

Het Oog des Meesters.

De Leer van de Dood

De Leer van de dood is de magie van de sterfelijkheid, van het einde en van het verstrijken der tijd. Ze is gebaseerd op de manipulatie van *Shysh*, de purperen wind.

Beoefenaars van deze Leer noemen zichzelf paarse Tovenaars en worden terecht gevreesd. Ze kleden zich in paarse gewaden versierd met symbolen van de dood (schedels, beenderen enz...).

Vaak worden paarse Tovenaars door onwetenden aanzien als Necromantiërs, maar in werkelijkheid staan ze mijlenver af van deze duistere Leer. Paarse Tovenaars zijn voorstanders van het natuurlijke einde, waar necromantiërs de dood zelf willen overwinnen – en bereid zijn een hoge prijs te betalen voor deze onheilige kennis. Terwijl ze groeien in macht worden paarse Tovenaars steeds stiller en meer in zichzelf gekeerd maar ze worden nooit grimmig of brutaal. Rondom hen hangt steeds de geur van het graf en zelf de diksten onder hen worden snel mager zodat ze steeds meer vel over been zijn. Paarse Tovenaars staan bekend voor hun vlijmscherpe tong en hun respect voor de dingen des levens.

Accepteer je Lot!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je je bondgenoten ontdoen van hun Dodenangst. Gedurende de duur van deze spreuk is de Slechte Eigenschap Dodenangst op 1 gezet.

Component: Een nagel van een doods-kist.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (25 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en duwt een nagel van een doods-kist door je kledij ter hoogte van je hart.

Kosten: 7 ASP per ronde/tegenstander.

Reikwijdte: (Moed + Charisma) meter.

Duur: Graad x ronden.

Boron's Deur!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een gunst vragen aan Boron. De God stelt zich open voor je vraag als je in een Charismaproef verzwaaard met je Dodenangst lukt. Je kunt nu het onvermijdelijke even uitstellen. Allen die door deze spreuk worden genoemd en die sterven onder de invloed van deze spreuk kunnen hun acties nog afmaken gedurende de duur van de spreuk alvorens het hiernamaals binnen te stappen.

Component: Een flesje balsemolie.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en noemt de namen van degenen die je wenst te betoveren terwijl je een flesje balsemolie uitgiet.

Kosten: 10 ASP.

Reikwijdte: Zover als je kan zien.

Duur: 1 ronde + Graad.

Dief van het Leven!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je de levensenergie van een tegenstrever binnen (Charisma + Graad) meter stelen en bij de jouwe voegen. Het doelwit verliest tweemaal zoveel Levensenergie als jij ASP in deze spreuk steekt. Je kunt je levensenergie niet laten stijgen boven je normale maximum.

Component: Het bloed van een dode held in een flesje.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en sprenkelt het bloed van een dode held uit een flesje in de richting van je slachtoffer. Het slachtoffer verliest onmiddellijk de helft van zijn of haar Levensenergie en krimpt in elkaar van de pijn gedurende

Kosten: Zie Beschrijving en effect.

Reikwijdte: Charisma meter + 1 meter per graad.

Duur: Permanent.

Opmerking: *Dief van Het Leven* heeft geen effect op Demonen of op Ondoden.



Het Oog des Meesters.

Dodenzicht!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een gedurende 1 uur de zielen en geesten zien die normaal onzichtbaar zijn voor gewone ogen. Wanneer een levend wezen sterft kan je zien hoe de ziel van dat wezen het gestorven lichaam verlaat.

C component: Een handvol aarde afkomstig van een graf.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en sprenkelt een handvol aarde afkomstig van een graf rondom jezelf.

Kosten: 3 ASP.

Reikwijdte: Binnen je gezichtsveld.

Duur: 1 Uur.

Doodsreutel!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je één vraag stellen aan de vertrekkende ziel van een dood wezen binnen (Charisma+Graad) meter. Dit moet gebeuren binnen de minuut na het overlijden of de ziel zal reeds in het Rijk van Boron, Heer van de Dood zijn. De ziel is niet gebonden en mag er dus voor kiezen om te liegen of om niet volledig waarheidsgetrouw te antwoorden. Ze mag er zelfs voor kiezen niets te zeggen.

C omponent: Een vertrekkende ziel.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en doet een Charisma proef. Indien deze slaagt werkt de toverspreuk. Ieder extra ASP geïnvesteerd in de spreuk verhoogt je Charisma met 1 punt voor deze proef.

Kosten: 1 ASP per ronde.

Reikwijdte: Charisma meter + 1 meter per graad.

Duur: Graad x rondes.

