

# Het Oog des Meesters.

## De Leer van het Hemelrijk

De Leer van het hemelrijk is de magie van de sterrenhemel, van voorspellingen lotsbestemming en het bewegen van hemellichamen. Meer bekend als Astromancie, is deze Leer gebaseerd op de manipulatie van *Azyr*, de blauwe wind. Beoefenaars van deze Leer, blauwe Tovenaars genoemd, staan bekend als sterrenkijkers en velen onder hen zijn beroemde voorspellers, zieners en Beoefenaars van de hemelen en de sterren.

Terwijl ze groeien in macht worden blauwe Tovenaars steeds meer dromerig, verstrooid en verward, ze lijken verwijderd van de realiteit. Hun ogen worden glanzend blauw en hun haren schitterend wit.

Met hun sierlijke, trage motoriek lijken blauwe Tovenaars nooit gehaast, "We zullen aankomen wanneer we aankomen en zullen de kennis hebben die we nodig hebben" is één van hun meest geliefde uitspraken.

### Voorspelling.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een gelimiteerde toekomstvoorspelling doen. Wanneer je deze spreuk gebruikt kan je proberen uit te vinden of de tijd voor een bepaalde handeling of actie goed of slecht is.

**Component:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (Slimheid + Charisma) seconden de Woorden van Macht en consulteert de sterrenkaart van Avonturië. Dan krijg je een antwoord op je vraag (gunstig of ongunstig).

**Kosten:** 2 ASP.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** 1 d 20 rondes.

**Opmerking:** De meester maakt een geheime proef tegen jouw Slimheid en wanneer deze lukt, vertelt hij of zij je het antwoord op je voorspelling (gunstig of ongunstig). Indien de proef mislukt moet de meester een fout antwoord geven (de voorspelling is fout). De magiër denkt echter dat het antwoord juist is.

Dan werpt de meester 1 d 20 en het resultaat van deze worp is de tijdsperiode waarin de voorspelling geldig is. De meester moet zijn of haar best doen om de voorspelling te laten uitkomen binnen de tijdsperiode. Na het verstrijken van deze tijd worden de resultaten van de voorspelling onzeker maar kan ze nog steeds uitkomen.

### Het eerste voorteken van Amul.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je de tekenen in de hemel lezen en voorspellen wat de nabije toekomst brengt. Dit geeft je het recht voor jezelf of voor een medestander binnen bereik één mislukte worp met een dobbelsteen te laten herwerpen voor eender welke mislukte proef.

**Component:** Een

**Tovertechniek:** Je legt de vingertoppen van beide handen op je voorhoofd terwijl je gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht prevelt en kijkt door een glazen lens intens naar de hemelen.

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

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

**Duur:** 1 ronde x Graad.

### Bliksemstraal

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een bliksemstraal laten neerdalen op een tegenstander binnen 36 meter (18 vakken) van je. Deze inslag De trefpunten veroorzaakt door deze bliksemstraal zijn gelijk aan 2 d 6 + je Charisma-score. De tegenstander mag geen beschermende wapenrusting aftrekken.

**Component:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en gebruikt een toonvork om een signaal naar de hemelen te sturen.

**Kosten:** 10 ASP.

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

**Duur:** Ogenblikkelijk.



# Het Dog des Meesters.

## Het tweede voorteken van Amul.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je de voortekenen van dingen die gaan gebeuren zien en aldus voorspellen wat de nabije toekomst brengt. Gedurende een aantal uren gelijk aan je Graad mag je voor jezelf of voor een medestander binnen bereik twee mislukte worpen met een dobbelsteen herwerpen voor eender welke twee verschillende mislukte proeven.

**C omponent:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en bekijkt de wereld rondom je door een stuk gekleurd glas.

**Kosten:** 6 ASP.

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

**Duur:** Graad x uren.

**Opmerking:** Je kan deze spreuk niet nogmaals gebruiken zolang er nog één of meer pogingen om te herwerpen openstaan of tot het effect van de spreuk afloopt, wat er ook eerst komt.

## Stormwind

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een stormwind laten neerkomen op één of meerdere tegenstanders binnen 48 meter (24 vakken). Deze wind heerst in een gebied gelijk aan tweemaal jouw Charisma-score + 48m<sup>2</sup> met het aangewezen punt als epicentrum en is sterk genoeg om een Dwerg, Elf, Mens of andere Humanoïde (Goblin, Ork, Hagedismens, enz.) omver te blazen, tenzij dezen gedurende iedere ronde van het effect van deze spreuk slagen in een Lichaamskracht proef die wordt verminderd met jouw graad. Boogschieten of speerwerpen is onmogelijk in deze stormwind. Gewone hand-tegen man gevechten kunnen wel, maar op een -5 op de Aanval en Afweerscores (na een succesvolle Lichaamskracht proef (verminderd met jouw graad) om niet omver geblazen te worden).

