

Het Dog des Meesters.

De Leer van de Metalen (Alchemie)

De Leer van de metalen is de magie van de verandering, de kennis van metalen, toegepaste kennis en verregaand onderzoek en experimenten. Meer bekend als Alchemisten maken ze gebruik van de manipulatie van **Chamon**, de Gele Wind. Beoefenaars van deze Leer staan bekend als Alchemisten of Gouden Tovenaars en ze behoren tot de hoogste regionen van de wijsheid in Avonurië. Alchemisten maken vaak gebruik van rituele magie en hun meest legendarische spreuken behoren tot deze categorie.

Terwijl ze groeien in macht en kennis worden Gouden Tovenaars steeds meer conservatief in hun houding en verkiezen ze zich bezig te houden met pragmatische en meetbare experimenten inplaats van op zoek te gaan naar de legendarische 'Steen der Wijzen' die hun de kennis zou verschaffen om eender welk metaal in goud te veranderen. Als een weerspiegeling van deze verandering in levenshouding worden hun bewegingen steeds trager en meer gericht terwijl hun spieren stijver worden. Hun gewrichten worden dik en onbeweeglijk en vertonen een gouden schijn. Veel oudere Gouden Tovenaars ontwerpen een aantal mechanische hulpmiddelen om hun stijve, schramme lichaam te transporteren.

Stalen schildwacht.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een aantal stalen bollen oproepen gelijk aan je graad. Deze bollen weren automatisch één aanval af en geven de aanvaller -1 op zijn of haar Aanval score per bol. De stalen bollen werken ook tegen afstandswapens en je hoeft ze niet te controleren, de afweer en malus op de vijandelijke aanval is automatisch. Je kan ervoor kiezen minder stalen bollen te toveren dan je graad maar nooit meer.

Component: Een stalen knikker.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en werpt de stalen knikker in de lucht.

Kosten: 3ASP per ronde per bol.

Reikwijdte: Persoonlijk x meter + x meter per graad.

Duur: Zolang de ASP toereikend zijn of je de spreuk beëindigd..

De Wet van de Logica.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je de kracht van **Chamon**, de Gele Wind gebruiken om de volgende Slimheids of Charisma of Waarnemingsproef automatisch te laten slagen. Je kan deze spreuk ook gebruiken op een vrien binnen 12 meter (6 vakken) van je. De spreuk geldt voor de eerste mentale test die jij of je vriend uitvoeren. De mogelijk langere tijd van de tovertechniek stelt het probleem en het vinden van de meest logische oplossing ervan voor.

Component: Een blanco perkamentrol.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (2 d 20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en staart intens naar de perkamentrol, waarop de logische oplossing verschijnt en zich in je geest opslaat.

Kosten: 4 ASP.

Reikwijdte: Persoonlijk / 12 meter (6 vakken).

Duur: 1 ronde + Graad.

De Vloek van het Roest.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een metalen voorwerp binnen 12 meter (6 vakken) van je onmiddellijk laten wegroesten, waardoor het onschadelijk wordt. Dit voorwerp mag een gewicht hebben van 40 oz. Per Graad van de Tovenaar.

Component: Een roestige spijker.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en wijst met de roestige spijker naar het te betoveren metalen voorwerp.

Kosten: 5 ASP per 40 oz of een gedeelte daarvan.

Reikwijdte: 12 meter (6 vakken).

Duur: Permanent.

Het Dog des Meesters.

Loodzware Bescherming.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je de beschermende wapenrusting van (Graad) vijanden binnen 48 meter (24 vakken) van je loodzwaar laten worden. Deze vijanden krijgen een malus op hun Aanval, Afweer en behendigheids proeven gelijk aan je Graad.

C omponent: Een miniatuur helm gemaakt van lood.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en neemt de miniatuur helm gemaakt van lood in je linkerhand. Je duwt deze hard in je palm.

Kosten: 7 ASP.

Reikwijdte: Persoonlijk x meter + x meter per graad.

Duur: 1 ronde per Graad.

De Zilveren Pijlen van Arha.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je iedere gevechtsronde een aantal pijlen afvuren gelijk aan je Graad. Deze magische pijlen hebben een bereik van 48 meter (24 vakken) en veroorzaken elk 1 d 6 + 4 schade punten. Nadat ze de schade hebben toegebracht verdwijnen de pijlen weer, maar de toegebrachte schade blijft.

C omponent: Een zilveren pijlpunt.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en werpt de Een zilveren pijlpunt in de richting van je vijand(en).

