuw magisch alarm plaatst wordt het vorige automatisch uitgeschakeld.

**C o m p o n e n t:** Een koperen belletje

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en plaatst het koperen belletje.

**Kosten:** 2 ASP.

**Reikwijdte:** Onbeperkt.

**Duur:** Permanent.



# Het Dog des Meesters.

## Pulsatio Usqueo Ado!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je de lucht een tegenstander ten val laten brengen. De lucht veroorzaakt een scherpe stekende pijn die geen verlies van Levensenergie veroorzaakt maar die de tegenstander dwingt tot een Behendigheidsproof - verhoogt met jouw Graad. Verder wordt deze proef nog verzwakt op de volgende wijzen:

- 2 als de tegenstander liep of chargeert
- 1 als de tegenstander wandelt of marcheert
- +1 als de tegenstander stilstaat

**C o m p o n e n t:**

Geen

**Tovertechniek:**

Je spreekt gedurende 2 seconden de Woorden van Macht en duwt met beide handen de lucht in de richting van je slachtoffer.

**Kosten:**

2 ASP per tegenstander.

**Reikwijdte:**

10 meter [5 vakken] + 2 meter [1 vak] per graad.

**Duur:**

Ogenblikkelijk.

## Regio ab Calor!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je gedurende één uur een zone met een straal van 12 meter (6 vakken) maken waarin de temperatuur 5° per Graad hoger ligt dan erbuiten (met een maximum van 30°). Deze zone van warmte bestaat zolang je jezelf niet beweegt of totdat ze wordt vernietigd door een magisch wapen of door jezelf of een andere magiër. Terwijl je deze zone van warmte onderhoud kan je geen ASP recupereren of een andere spreuk werpen. Twee of meerdere zones mogen niet overlappen en worden indien dit gebeurt onmiddellijk vernietigd.

**C o m p o n e n t:**

Een stukje dierenpels

**Tovertechniek:**

Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en wrijft daarbij over de dierenpels.

**Kosten:**

1 ASP per 10 minuten.

**Reikwijdte:**

12 meter [6 vakken].

**Duur:**

1 uur.

## Regio ab Frigo!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je gedurende één uur een zone met een straal van 12 meter (6 vakken) maken waarin de temperatuur 5° per Graad lager ligt dan erbuiten (met een maximum van - 40°). Deze zone van koude bestaat zolang je jezelf niet beweegt of totdat ze wordt vernietigd door een magisch wapen of door jezelf of een andere magiër. Terwijl je deze zone van koude onderhoud kan je geen ASP recupereren of een andere spreuk werpen. Twee of meerdere zones mogen niet overlappen en worden indien dit gebeurt onmiddellijk vernietigd.

**C o m p o n e n t:**

Een brandende toorts

**Tovertechniek:**

Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en blaast de toorts uit met een krachtige ademstoot.

**Kosten:**

1 ASP per 10 minuten.

**Reikwijdte:**

12 meter [6 vakken].

**Duur:**

1 uur.



# Het Dog des Meesters.

## Regio ab Silentio!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je gedurende één uur een zone met een straal van 12 meter (6 vakken) maken waaruit geen geluid ontsnappen kan. Deze zone van stilte bestaat zolang je jezelf niet beweegt of totdat ze wordt vernietigd door een magisch wapen of door jezelf of een andere magiër. Terwijl je deze zone van stilte onderhoud kan je geen ASP recupereren of een andere spreuk werpen. Twee of meerdere zones mogen niet overlappen en worden indien dit gebeurt onmiddellijk vernietigd.

**Component:** Een wassen balletje

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en steekt de was in je oren.

**Kosten:** 1 ASP per 10 minuten.

**Reikwijdte:** 12 meter [6 vakken].

**Duur:** 1 uur.

## Signo Sorcerro!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een onzichtbare Rune aanbrengen op een levensloos voorwerp dat alleen door magisch begaafde wezens kan worden waargenomen. Deze Rune indentificeert het voorwerp als jouw bezit, in het geval van diefstal of verlies.

