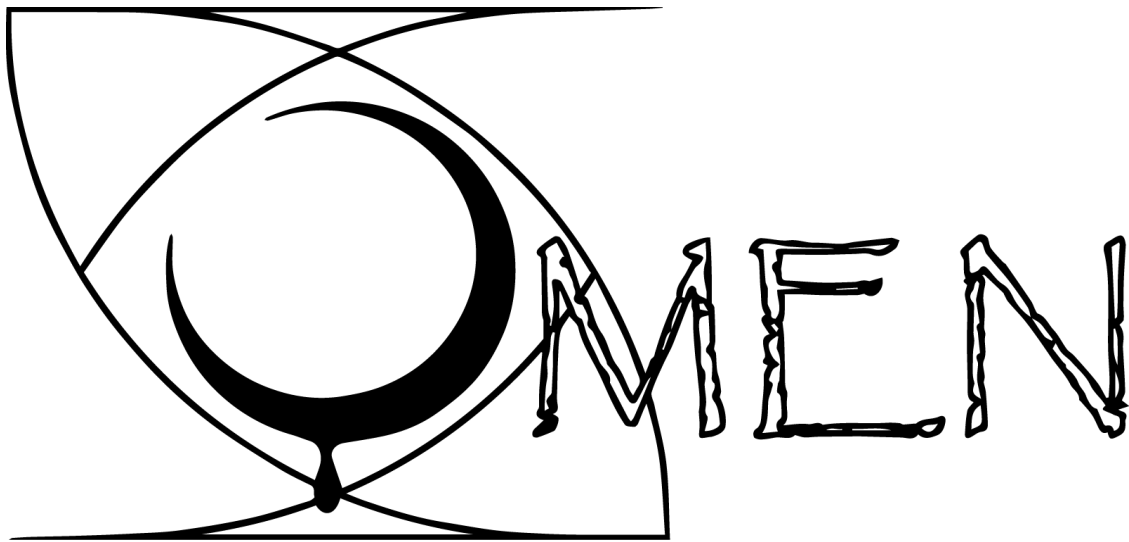


# Spreukenboek



Versie 5.5

31-03-2024

# Inhoudsopgave

<u>Inhoudsopgave</u>	<u>1</u>
<u>1. Algemene informatie</u>	<u>2</u>
<u>1.1. Casten/Incantaties</u>	<u>2</u>
<u>1.2. Mana</u>	<u>3</u>
<u>1.3. Devotie</u>	<u>3</u>
<u>1.4. Kracht</u>	<u>3</u>
<u>1.5. Cantrips</u>	<u>4</u>
<u>1.6. Limieten</u>	<u>4</u>
<u>1.7. Layout Spreukenboek</u>	<u>4</u>
<u>2. Elementaire Magie</u>	<u>6</u>
<u>2.1. Algemene Elementaire Magie</u>	<u>7</u>
<u>2.2. Echomagie</u>	<u>9</u>
<u>2.3. Lavamagie</u>	<u>13</u>
<u>2.4. Mistmagie</u>	<u>18</u>
<u>2.5. Waarheidsmagie</u>	<u>23</u>
<u>Spirituele Magie</u>	<u>26</u>
<u>2.6. Angharad</u>	<u>28</u>
<u>2.7. Catrion</u>	<u>32</u>
<u>2.8. Doran</u>	<u>37</u>
<u>2.9. Driscoll</u>	<u>42</u>
<u>2.10. Haldor</u>	<u>49</u>
<u>2.11. Kalithe</u>	<u>56</u>
<u>2.12. De Keizer</u>	<u>62</u>
<u>2.13. Moira</u>	<u>68</u>
<u>2.14. Rystill</u>	<u>74</u>
<u>2.15. Shivaun</u>	<u>80</u>
<u>2.16. Tristeza</u>	<u>86</u>
<u>2.17. Trovat</u>	<u>92</u>
<u>2.18. De Waakster</u>	<u>99</u>
<u>3. Occulte Magie</u>	<u>105</u>
<u>3.1. Bardische Magie</u>	<u>106</u>
<u>3.2. Druïdisme</u>	<u>109</u>
<u>3.3. Eclipsemagie</u>	<u>113</u>
<u>3.4. Necromantie</u>	<u>118</u>
<u>3.5. Rituologie</u>	<u>123</u>
<u>3.6. Schaduwmagie</u>	<u>126</u>
<u>3.7. Zienerij</u>	<u>131</u>

# 1. Algemene informatie

Welkom bij het Spreukenboek van Omen! In dit boek kun je een opsomming vinden van alle Elementaire en Spirituele spreuken, en alle Occulte vaardigheden. In dit hoofdstuk leggen we je uit hoe het gebruik van Magie praktisch werkt in de wereld van Omen. Lees dit hoofdstuk dus goed door als je Magie wilt gaan gebruiken.

