

Het Oog des Meesters.

De Leer van de Dieren

De Leer van de dieren is de meest woedende van alle magische scholen. Het is de magie van de dieren en van de primaire en meest woeste emoties. Ze is gebaseerd op de manipulatie van *Ghur*, de bruine wind. Beoefenaars van deze Leer noemen zich bruine Tovenaars en kleden zich in bruine gewaden versierd met dierenhuiden en tanden afkomstig van wilde dieren die ze met blote handen hebben overwonnen. Bruine Tovenaars verkiezen te verblijven in de meest wilde en onherberzame gebieden van Avonturië waaraan ze hun macht onttrekken. Terwijl ze groeien in macht worden ze steeds meer hooghartig en rusteloos, ontevreden met de ontwikkeling van de menselijke beschaving. Hun lange ongekamde haren, onverzorgde vingernagels en vlijmscherpe tanden weerspiegelen hun wilde natuur en de rusteloosheid van hun ziel. Vele bruine Tovenaars adopteren de vorm van een specifiek wild dier als voorbeeld en brengen zoveel mogelijk tijd door in het gezelschap van dit soort dieren. De machtigsten onder hen kunnen zelfs veranderen in hun gekozen dier en leven hun leven in de vorm van dit wilde dier.

Kalmeer het Wilde Dier!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een hypnotiserend effect hebben op wilde dieren binnen (Charisma x 2) meter. Je kan het wilde dier nu zonder angst benaderen. Als het dier in kwestie kan worden bereiden zal het dit toelaten

Component: Geen

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. Het dier gooit 3 d 6 en telt daarbij zijn/haar monsterklasse (Mk) op. Het aantal d 6 dat jij 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 heeft gehaald dan het te betoveren creatuur, is de betovering gelukt.

Kosten: 3 ASP per ronde/per dier.

Reikwijdte: (Charisma x 2) meter.

Duur: (Charisma + Graad) rondes.

Opmerking: Het wilde dier blijft je trouw tot de toverspreuk afloopt of tot je het aanvalt (in welk geval de spreuk onmiddellijk eindigt)

Kraaienfeest!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een troep (Charisma + Graad) bovennatuurlijke kraaien oproepen binnen een straal van (Moed + Charisma x 2) Meters. Deze kraaien vallen je tegenstanders aan met ijzersterke bek (2 Schadepunten) en vlijmscherpe vleugels (4 Schadepunten). Deze bovennatuurlijke kraaien zijn in staat dwars door niet bewuste voorwerpen te vliegen (muren, rotsen, bomen, metaalen en lederen bepantsering, kleding, enz.). De kraaien vallen aan gedurende (jouw Graad) rondes en verdelen hun volledige schadepunten over de groep tegenstanders. Daarna verdwijnen ze even mysterieus als ze zijn gekomen.

Component: Een gekooide kraai.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en laat je gekooide kraai vrij.

Kosten: 9 ASP.

Reikwijdte: Binnen je gezichtsveld.

Duur: Jouw Graad x rondes.



Het Dog des Meesters.

Het Sprekende Dier!

Beschrijving en effect: Wanneer je deze magische formule op jezelf gebruikt alvorens je een dierenvorm aanneemt (Vorm van de Zwevende Raaf, Vorm van de Hongerige Wolf of Vorm van de Woeste Beer) kan je praten in jouw moedertaal. Deze spreuk kan ook op een dier worden gebruikt binnen (Slimheid + Charisma x 2) meter en het tijdelijk ((Charisma minuten) de gave van spraak (jouw moedertaal) verlenen.

C omponent: Geen

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en zegt dan het alfabet op.

Kosten: 6 ASP.

Reikwijdte: 0 meter (jezelf) / (Slimheid + Charisma x 2) meter (dier).

Duur: Duur van de dierenvorm spreuk (Zwevende Raaf, Hongerige Wolf of Woeste Beer).

Stem van de Meester!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een dier binnen (Charisma) meter van je bevelen iets te doen wat binnen het bereik van het dier ligt.

C omponent: Een miniatuur zweep vervaardigt uit geweven dierenhaar.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en weeft terwijl met een miniatuur zweep vervaardigt uit geweven dierenhaar door de lucht, daarbij het klappen van een zweep imiterend.