Kosten: 7 ASP + 1 ASP per pijl/per ronde.

Reikwijdte: 48 meter (24 vakken).

Duur: Permanent.

Fout en Verbetering.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je de inspanningen van alle vriendschappelijke personen en creaturen binnen een straal van 12 meter (6 vakken) plus 2 meter (1 vak) per Graad, van je helpen verbeteren. Gedurende (jouw Graad) minuten na het uitspreken van deze spreuk mag ieder zulk wezen een mislukte worp herrollen alsof de fout nooit was gebeurd. Indien de tweede worp ook mislukt kan dit echter niet worden verholpen.

C omponent: Een leeg glazen flesje

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en spuwt in het lege glazen flesje.

Kosten: 8 ASP per ronde/tegenstander.

Reikwijdte: 12 meter (6 vakken) + 2 meter per Graad.

Duur: 1 ronde x Graad.

Transformatie Der Metalen (Alchemie).

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een metalen voorwerp veranderen in een ander metalen voorwerp. Je kan bijvoorbeeld een tinnen beker veranderen in een tinnen veldfles. Het succes van deze verandering word aangegeven met het aantal successen die je boekt met een Charisma proef.

Bijvoorbeeld: Je Charisma is 14. Je werpt 11. Het verschil is 3; Raadpleeg nu de onderstaande tabel.

0-3	Slecht vakmanschap
4-6	Gewoon vakmanschap
7-10	Goed vakmanschap
11+	Beste vakmanschap

Ieder punt gelijk of onder deze score bepaalt dus hoe goed of hoe slecht de betovering is gelukt. Je kan ook extra successen boeken door 1 ASP per gewenst succes te investeren in deze spreuk. Let wel op, deze spreuk werkt NIET op magische voorwerpen!

C omponent: Een talisman in de vorm van een hamer en een aambeeld.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en houdt de talisman tegen het te betoveren voorwerp.

Kosten: 9 ASP per voorwerp.

Reikwijdte: Persoonlijk.

Duur: Permanent.

Het Dog des Meesters.

Betover Voorwerp.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een gewoon wapen betoveren zodat het tijdelijke een +1 geeft op Aanval, Afweer of Trefpunten. Je kan ook andere voorwerpen betoveren, zoals een kroon die dan een +1 Moed, Slimheid of Charisma geeft of een gordel die +1 Lichaamskracht of Behendigheid geeft. De Meester heeft het laatste woord in zulke betoveringen. Een gewoon voorwerp kan slechts één zulke betovering dragen en de betovering werkt gedurende een aantal uren gelijk aan je Graad. Je kan natuurlijk wel meerdere voorwerpen betoveren om meerdere bonussen te verwerven.

C omponent: Een vleugelveer van een Griffioen.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en stijkt met de vleugelveer van een Griffioen over het te betoveren voorwerp.

Kosten: 11 ASP per voorwerp.

Reikwijdte: Persoonlijk.

Duur: Graad x uren.

Verandering van een Zieke Geest.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een persoon die door waanzin is overmand genezen. Je kan deze spreuk niet op jezelf gebruiken, noch op dieren.

C omponent: Een bladzijde uit een boek geschreven door een geestesgestoorde persoon.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en voldoet aan een Charisma proef. Dan kijk je de geestesgestoorde diep in de ogen en scheur je de bladzijde uit een boek geschreven door een geestesgestoorde persoon in stukken en laat de stukken perkamnt wegvliegen op *Chamon*, de Gele Wind. De door waanzin overmand persoon is dan genezen en kan weer met twee benen in het Avonturijnse leven stappen.

Kosten: 12 ASP per geestesgestoorde.

Reikwijdte: Persoonlijk.

Duur: Permanent.

De Wet van het Goud.

Beschrijving en effect: Met deze magische formule kan je een magisch voorwerp binnen 24 meter (12 vakken) van je gedurende (Graad) ronden onschadelijk maken door de magische eigenschappen ervan te onderdrukken. De effecten van deze spreuk blijven geldig voor (Graad) x 1 d 20 ronden

C omponent: Een kleine maar fijn versierde wapenschede met een waarde van minstens 750 Zd.

Tovertechniek: Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en wijst met de schede in je rechterhand naar het magische voorwerp dat je wenst uit te schakelen.

Kosten: 13 ASP per ronde.

Reikwijdte: 24 meter (12 vakken).

Duur: 1 ronde x Graad.