Bij elke Magiesoort staat een korte uitleg over waar die Magie vandaan komt, wat het voor betekenis heeft in de wereld van Omen, en hoe de uitoefenaars van die Magiesoort hun krachten over het algemeen gebruiken. Je kunt dit als inspiratie gebruiken voor hoe jouw personage de connectie met hun Magie ziet en gebruikt.

In het Regelsysteem kun je in hoofdstuk 7.4 alle magische vaardigheden vinden die je toegang geven tot de spreuken in dit boek. Op het moment dat je toegang hebt tot een bepaald niveau van jouw gekozen Magie, heb je meteen toegang tot alle spreuken van dat niveau.

## 1.1. Casten/Incantaties

Bij Omen mag je nagenoeg zelf weten hoe je een spreuk cast. Het enige wat in de spreuk verwerkt moet zitten is het aanroepen van een Element of God (die dus herkenbaar bij naam genoemd moet worden), en je dient een aantal woorden te gebruiken gelijk aan 10 keer het niveau van de spreuk. Deze woorden moeten hardop uitgesproken worden en goed te verstaan zijn (tenzij je speciale objecten, spreuken e.d. gebruikt om te mogen fluisteren). Tot slot moet je eindigen met de eventuele Call die bij de spreuk staat. Let op dat deze Call ook altijd leidend is voor het bepalen van de effect(en) van de spreuk. Voor alle negatieve afstand-effecten is er een Call. Als er bij een spreuk een Call staat, kun je de effecten opzoeken in het regelsysteem aan de hand van de naam van de Call. Een Call moet altijd binnen 5 seconden van de incantatie uitgesproken worden.

Bijvoorbeeld: *"By the powers of Lava, **Double Strike.**"* is dus niet genoeg, maar je mag er zoveel omheen verzinnen als je zelf wil. Een beter voorbeeld: *"Machtig gesmolten steen, verslinder van alles, laat hem uw hitte voelen, verschroei zijn vlees in een bal van lava, **Double Strike!**"*

Daarnaast dien je altijd 2 handen vrij te hebben als je een spreuk cast. Er zijn vaardigheden die deze restrictie opheffen.

Als je tijdens het incanteren van een spreuk getroffen wordt door schade of anderszins onderbroken wordt, dan faalt de spreuk. Je verliest geen Mana/Devotie/Kracht, maar het effect vindt niet plaats. Bij spreuken met het sleutelwoord "Concentration" moet je blijven incanteren, ook nadat het effect van de spreuk start. Als je tijdens deze periode wordt onderbroken stopt het effect van de spreuk onmiddellijk en ben je wel je Mana/Devotie/Kracht kwijt.

Sommige spreuken hebben geen specifieke Call. Bij die spreuken is het de bedoeling dat jij zelf aan je doelwit uitlegt wat de gevolgen van de spreuk zijn.

## 1.2. Mana

Het casten van Elementaire spreuken kost Mana. Dit is de manier om uit te drukken hoeveel energie een personage heeft om spreuken te casten. Iedereen die Elementaire spreuken heeft, heeft een Bron van Mana om te gebruiken, die iedere dag opnieuw gevuld wordt na een Nachtrust. Alle Mana boven je normale limiet komt te vervallen na deze Nachtrust. Het aantal Mana dat het kost om een spreuk te casten is gelijk aan het level van de spreuk, tenzij anders aangegeven.