Kosten: 7 ASP per ronde/tegenstander.

Reikwijdte: Charisma meter.

Duur: Graad x 1 ronde.

Valkenvleugels!

Beschrijving en effect: Na het uitspreken van deze magische formule groeien er grote bruine vleugels op je rug die sterk genoeg zijn om je toe te laten te vliegen. Je hebt een bereik van (Moed – Acrophobie) x 100 meter en kan een hoogte bereiken van (20 – Acrofobie) x 10 meter. Je snelheid is maximaal je snelheid x 20 kilometer per uur.

C omponent: Een valkenveer. Deze verdwijnt om de spreuk te activeren.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (30 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en neemt een valkenveer in iedere hand. Je flappert met beide armen alsof je wenst te vliegen.

Kosten: 6 ASP.

Reikwijdte: 0 meter.

Duur: Graad x 5 ronden.

Opmerking: Opgelet met deze spreuk! Simpele boeren of wezens die niet gewend zijn aan magie zouden je plotselinge verandering wel eens kunnen aanzien als een demonische overname en reageren op een geweldadige wijze.

Vorm van de Hongerige Wolf!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je jezelf en al je uitrusting en kledij veranderen in een grote grijze wolf gedurende (Moed) minuten. Je behoudt je Moed en Slimheid maar je andere scores worden dezen van een wolf. **CH 4, BE 14, VV 5, LK 12, WN 13, Hv 4, Rv 2, Bg 2, Cf 2, Da 3, Gz 2, Ng 6, AV 9, AW 7, OW 14, LE 15.** Je kan nu natuurlijk ook spoorzoeken (Slimheidsproef), net als een hongerige wolf.

C omponent: Een wolvenpels.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (30 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en slaat een wolvenpels om je hals.

Kosten: 4 ASP per (Moed) ronden.

Reikwijdte: 0 meter.

Duur: (Moed) + Graad ronden.

Opmerking: Je kan deze spreuk beeindigen voordat de tijd verstreken is en ze eindigt onmiddellijk wanneer je een treffer incasseert.

Het Dog des Meesters.

Vorm van de Woeste Beer!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je jezelf en al je uitrusting en kledij veranderen in een grote bruine beer gedurende (Moed) minuten. Je behoudt je Moed en Slimheid maar je andere scores worden dezen van een beer. **CH 6, BE 10, VV 10, LK 22, WN 10, Hv 4, Rv 4, Bg 2, Cf 3, Da 4, Gz 2, Ng 6, AV 10 (x2), AW 6, OW 16, LE 50.** Je bent nu letterlijk zo sterk als een beer. Tegenstanders moeten slagen in een Moed Proef alvorens ze je durven aan te vallen.

Component: Een berenklaauw. Deze verdwijnt om de spreuk te activeren.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (40 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en steekt een berenklaauw door je kledij terhoogte van je hart.

Kosten: 4 ASP per (Lichaamskracht) ronden.

Reikwijdte: 0 meter.

Duur: (Moed) + Graad ronden.

Opmerking: Je kan deze spreuk beëindigen voordat de tijd verstreken is en ze eindigt onmiddellijk wanneer je een treffer incasseert.

Vorm van de Zwevende Raaf!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je jezelf en al je uitrusting en kledij veranderen in een grote zwarte raaf gedurende (Moed) minuten. Je behoudt je Moed en Slimheid maar je andere scores worden dezen van een raaf. **CH 6, BE 16, VV 10, LK 2, WN 15, Hv 2, Rv 2, Bg 2, Cf 2, Da 2, Gz 2, Ng 6, AV 2, AW 2, OW 16, LE 10.** Je kan nu natuurlijk ook vliegen, letterlijk vrij als een vogel.

Component: Een ravenveer. Deze verdwijnt om de spreuk te activeren.