**C omponent:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en ledigt een pompt een blaasbalg lef in de richting van de stormwind.

**Kosten:** 14 ASP.

**Reikwijdte:** Charisma x 2 meter<sup>2</sup>.

**Duur:** Graad x ronden.

## Vloek

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een tegenstander of ander slachtoffer binnen 24 meter (12 vakken) van je vervloeken. Gedurende een aantal uren gelijk aan je Graad worsen alle proefen van het slachtoffer verzwaaard met +4 en alle aanvallen op het slachtoffer krijgen een +2 bonus (inclusief trefpunten)

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en toont het slachtoffer de kapotte voorzijde van een gebroken spiegel (het slachtoffer moet niet in de spiegel kijken, maar zijn of haar reflectie moet weerkaatsen in de spiegel).

**Kosten:** 8 ASP.

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

**Duur:** Graad x uren.

**Opmerking:** Een slachtoffer kan slechts één vloek tegelijk op zich geworpen krijgen.

## Hemelse vleugels.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je gedurende een aantal minuten gelijk aan je Lichaamskracht + Graad vliegen als een vogel.

**C omponent:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en steekt een veer van een vogel in je haar.

**Kosten:** 9 ASP per ronde/tegenstander.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Lichaamskracht + Graad ronden.

**Opmerking:** Deze spreuk is persoonlijk en kan niet op anderen worden geworpen.

# Het Dog des Meesters.

## Sterrenlicht.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je het licht van de sterren laten nederdalen in een door jou uitgekozen gebied. Dit gebied mag niet groter zijn dan 48 m<sup>2</sup> (24 vakken) en alles wat zich in dat gebied bevindt - verborgen of niet - wordt zichtbaar. Duisternis (gewoon of magisch) verdwijnt, het onzichtbare wordt zichtbaar, verborgen of vermomde personen worden onthuld in hun ware gedaante en geheime deuren en kamers worden onthuld. Sterrenlicht duurt een aantal rondes gelijk aan je Slimheid.

**Component:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en duid op een sterrenkaart aan welke ster haar licht aan je spreuk leent.

**Kosten:** 11 ASP per ronde/tegenstander.

**Reikwijdte:** 48 m<sup>2</sup> (24 vakken).

**Duur:** Slimheid x rondes.

## Bliksemstorm.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een elektrische storm laten verschijnen op eender welke plaats binnen 48 meter (24 vakken) van je verwijderd. Deze plaats is gelijk aan jouw Lichaamskracht x m<sup>2</sup>. De Bliksemstorm treft iedereen in het beoogde gebied. De trefpunten veroorzaakt door deze bliksemstorm is gelijk aan 2 d 6 + je Charisma-score. Indien de tegenstander metalen bepantsering draagt verdubbelt de toegebrachte schade (na aftrek van alle modificaties, zoals beschermende wapenrusting).

**Component:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en heft een metalen staaf (een bliksemafleider) in de lucht.

**Kosten:** 13 ASP.

**Reikwijdte:** Lichaamskracht x m<sup>2</sup>.

**Duur:** Graad x rondes.

**Opmerking:** Je kan deze spreuk overal oproepen, van in de diepste grotten tot in een riolenstelsel of op de top van een berg.

## Kroniek van een ondergang.

**Beschrijving en effect:** Met deze machtige magische formule kan je het lot zelf veranderen. Alvorens de spreuk te doen moet je een plukje haar of een druppel bloed van het beoogde doelwit bezitten. Met dit in de hand kan je pogen je doel te verdoemen. Je moet je binnen een afstand van (Slimheid + Charisma x 100) meter bevinden om deze spreuk succesvol uit te spreken. Het beoogde doel mag een Magieweerstands proef (verminderd met jouw graad) doen en indien deze slaagt heeft de spreuk geen effect. Indien deze proef echter mislukt zullen ALLE proeven die het doelwit moet maken binnen een tijdsbestek van (jouw Graad x uren) automatisch mislukken.

**Component:** Een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en verbrand een strop. Die werd gebruikt om een humanoïde op te hangen.

**Kosten:** 31 ASP.

**Reikwijdte:** Slimheid + Charisma x 100 meter.

**Duur:** Graad x uren.

**Opmerking:** Aangezien dit zulk een vernietigende spreuk is zullen alle Tovenaars binnen 8 kilometer onderhevig zijn aan een korte maar hevige pijnscheut die duidt op het gebruik van deze spreuk. Machtige Tovenaars zullen zeker niet nalaten je aan te spreken over het meer verantwoordelijk omgaan met zulke krachten en zullen geen middel schuwen om hun punt duidelijk te maken. Deze spreuk is enkel bestemd voor aartscriminelen en massamoordenaars.