## 1.3. Devotie

De energiebron van Spirituele magie is Devotie. Dit is de manier om uit te drukken hoeveel energie de God aan een personage kan geven om spreuken te casten. Iedereen die Spirituele spreuken heeft, heeft een Bron van Devotie om te gebruiken, maar wanneer deze Priester aan het begin van de dag wakker wordt, is die Bron nog leeg. Je kunt de Bron van Devotie vullen door één van de volgende drie 'Devote Handelingen' te doen:

- Een gebed bij de Shrine van de God in kwestie
- Een offer aan de God in kwestie
- Iemand bekeren naar de God in kwestie

Een Priester kan in totaal 4x per dag een dergelijke actie doen om de beschikbare Devotie toe te laten nemen; hier moet telkens minstens 2 uur tussen zitten. Er zit geen eis aan hoe lang de actie moet duren om Devotie te krijgen, maar speel het tof uit!

Hoeveel Devotie een Priester krijgt per keer dat deze een Devote Handeling doet ligt aan de vaardigheden die de Priester heeft.

## 1.4. Kracht

Occulte Magiërs gebruiken Kracht om hun magie te gebruiken. Deze Kracht is een uiting van de Magievorm. Wanneer een Occultist 's ochtends wakker wordt is diens Kracht nog leeg. Er zijn specifieke handelingen nodig om Kracht te krijgen. De manier om Kracht te verzamelen voor elke Occulte Magievorm is te vinden in het Spreukenboek. De grootte van het Reservoir van Kracht bepaalt hoe vaak de Occultist Kracht kan verzamelen. Elke keer dat de Occultist Kracht verzamelt krijgt de Occultist er 1 punt Kracht bij. Het is voor Occulte Magiërs mogelijk om door vaardigheden te kopen door vaardigheden te kopen hun Reservoir van Kracht te vergroten, zodat ze vaker per dag Kracht kunnen verzamelen.

Kracht is specifiek voor één Occulte Magievorm. Als je meerdere Occulte Magievormen beheerst, heb je dus voor elke vorm een eigen Reservoir van Kracht nodig. Die Reservoirs kunnen verschillende groottes hebben.

## 1.5. Cantrips

Elementaire en Spirituele Magiescholen hebben een Cantrip. Een Cantrip cast je via dezelfde regels als een andere spreuk, maar je hebt hier maar 5 woorden voor nodig in plaats van 10, en een Cantrip kost geen Mana of Devotie om te casten.

Je krijgt toegang tot de Cantrip van een Magieschool als je de level 1 spreuken kunt casten, of via een speciale Support Skill.

## 1.6. Limieten

Het is niet mogelijk om eindeloos veel verschillende vormen magie te beheersen. In de basis zijn de regels als volgt:

Je kunt slechts één Elementaire Magieschool beheersen.

Je kunt slechts van één God Priester zijn.

Je kunt meerdere vormen Occulte Magie beheersen, maar voor elke Magievorm heb je een eigen Reservoir van Kracht nodig, die niet onderling uitwisselbaar zijn.

Dit zijn de basisregels. Als je toch wilt experimenteren om deze limieten te overschrijden, mag je dat natuurlijk in het spel uitproberen! Er kunnen onaangename gevolgen zijn, maar wie weet wat voor deuren je nog kunt openen?

## 1.7. Layout Spreukenboek

Alle onderdelen van het spreukenboek hebben dezelfde lay-out, om de herkenbaarheid te vergroten. Hierbij de uitleg van die lay-out.

### Standaard layout spreuken

Naam van de spreuk		
Call: <i>Hier de Call</i>	Afstand: <i>...meter</i> <i>/Touch/Cirkel/...</i>	Duur: <i>Instant/</i> <i>1 minuut/...</i>
Uitleg van de spreuk		

## Uitleg afstand

De afstand die genoemd wordt bij de spreuk geeft aan hoe ver van de Magiër de spreuk effect kan hebben. De volgende opties komen veel voor:

- *Touch*: De Magiër moet het doel van de spreuk aanraken op het moment dat deze stopt met casten en eventueel de Call uitspreekt, een *Touch* spreuk mag je altijd op jezelf casten.
- *Self*: De Magiër kan deze spreuk alleen op zichzelf casten.
- *... meter*: De Magiër moet binnen het aangegeven aantal meters tot het doelwit staan. De Magiër wijst naar het doelwit om duidelijk te maken waar de spreuk op gericht is.
- *Cirkel (... meter)*: De spreuk heeft effect op alles binnen het aangegeven aantal meters van de Magiër. Indien er een Call gebruikt wordt, wordt deze voorafgegaan door de Call *Aura*.
- *Gehoorsafstand*: Iedereen die de spreuk (en/of de Call) hoort, ondervindt het effect. Indien er een Call gebruikt wordt, wordt deze voorafgegaan door de Call *Mass*.