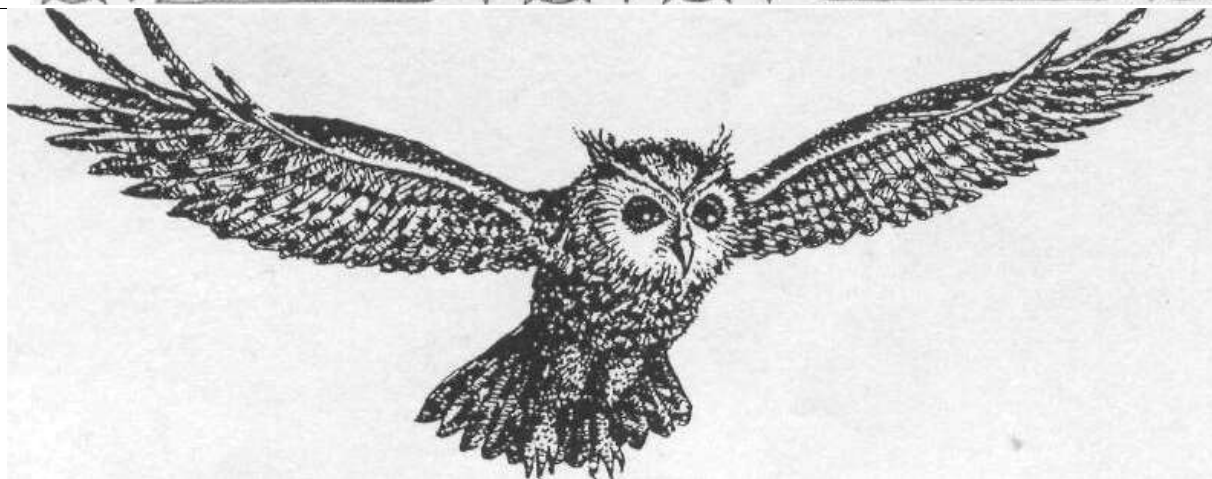
Tovertechniek: Je spreekt gedurende (25 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en steekt een ravenveer in je haar.

Kosten: 4 ASP per (Behendigheid) ronden.

Reikwijdte: 0 meter.

Duur: (Moed) + Graad ronden.

Opmerking: Je kan deze spreuk beëindigen voordat de tijd verstreken is en ze eindigt onmiddellijk wanneer je een treffer incasseert.



Het Dog des Meesters.

Het Woeste Beest!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je de aangeboren ingehouden woestheid en jachtinstinct van je bondgenoten bevrijden. Alle bondgenoten binnen (Charisma) meter van je worden woeste vechtmachines. Daardoor vloeit je magische energie het lichaam van je bondgenoten binnen en verhoog je hun Moed, Behendigheid, Lichaamskracht en Aanval scores met iedere vier punten. Vergeet de bonussen niet die hoge Behendigheid en hoge Lichaamskracht met zich meebrengen. Tegen deze spreuk is geen verzet mogelijk.

Component: Een slagtang van een wild dier.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en neemt een slagtang van een wild dier in je linkerhand. Deze verdwijnt om de spreuk te activeren.

Kosten: 4 ASP per ronde/tegenstander.

Reikwijdte: Charisma meter.

Duur: Charisma + Graad ronden.

Opmerking: Deze toverspreuk werkt niet tegen wilde dieren, dezen zijn reeds woeste jagers en vechtmachines van nature. Houd er rekening mee dat:

- ieder punt Behendigheid van 13 of meer de Aanvals- of Afweerwaarde van een bondgenoot met één punt verhoogt maar ook de breukfactor van het wapen dat deze hanteert.

Voorbeeld: BE 13 = +1 te verdelen over AV of AW

BE 14 = +2 te verdelen over AV of AW

BE 15 = +3 te verdelen over AV of AW

BE 16 = +4 te verdelen over AV of AW

BE 17 = +5 te verdelen over AV of AW

- 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

Woeste Klauwen!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je je vingernagels veranderen in vlijmscherpe klauwen die 2 **Schadepunten** veroorzaken bij een treffer en verander je karakterieel en mentaal in een wild dier.

Component: Twee klauwen van een wild dier. Deze verdwijnen om de spreuk te activeren.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en kruist je armen voor je lichaam met in beide handen een klauw van een wild dier. Onmiddellijk begint de transformatie die (20 – Charisma) ronden duurt. De magische energie vloeit je lichaam binnen en verhoogt je volgende scores met iedere vier punten: Moed, Behendigheid, Lichaamskracht, Aanval en Ontwijken.

Kosten: 4 ASP.

Reikwijdte: 0 meter.

Duur: Charisma ronden + Graad.

Opmerking: Je kan geen wapen hanteren terwijl je getransformeert bent.