Opmerking: *Doodsreutel* heeft geen effect op Demonen of op Ondoden, noch op creaturen die met een *Mortuaris Artisloot* of een *Genadige Dood* spreuk zijn gestorven.

Genadige Dood!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een dodelijk gewonde persoon pijnloos laten sterven.

C omponent: Een

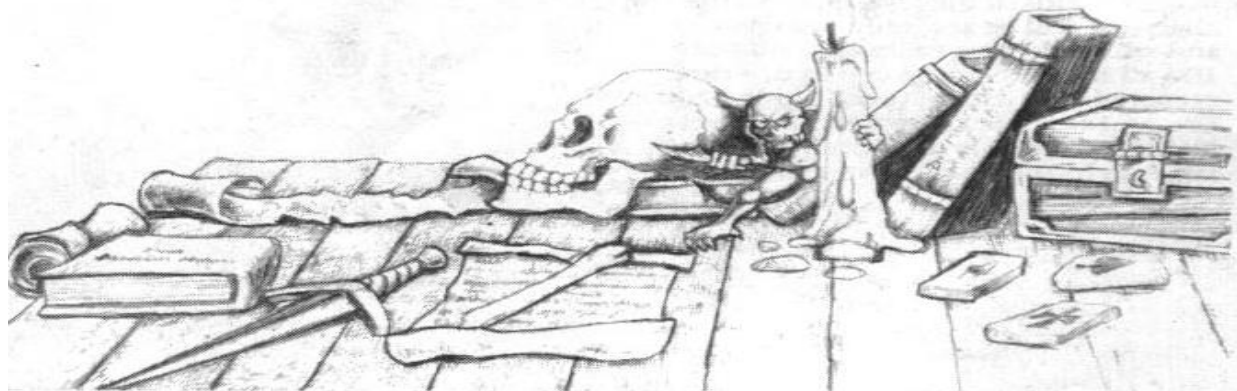
Tovertechniek: Je spreekt gedurende 5 seconden de Woorden van Macht en legt 2 koperen kruizers op het voorhoofd van de stervende. Alle pijn die deze heeft verdwijnt ogenblikkelijk en de ziel verlaat onmiddellijk het sterfelijk lichaam in vrede.

Kosten: 4 ASP.

Reikwijdte: 0 meter.

Duur: Permanent.

Opmerking: Deze zielen van wezens die met deze spreuk naar het hiernamaals worden gestuurd worden immuun voor Leer van de Dood spreuken zoals '*Doodsreutel*' maar kunnen nog steeds worden gebruikt om met necromantische spreuken ondode creaturen in 'leven' te roepen.



Het Dog des Meesters.

Verderf!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een slachtoffer binnen (Charisma) meter laten verouderen in luttele seconden. Werp (Charisma + Graad) – (Dodenangst) dobbelstenen (d6) en maak de som. Deze som wordt afgetrokken van de levensenergie van het slachtoffer. Verder verliest het slachtoffer het aantal geworpen d6 als Lichaamskracht, Behendigheid en Vingervlugheid punten en verliest -2 op Snelheid. Aanval, Afweer en Ontwijken worden ook gehalveerd.

Component: Een

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en strooit gesneden en fijngeknipt kruid afkomstig van het graf van een Boronpriesteren uit.

Kosten: 12 ASP per ronde/tegenstander.

Reikwijdte: Charisma meter + 1 meter per graad.

Duur: Permanent.

Opmerking: **Verderf** heeft wel effect op dieren maar werkt niet tegen Demonen of op Ondoden. De spreuk heeft evenmin effect op voorwerpen gemaakt van natuurlijke grondstoffen (leder, voedsel, planten, enz.)

Het Verstrijken der Jaren!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een niet-magisch voorwerp met een gewicht van 100 oz of minder laten verouderen en verrotten. Deze voorwerpen vervallen tot stof.

Component: Een

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en sprenkels een kleine handvol roest uit met je rechterhand terwijl je in je linkerhand een zandloper laat leeglopen.

Kosten: 6 ASP per voorwerp.

Reikwijdte: 1 meter per graad.

Duur: Permanent.

Wind van Boron!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een dodelijke wind laten waaien binnen (jouw Moed + Charisma) meters van je. Iedereen die zich in dit gebied bevindt en door jou als vijandig wordt erkend verliest onmiddellijk (jouw Slimheid + Charisma + Graad) Schadepunten aan Levensenergie.