## Uitleg duur

De duur die genoemd wordt bij de spreuk geeft aan hoe lang deze actief blijft. De volgende opties komen veel voor:

- *Instant*: De spreuk werkt voor één moment en is daarna uitgewerkt.
- *... minuten* of *... uur*: De spreuk werkt gedurende het genoemde aantal minuten of uren. De meeste Calls hebben een standaard duur van 1 minuut. Deze vindt je in de Call-lijst in het Regelboek.
- *Tot Nachtrust*: Oftewel, de rest van de dag.
- *Tot verbroken*: De spreuk heeft een bepaalde conditie waardoor het effect eindigt. Deze staat gespecificeerd in de uitleg van de spreuk.
- *Permanent*: De gevolgen van deze spreuk vervallen niet door verloop van tijd.
- *Concentration*: Spreuken met dit sleutelwoord duren zo lang als de caster blijft incanteren en de concentratie niet verliest (door bijvoorbeeld schade te krijgen of beïnvloed te worden door een effect). Meer uitleg vind je bij de specifieke spreuk.

## 2. Elementaire Magie

Lava en Mist. Lange tijd waren dit de enige elementen waar stervelingen kennis van hadden. Recent lijkt het elementaire krachtveld echter te schuiven. Het element Waarheid, dat zich lange tijd verborgen heeft gehouden, begint nu over de hele wereld het gezicht te laten zien. Nadat Waarheid aan het licht kwam is er met behulp van stervelingen een vierde element opgestaan: Echo. Ondanks dat de vier in balans zijn, zijn ze niet even toegankelijk. Slechts enkelingen ontvangen de gave om Waarheidsmagie te kunnen beoefenen.

De kracht van de elementen is sterk en onbuigzaam, vloeiend en alomvattend. Alles wat je ziet is gemaakt uit een combinatie van deze vier, van bomen tot wolken, van mieren tot mensen, van water tot brood.

Elementalisten lijken een onuitputtelijke bron van kracht uit de elementen te kunnen halen en de elementen vragen nooit iets terug. De kracht van een elementair Magiër is alleen begrensd door wat het eigen lichaam en geest aan kan. Toch zijn de elementen geen willoze krachten. Ze hebben inherente eigenschappen, en de Magiërs die zich in een element verdiepen nemen die vaak onbewust over.

Elementalisten gebruiken Mana om de wereld te beïnvloeden. Het is een indicatie van hun grip op het element, een mate van kennis of van beheersing die groeit naarmate de elementalist zich vaker bezighoudt met het element. Ze hoeven dus ook niets extra's te doen om hun Mana te krijgen: Iedere dag worden ze wakker met een verfriste grip op hun element.

## 2.1. Algemene Elementaire Magie

Iedere Elementalist moet bij het begin beginnen. Een basisbegrip van de Elementen is een vereiste voordat er gespecialiseerd wordt. Alle Elementaire Magiërs hebben deze set van basis-Elementaire spreuken beheerst, en gebruiken deze als opstap naar de ingewikkeldere beheersing van Lavamagie, Mistmagie, Waarheidsmagie of Kindmagie

### 2.1.1. Niveau 1: Elementalistisch Beginner

Cantrip: Kost 0 Mana. Casttijd 5 woorden

Let op: Deze Cantrip wordt vervangen door de Cantrip van Lava, Mist, Waarheid of Echo wanneer je een hoger niveau Elementaire Magie koopt.

Lichtbron		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Bijna iedere Magiër leert als eerste om de krachten van Lava en Mist op te roepen in een klein balletje dat een vaag licht op de omgeving werpt. (Regel zelf een <u>zwak</u> lampje om hier gebruik van te maken.) Dit balletje bestaat zolang jij het vasthoudt, zodra je de bal loslaat valt deze uiteen.</p>		

Spreuken: Kost 1 Mana. Casttijd 10 woorden

Magische Schicht		
Call: <i>Magic</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je creëert een schicht van geconcentreerde Elementaire magie, die je naar iemand anders toe gooit, waardoor deze 1 <i>Magic</i> schade krijgt.</p>		

