

# Het Oog des Meesters.

## De Leer der Schaduwen

De leer der schaduwen is de magie van het verborgene, van illusies en verwarring en soms ook van de ongeziene dood. Ze is gebaseerd op de manipulatie van *Ulgu*, de Grijze Wind. Beoefenaars van deze leer staan bij de andere tovenaarscholen bekend als Grijze Tovenaars of Illusionisten en ze zijn op zijn zachts gezegd een raadselachtig gezelschap. Grijze Tovenaars zijn zo diep verwickeld in bedrog en valse percepties dat hun ware gevoelens en doeleinden voor iedereen een raadsel zijn. Terwijl Grijze Tovenaars groeien in macht worden ze steeds raadselachtiger en nemen een wolfachtige verschijning aan. Met lange warrige grijze haren en een uitermate lichtvoetige houding lijken ze nog het meest op onbetrouwbare raadsheren, maar de storm die woedt in hun grijze ogen spreekt dit ten zeerste tegen. De adviezen van een Grijze Tovenaar worden slechts zelden in de wind geslagen en wanneer dit wel gebeurt, volgen er onwaarschijnlijke rampspoeden. Zelfs met hun uitermate distinctieve persoonsbeschrijving hebben de meeste mensen moeite met het beschrijven van een Grijze Tovenaar. Hun gelaatstreken lijken wel te vervagen en worden zeer snel vergeten. Er wordt vaak verteld dat sommigen onder hen zelfs in staat zijn om zich volkomen te laten opnemen in hun directe omgeving en zo bijna onzichtbaar worden. Dit lijkt echter wel vergezocht, zelfs voor de verdwijncrucjes van de Grijze Tovenaars.

### De Schaduwmantel

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je jezelf verhullen door samen te smelten met de je omringende schaduwen. Deze spreuk verzwart iedere waarnemingstest gebaseerd op zicht met een waarde gelijk aan je Graad. Dit houdt in dat machtige Grijze Tovenaars onzichtbaar kunnen worden zonder de duurdere *Visibili Vanitaar Spreuk*.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en wrijft de houtskool onder je ogen. Dan knipper je twee keer en bent dan gedurende (Graad) spelronden bijna (of helemaal) onzichtbaar. Gedurende deze tijd mag je niet bewegen. Wanneer de Schaduwmantel op meerdere personen moet worden geworpen, dan moeten deze personen contact met je hebben, direct of indirect, terwijl je de Woorden van Macht spreekt.

**Kosten:** 3 ASP per persoon (jezelf inclusief).

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** 1 ronde x Graad.



# Het Dog des Meesters.

## Dubbelganger

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een andere vorm aannemen. Deze vorm moet echter aan bepaalde voorwaarden voldoen:

- tussen 1 meter en 3 meter groot zijn
- een warmbloedige humanoïde (Dwerg, Elf, Goblin, Halfling, Mens, Oger, of Ork) zijn.

Deze spreuk verandert wel je vorm maar geeft je niet de mogelijkheid om te praten in de taal van het wezen wiens vorm je hebt aangenomen. Je kunt er dan wel uitzien en ruiken als een Oger of een Ork, maar als je niet hun taal spreekt is het best je mond dicht te houden wanneer je je tussen hen begeeft. Wanneer je je waagt aan verdachte handelingen, mogen allen die je zien een waarnemingsproef doen gebaseerd op zicht en verzwaart met een waarde gelijk aan je Graad. Dit houdt in dat machtige Grijsse Tovenaars nooit kunnen worden ontdekt en dus letterlijk opgaan in hun omgeving.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en draait (20 - Graad) rond om je as terwijl je de haarlok boven je hoofd loslaat.

Indien je wilt lijken op een specifiek lid van het te imiteren ras (een leider, een tovenaar of een kapitein van de wacht) moet je een succesvolle Charisma-proef voldoen. Indien deze mislukt lijkt je op een gewoon lid van het te imiteren ras tenzij je het verschil bijpast met extra ASP (Je Charisma is 15 en je rolt 17 dus moet je twee extra ASP investeren om te lijken op het specifieke lid van het te imiteren ras.

**Kosten:** 4 ASP per uur; kan worden verlengd met 10 minuten per extra ASP voor de afloop van de spreuk.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** 1 uur + 10 minuten per extra ASP.

## Verwarring

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je één of creatuur binnen 24 meter (12 vakken) betoveren. Het betoverde karakter moet 1 d 20 werpen op de onderstaande tabel om uit te vinden wat zijn of haar volgende acties zullen zijn. Het effect van deze spreuk duurt een aantal rondes gelijk aan je Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk.

