

Het Oog des Meesters.

De Leer van Het Leven

De leer van het leven is de leer van de natuur, de aarde en de seizoenen. Ze is gebaseerd op de manipulatie van de magische wind van *Ghynan*, de groene wind. Beoefenaars van deze leer noemen zichzelf groene tovenaars en kleden zich in groene gewaden versierd met bladeren en bloemen. Ze komen het vaakst voor in de landbouwgebieden rond de steden. Sommigen onder hen verkiezen zelfs de wilde en onherbergzaamste plaatsen van Avonturië. Zij bezoeken Avonturijnse steden slechts wanneer dit nodig is maar verkiezen omringt te zijn door de majesteitelijke natuur. De machtigsten onder hen gaan blootsvoets door het leven, zodat ze steeds in contact zijn met moeder aarde. Terwijl hun macht groeit, nemen ze de aspecten van de seizoenen over, worden ze moe in de winter, somber in de herfst, opgewonden in de lente en levendig in de zomer. Hun haar en vingernagels groeien zeer snel en ze hebben zelden of nooit last van een ziekte. Vele spreuken van de leer van het leven hebben contact met natuurlijke aarde nodig om te werken. Dit betekent dat het gebied dat wordt betovert uit natuurlijke aarde, modder moet bestaan en niet bedekt mag zijn met houten of stenen vloeren of kasseien. Het grootste nadeel van deze leer is dat de meeste spreuken ervan niet kunnen worden gebruikt in gebouwen tenzij dezen een bodem hebben van natuurlijke aarde.

Doornenvloek!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een vlijmscherpe doorn laten groeien in de buikstreek van een slachtoffer. Gedurende de duur van het effect van deze spreuk moet het slachtoffer slagen in een Moedproef of 1 d 6 Schadepunten incasseren. Alle proefen worden voor de duur van de toverspreuk verzwaaard met je Graad.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en geeft een krachtige vuistslag in de lucht, gericht op de buikstreek van je gekozen slachtoffer.

Kosten: 1 ASP per ronde. Je kan de spreuk eindigen voor de tijd is verstreken wanneer je dit zelf wenst.

Reikwijdte: 20 meter + 2 meter per graad.

Duur: 5 + Graad ronden

Genees oogst!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een groot landbouwgebied genezen van een droogte. Dit red bomen, planten and andere groeiende dingen (zoals een oogst) immuun aan de droogte voor de rest van het seizoen.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) minuten de Woorden van Macht en kiepert een flacon gevuld met water gezegend door een priester van Hesinde uit voor je voeten.

Kosten: 27 ASP.

Reikwijdte: Slimheid + Charisma x 100 meter²

Duur: Permanent.

Opmerking: Je kan deze toverspreuk ook gebruiken om (Slimheid – Charisma) personen te helpen genezen van een ziekte of epidemie. De genezingsijd wordt gehalveert - rond af naar beneden - en de ziekte verliest zijn dodelijke gevolgen.

Het Dog des Meesters.

Hittegolf!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een hittegoilf laten neerkomen over een gebied. Iedereen in dit gebied zweet uitermate veel en voelt zich zeer vermoeid, alsof ze de ganse dag zwaar werk hebben verricht onder de hitte van de zon. Elke ronde moeten ze slagen in een Moed proef of elke proef tijdens die ronde wordt verzwaard met je Graad..

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) minuten de Woorden van Macht en laat het zweet van een eerlijk mens uit een flesje druppelen.

Kosten: 12 ASP.

Reikwijdte: 100 meter³ x graad.

Duur: Charisma score x ronden.

Geiser!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een krachtige magische heetwaterstraal uit de aarde laten schieten in een gebied bestaande uit natuurlijke aarde en op een punt binnen (Slimheid + Charisma) meter van jezelf. Iedereen binnen (jouw Graad) meter van deze hete straal krijgt (jouw Graad) Schadepunten en wordt (jouw Graad) meter weggelazen door de kracht van de straal. Jij bepaalt in welke richting dit gebeurt. De slachtoffers moeten slagen in een Moedproef (verzwaard met jouw Graad) of gedurende (jouw Graad) ronden bewusteloos geslagen worden.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en zwiert je armen in de lucht (houd je staf goed vast) terwijl je kijkt in de richting waar de geiser naartoe moet spuiten.

Kosten: 11 ASP.

Reikwijdte: (Jouw Graad) meter

Duur: (Jouw Graad) ronden.

Opmerking: Op het punt waar de geiser onstond ontstaat een poel drinkbaar water die gedurende (jouw Graad) uren blijft en langzaam weer in de grond verdwijnt.

Lenteleven!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je de levensenergie van een stuk landbouwgebied of een zwangere vrouw aanvullen en versterken. Een landbouwkundig gebied zal barsten van het leven en een maximale oogst opleveren. Als je deze spreuk gebruikt op een vrouw met een kinderwens, zal de conceptie binnen één maand plaatsvinden (mits aan alle andere voorwaarden is voldaan) en de boreling zal uiterst gezond zijn.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) minuten de Woorden van Macht en strooit een handvol natuurlijke meststof uit rondom het veld of de persoon.