Component: Een

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (30 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en moet een Ametist edelsteen (2 Zd per Karaat) van minstens 50 karaat (waarde 100 Zd+) worden vastgehouden in je rechterhand, terwijl je jezelf omdraait om een cirkelvormig gebied te vormen waarin de effecten van deze spreuk plaatsvinden.

Kosten: 28 ASP.

Reikwijdte: Moed + Charisma meter.

Duur: Onmiddellijk.

Opmerking: Vanwege de cataclismische effecten van de **Wind van Boron** zien magiërs er tegen op om deze spreuk te gebruiken. Enkel in grote nood zal een Magiër van de Leer van de Dood deze spreuk gebruiken. Deze magiër zal zich ook moeten onderwerpen aan een oordeel van zijn gelijken en meerderen binnen de Leer van de Dood en riskeert een zware en ongewone straf indien deze raad oordeelt dat het gebruik van de **Wind van Boron** niet gewettigd was. Het gebruik van de **Wind van Boron** wordt opgemerkt door alle Magiërs in een straal van 10 kilometer door een ernstige verstoring van het Astrale veld waar alle magiërs hun Energie uit putten. Het is dan ook onmogelijk deze verstoringen te verbergen.

Het Oog des Meesters.

Zeis van Boron!

Beschrijving en effect: Met deze toverformule kan je een vlijmscherpe magische zeis gemaakt van pure amethyst laten materialiseren in je hand. Deze **Zeis van Boron** heeft de volgende eigenschappen: **TP:** 2 d + 4, **Bf:** 0, **AV** + 5 en bovendien kun je met de Amethyst **Zeis van Boron** ook Demonen en andere wezens die niet door normale wapens kunnen worden verwond aanvallen en kwetsen. Na iedere succesvolle treffer die zulk een wezen niet doodde moet dit wezen werpen op onderstaande Stabiliteitstabel

C omponent: Een

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en kijkt intens naar de palm van je rechterhand.

Kosten: 8 ASP.

Reikwijdte: 2 Meter.

Duur: Graad x ronden

Opmerking: Je kunt de duur van deze spreuk verlengen door elke beurt na de afloop ervan een succesvolle Moed proef af te leggen verzaagd met je Dodenangst.

Stabiliteits tabel - Werp 1 d 6 na elke succesvolle treffer.

- | | |
|------------|--|
| 1: | Het creatuur wordt plotseling uit deze wereld geplukt en teruggebracht naar het demonenrijk of hiernaaks waar het oorspronkelijk vandaan kwam. Het wezen verdwijnt onmiddellijk |
| 2: | Een scherpe terugval van astrale energie verbreekt de band die het wezen heeft met onze sterfelijke wereld. Het wezen wordt ontastbaar en kan geen schade meer aanrichten of toverspreuken hanteren. Het creatuur is ook niet langer kwetsbaar voor wereldse wapens of magische effecten en verdwijnt naar het demonenrijk of hiernaaks waar het oorspronkelijk vandaan kwam na 1 d 6 ronden. Het veroorzaakt nog wel steeds angstaanvallen. |
| 3: | Een scherpe terugval van astrale energie verbreekt gedurende 1 d 6 ronden de band die het wezen heeft met onze sterfelijke wereld. Het wezen verliest 5 punten van alle scores behalve AV en AW en Snelheid die met -2 worden verminderd. Het creatuur is kwetsbaar voor wereldse wapens en magische effecten en verdwijnt naar het demonenrijk of hiernaaks waar het oorspronkelijk vandaan kwam na nogmaals 1 d 6 -2 ronden. Het veroorzaakt nog wel steeds angstaanvallen. |
| 4: | Een scherpe stijging van astrale energie verbetert gedurende 1 d 6 ronden de band die het wezen heeft met onze sterfelijke wereld. Het wezen wint 5 punten van alle scores behalve AV en AW en Snelheid die met +2 worden verhoogd. Het creatuur is nu wel kwetsbaar voor wereldse wapens en magische effecten en verdwijnt naar het demonenrijk of hiernaaks waar het oorspronkelijk vandaan kwam na nogmaals 1 d 6 -2 ronden. Het veroorzaakt ook nog steeds angstaanvallen. |
| 5+: | De vloed van Astrale Energie wordt betrouwbaar en alle creaturen binnen onze sterfelijke wereld worden zo goed als onoverwinnelijk. Deze wezens winnen 5 punten op alle scores behalve AV en AW en Snelheid die met +2 worden verhoogd. Deze creaturen zijn niet langer kwetsbaar voor wereldse wapens of magische effecten en verdwijnen pas naar het demonenrijk of hiernaaks waar ze oorspronkelijk vandaan kwamen na 1 d 6 + 6 ronden. |