Worp	Actie
------	-------

01 - 05	<b>Verward:</b> Je kunt of aanvallen of afweren, maar niet beide.
---------	---

06 - 08	<b>Verdwalen:</b> Je loopt in een richting gekozen door de Meester.
---------	---

09 - 10	<b>Aanvallen!</b> Je valt het meest nabije levende (of ondode) doelwit aan, of het nu een vriend of een vijand is. Indien je niet kunt aanvallen in deze ronde loop je zo snel je kunt naar het meest nabije levende (of ondode) doelwit en valt aan wanneer je hem of haar hebt bereikt.
---------	---

11 - 15	<b>Doe Niets:</b> Een slachtoffer van <b>Verwarring</b> mag noch aanvallen noch afweren en mag evenmin acties ondernemen tijdens deze beurt.
---------	--

16 - 20	<b>Foetushouding:</b> Een slachtoffer van <b>Verwarring</b> is volledig hulpeloos en kan NIETS ondernemen tijdens deze beurt.
---------	---

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en drinkt de scheut bier in één teug leeg.

**Kosten:** 4 ASP.

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

**Duur:** 1 ronde x Graad + 1 ronde per extra ASP.

# Het Oog des Meesters.

## Camouflage

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een actie uitvoeren terwijl het lijkt alsof je iets totaal anders doet. Je lijkt je te vinden op je plaats waar toeschouwers verwachten dat je bent, en bent iets onschuldig aan het doen, zoals een glas bier drinken of een boek lezen. In werkelijk echter ben je op dat ogenblik iemand een blauw oog aan 't slaan of een andere minder onschuldige activiteit zoals zakkenrollen of sloten kraken of je bent bezig een aanvalsspreuk voor te bereiden. Indien er een levens slachtoffer betrokken is bij deze spreuk, mag deze persoon een Waarnemingstest doen doen gebaseerd op zicht en verzwaart met een waarde gelijk aan je Graad om te proberen

Door de illusie te zien. Dit houdt in dat machtige Grijze Tovenaars nooit kunnen worden ontdekt en dus letterlijk opgaan in hun omgeving. Het effect van deze spreuk duurt een aantal ronden gelijk aan je Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en tekent terwijl een ruwe schets van je actie.

**Kosten:** 6 ASP per ronde/tegenstander.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk.

**Opmerking:** Indien je een succesvolle Slimheidsproef voldoet is zelfs het werpen van deze spreuk gecamoufleerd!

## Duisternis

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een gebied van ondoordringbare duisternis creëren binnen 48 meter (24 vakken) van jezelf. Des zonne van duisternis blijft een aantal ronden gelijk aan je Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk. Eenieder in deze zone kan niets meer zien, zelfs niet wanneer ze over nachtzicht beschikken. Dit houdt in dat alle acties op halve score moeten worden uitgevoerd (Snelheid 6 = snelheid 3, Aanval 12 = aanval 6; enz...

**Tovertechniek:** Je steekt en kaars aan en spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht. Sdan blaas je de kaars uit.

**Kosten:** 8 ASP per ronde/tegenstander.

**Reikwijdte:** 48 meter (24 vakken).

**Duur:** Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk.

## Angstaanjagende Vorm.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een angstaanjagende vorm aannemen voor eenieder die naar je kijkt. Deze personen mogen een Moed proef doen verzwaart met een waarde gelijk aan je Graad. Indien deze faalt, zien ze in jou datgene wat hun de grootste angst inboezemt en kunnen niet anders dan zeer snel weglopen.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en legt een stuk stof afkomstig van de mantel van een Grafgeest op je ontblote hoofd.

**Kosten:** 11 ASP.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk.

# Het Oog des Meesters.

## Mantel der Onzichtbaarheid.

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je jezelf verhullen door samen te smelten met het licht dat je omgeeft. Dit houdt in dat je ECHT onzichtbaar kan worden zonder de duurdere Visibili Vanitaar Spreuk. Je kunt niet meer het slachtoffer zijn van afstandswapens die op je waren gericht, inclusief van magische schiet - of werpwapens. Alle aanvallen die op jou waren gericht, inclusief man-tegen-man krijgen een malus gelijk aan je Graad op hun Aanval score. Wanneer jij een aanval uitvoert krijgen je tegenstanders een malus gelijk aan je Graad op hun Afweer score. Indien je slachtoffer probeert door de onzichtbaarheid te zien mag hij of zij een Waarnemingstest doen gebaseerd op zicht maar is ook deze verzaamd met een waarde gelijk aan je Graad. Indien deze proef toch slaagt, vecht het slachtoffer op-2 Aanval en Afweer omdat je steeds weer lijkt te verdwijnen en verschijnen.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en legt het weefsel van de cocoon over je gelaat.