Kosten: 18 ASP.

Reikwijdte: Een landbouwgebied (Slimheid + Charisma x 100) meter² of één zwangere vrouw

Duur: De rest van het seizoen / Permanent

Opmerking: Als je deze spreuk gebruikt op een zwangere vrouw met een zorgenkind zal de boreling pijnloos, uiterst gezond, en zonder schade op de wereld komen.

Het Dog des Meesters.

Fluisterrivier!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je praten met een rivier. Je moet tot aan je middenrif in het water staan en met je voeten in de modderige bedding van de rivier woelen. Je Astrale Energie – en een deel van je levensenergie - vloeien in de rivier en laten je toe met het water te praten. Je moet slagen in een Slimheidsproef en mag dan een vraag stellen over gebeurtenissen op of onder het rivieroppervlak over een afstand van Slimheid + Charisma x 100 meter stroomopwaarts en stroomafwaarts gedurende de voorbije 24 uren. De antwoorden van de rivier zijn steeds zeer algemeen en geven weinig of geen details. Zo kan je bijvoorbeeld vernemen dat twee boten stroomafwaarts zijn gevaren en dat een ervan redelijk groot was. Je kan echter niet informeren naar de naam van deze boten of naar hun passagiers. Je kan vernemen dat een bende Orken een boot heeft aangevallen, maar niet tot welke stam deze Orken behoorden. De volgende Slimheidsproeven worden telkens met +1 verzwaaard, en je kan blijven vragen tot een Slimheidsproef mislukt.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) minuten de Woorden van Macht en drinkt een halve liter water uit de rivier. Je lichaam krijgt een waterachtig en doorschijnend uiterlijk, alsof je een deel word van de rivier. Je moet beleefd en bescheiden blijven tijdens de bevraging om de rivier niet woest te maken. Leg een Charismaproef af. Indien je Charismaproef mislukt zul je alleen je Levensenergie verliezen maar moet je onmiddelijk het water uit. Je Astrale Energie blijft ongeschonden. Iedere ronde dat je in de rivier blijft kost je een extra punt Levensenergie en de rivier weigert nog antwoorden te geven.

Kosten: 10 ASP + 5 LE.

Reikwijdte: 0 meter (Slimheid + Charisma x 100 meter stroomopwaarts en stroomafwaarts).

Duur: 1 vraag - meedere vragen tot een Slimheidsproef mislukt..

Opmerking: Dit kan een zeer waardevolle spreuk zijn, maar wees op je hoede voor de kracht van het water.

Transport!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je jezelf over een korte afstand verplaatsen. Zowel je vertrekpunt als je aankomstpunt moeten gebieden zijn bestaande uit natuurlijke aarde. Dit betekent dat je deze spreuk niet kunt gebruiken in een huis, een geplaveide straat of een bebouwd gebied.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en heft je armen in de lucht. Je verdwijnt onmiddelijk en duikt weer op in je gekozen aankomstgebied.

Kosten: 14 ASP.

Reikwijdte: 50 meter per graad.

Duur: Ogenblikkelijk.

Het Dog des Meesters.

Voedselhulp!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je je magische energie gebruiken om jezelf of anderen te voeden. Gedurende 1 + Graad dagen moet het gekozen doelwit van deze toverspreuk niet meer eten – alhoewel drinken echter nog steeds noodzakelijk is

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) minuten de Woorden van Macht en strooit gedurende één minuut een handvol zadjes uit over de grond.

Kosten: 4 ASP per gekozen doelwit..

Reikwijdte: 0 meter.

Duur: 1 dag + Graad.

Opmerking: Net zoals dieren voor hun winterslaap sla je alle reserves die je hebt op en benut deze tijdens de duur van deze toverspreuk.

Winterkoude!

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een gebied ter grootte van (jouw Slimheid + Charisma x 100) meter² bedekken met een dikke laag ijzel en sneeuw. In dit gebied is het ijzig koud (- Graad x 5° Celsius). Eenieder in dit gebied verliest (Jouw Graad x 2) levensenergie. De slachtoffers moeten slagen in een Moedproef (verzwaard met jouw Graad) of gedurende (jouw Graad) ronden bewusteloos geslagen worden en 2 Schade punten incaseren per ronde in het beoverde ijsgebied. Alle bewegingen (Snelheid, Aanval en Afweer, ontwijken) worden gehalveerd (rond af naar beneden).

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en sprenkelt een flacon gevuld met gesmolten sneeuw fan een bergpiek over je hoofd.

Kosten: 25 ASP

Reikwijdte: x meter + x meter per graad.

Duur: Permanent / x ronden + Graad.