Wanneer deze rune wordt aangebracht op een levend wezen zal deze rune gedurende (één uur per Graad) de juiste positie van dit wezen bepalen. Je kan deze Rune verwijderen wanneer je wil maar ze kan ook worden verwijderd door een andere magiër met een anti-spreuk.

**Component:** Een gouden ring met je persoonlijke Runesymbol.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en duwt je ring tegen het te betoveren voorwerp.

**Kosten:** 3 ASP.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Permanent op levenskoze voorwerpen / 1 uur op levende wezens.





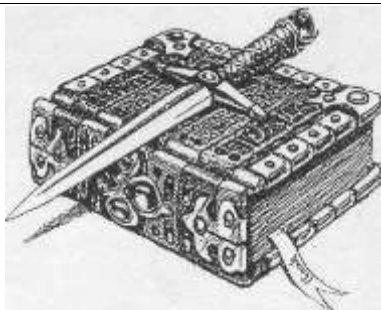
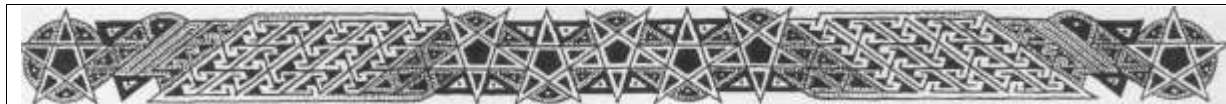
# Het Dog des Meesters.

**Monsterklasse = (MOED + BEHENDIGHEID + LICHAAMSKRACHT) /3 (+ Graad).**

**Voorbeeld:**

**MO 12 + BE 11 + LK 10 = 33.**

**33 /5= 6 (steeds afronden naar beneden) + Graad 3 = Mk 9**



Iedere Tovenaar die dit wenst kan zich verbinden tot één Leer. De spreuken kunnen worden geleerd bij het stijgen in graad. Elke Graad geeft weer hoeveel spreuken kunnen worden aangeleerd. Op Graad 2 kunnen twee spreuken worden geleerd, op Graad 3 kunnen drie spreuken worden geleerd, enz. De materialen die worden vernoemd in de Tovzertechniek moeten worden aangeschaft door de Tovenaar en in zijn of haar bezit zijn om de tovertechniek te laten slagen. Houd er ook rekening mee dat wanneer je een Stafbetovering wenst te verwerven (of zelfs maar proberen te verwerven), je geen nieuwe spreuk kunt leren.

Tovenaars kunnen meer dan één Leer beheersen, maar moeten iedere Toverspreuk uit de eerste Leer beheersen alvorens over te stappen op een volgende Leer. Elfen kunnen enkel de Leer van de Dieren, De Leer van het Hemelrijk of de Leer van het Leven leren. Dwerger kunnen enkel de Leer van het Metaal leren.

## **Nieuwe Spreuk!**

**Beschrijving en effect:**

Met deze magische formule kan je een

**C omponent:**

Geen

**Tovzertechniek:**

Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en

**Kosten:**

X ASP per ronde/tegenstander.

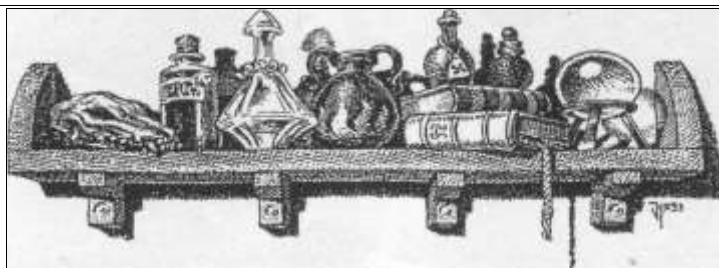
**Reikwijdte:**

Persoonlijk / x meter + x meter per graad.

**Duur:**

Ogenblikkelijk / Permanent / x rondes + Graad.

**Opmerking:**



**Encyclopedie van de Toverspreuken van Avonturië.**

Als uitgelegd aan Magister Rudolf Trost