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

**Reikwijdte:** Persoonlijk x meter + x meter per graad.

**Duur:** Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk.

**Opmerking:** Je kunt deze spreuk NIET op anderen gebruiken!



## Schaduwmes(sen)

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een aantal magische schaduwmesen oproepen gelijk aan je Graad en deze werpen naar tegenstanders binnen 48 meter (24 vakken). De Schaduwmesen zijn magische wapens met 3 Schadepunten elk en treffen elk doel dat je wenst.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en wijst met het ijzeren mes naar elk gewenst slachtoffer.

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

**Reikwijdte:** 48 meter (24 vakken).

**Duur:** 1 ronde.

# Het Dog des Meesters.

## Illusie

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een een illusie creëren binnen 48 meter (24 vakken) met jezelf in het centrum. Je kunt deze illusie verlaten na de spreuk te hebben voltooid, maar moet de illusie wel in stand houden. Deze illusie is een bijna perfecte weergave van de realiteit, inclusief geluid, geur en kleur. Je kunt een gebied van maximaal  $10\text{ m}^3$  x je Graad op eender welke omgeving laten lijken. Dit stelt je in staat om valstrikken en andere dingen die moeten verborgen blijven letterlijk onzichtbaar te maken. Je illusie kan eender welke vorm aannemen die jij wenst; de ingang van de grot waar jij en je metgezellen in schuilen is er plots niet meer, een diep ravijn is nu een vredige vallei, een open plek in het woud is nu dichtbegroeid, enz. Deze illusie kan je onbeperkt in stand houden door iedere beurt in een Slimheidsproef te slagen. Eventuele mislukte worpen kunnen worden bijgepast met extra ASP (dit kan wel eens zeer duur worden in ASP). Indien je deze ingreep niet wenst te doen, blijft de illusie bestaan gedurende (jouw Graad x 2) in spel-of gevechtsronden. Verder kan je ook geen andere spreuken werpen terwijl je deze illusie in stand houdt. Indien je dat doet verdwijnt de illusie onmiddellijk. Tegenstrevers die een goede reden hebben om een illusie te vermoeden mogen zich wagen aan een Waarnemingstest doen gebaseerd op zicht maar is ook deze verzaagd met een waarde gelijk aan je Graad. Indien deze proef toch slaagt, verdwijnt voor de geslaagde persoon de illusie, maar probeer je metgezellen daar maar van te overtuigen!

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en houdt daarbij het kristallen prisma voor je mond. Met je rechterarm maak je schilderbewegingen, alsof je een landschap schildert.

**Kosten:** 12 ASP.

**Reikwijdte:** 48 meter (24 vakken).

**Duur:** Permanent / x ronden + Graad.

**Opmerking:** De effecten van een illusie zijn de beslissing van de Meester en moeten de wetten van de logica vormen. Tegenstrevers die geen reden hebben om een illusie te vermoeden hebben ook geen enkele reden om te testen of ze er één kunnen doorzien.





# Het Oog des Meesters.

## Grote Verwarring

**Beschrijving en effect:** Dit is een krachtigere versie van de *Verwarring* spreuk. Met deze magische formule kan je één of meer creaturen binnen 48 meter (24 vakken) betoveren. De betoverde karakters moeten als één groep 1 d 20 werpen op de onderstaande tabel om uit te vinden wat hun volgende acties zullen zijn. Het effect van deze spreuk duurt een aantal ronden gelijk aan je Graad + 1 ronde per extra ASP geïnvesteerd in de spreuk.

Worp	Actie
------	-------

- |         |   |
|---------|---|
| 01 - 05 | <b>Verward:</b> Slachtoffers van <i>Grote Verwarring</i> kunnen aanvallen of afweren, maar niet beide.  |
| 06 - 08 | <b>Verdwalen:</b> Slachtoffers van <i>Grote Verwarring</i> lopen in een verkeerde richting gekozen door de Meester.   |
| 09 - 10 | <b>Aanvallen!</b> Slachtoffers van <i>Grote Verwarring</i> vallen onmiddellijk het meest nabije levende (of ondode) doelwit aan, of het nu een vriend of een vijand is. Als ze een groep vormen hakken ze dus op elkaar in. Indien ze niet kunnen aanvallen in deze ronde lopen ze zo snel ze kunnen naar het meest nabije levende (of ondode) doelwit en vallen aan wanneer ze hem of haar hebben bereikt. |
| 11 - 15 | <b>Doe Niets:</b> Slachtoffers van <i>Grote Verwarring</i> mogen noch aanvallen noch afweren en mogen evenmin acties ondernemen tijdens deze beurt.   |
| 16 - 20 | <b>Foetushouding:</b> Slachtoffers van <i>Grote Verwarring</i> zijn volledig hulpeloos en kunnen NIETS ondernemen tijdens deze beurt.   |

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en drukt de ogen van een Chimaera plat.

**Kosten:** 14 ASP.

**Reikwijdte:** 48 meter (24 vakken).

**Duur:** 1 ronde x Graad + 1 ronde per extra ASP.