Elementaire bescherming		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je creëert voor jezelf of een ander een pantser gemaakt van een laag van Elementaire kracht, dat de AP van de drager met 1 verhoogt (max 5). Je kunt deze spreuk nogmaals op dezelfde persoon gebruiken om de AP nogmaals met 1 te verhogen (max 5).</p>		



### Elementair Aura

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *1 minuut*

Je bent in staat de basiskrachten van jouw element te delen met anderen.  
Zodra je deze spreuk op iemand cast heeft diegene 1 minuut om de cantrip van deze spreuken set zelf te gebruiken.  
Als je niveau 2 elementair koopt en gespecialiseerd bent in lava, mist deel je de betreffende cantrip van je gekozen pad.

### Boeien van Kracht

Call: *Entangle*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Je gebruikt een samenspel van de Elementen om de voeten van je tegenstander onbeweeglijk te maken.

## 2.2. Echomagie

Echomagie is de kracht van ongebonden groei en chaos. Het is een jonge kracht die nog naar een vaste vorm moet groeien, als het dat ooit gaat doen. Het is een ambitie naar vrijheid en een verzet tegen standaarden en regels. Echo neemt de dingen die je kent maar geeft ze op een andere manier terug, of dwingt je er anders naar te kijken. Waar Echo heerst, wordt niets oud: Het blijft jong of het verdwijnt.

Niet lang geleden was het element Echo nog bekend als de god Het Kind. Of het als element plaats zal nemen in een alliantie is nog onduidelijk.

### 2.2.1. Niveau 1: De eerste roep

Cantrip: Kost 0 Mana. Casttijd 5 woorden

Jeugdig enthousiasme		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Als je deze spreuk op jezelf of een ander gebruikt, telt dit direct als het effect van een Korte Rust.</p> <p>De eerstvolgende keer dat het doelwit van de spreuk normaal een Korte Rust neemt duurt dit dubbel zo lang (10 minuten).</p> <p>Gebruik je de spreuk <b>nogmaals</b> op dezelfde persoon, zonder dat deze persoon daartussen normaal een Korte Rust neemt, dan verliest deze persoon direct <b>1 HP</b>.</p> <p>Jeugdig enthousiasme kan maximaal 2 keer op dezelfde persoon per nachtrust gecast worden.</p>		

### 2.2.2. Niveau 2: Weerkaatsende stemmen

Spreuken: Kost 2 Mana. Casttijd 20 woorden

Het enge onbekende		
Call: <i>Incite Fear &amp; Blind</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je herinnert het doelwit aan een nachtmerrie van vroeger, waardoor de respons van toen naar boven komt. Je verstopten in een hoekje met je ogen dicht. Je gebruikt hiervoor de Call <i>Incite Fear &amp; Blind</i>.</p>		

### Versterk de oorsprong

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je raakt een persoon aan die stervende is, of in de afgelopen 2 minuten is gestorven. Door deze spreuk zuig je energie uit het lijk op; het heeft toch geen jeugdigheid meer nodig! Je krijgt er direct 3 punten Elementaire mana bij. (Je kunt nooit meer Mana hebben dan dat je maximale mana pool.)

Als de persoon stervende is, halveer je hiermee direct het overgebleven deel van de Grace Period. Had iemand bijvoorbeeld nog 2 minuten, dan heeft deze nu nog maar 1 minuut.

### Golf van inspiratie

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *15 minuten*

Je graaft diep in je eigen kennis en kunde en voelt een golf van inzicht en inspiratie, die je inspireert, waarna deze langzaam wegebt.

Als je deze spreuk gebruikt, kun je jezelf voor een duur van 5 minuten toegang geven tot niveau 1 van een Ambachtsvaardigheid of de bijbehorende supportskills. De eerste keer op een dag dat je deze spreuk gebruikt, kies je welke Ambachtsvaardigheid. Als je deze spreuk nog een keer gebruikt voordat je een Nachtrust hebt genomen, krijg je weer dezelfde Ambachtsvaardigheid als die je eerder hebt gekozen.

Als je een vaardigheid kiest die je een aantal keer per Korte Rust of Nachtrust mag gebruiken dan verandert het aantal keer niet als je deze spreuk opnieuw gebruikt. Een vaardigheid die 1x per Nachtrust kan mag je dus nog steeds maar 1x gebruiken, hoe vaak je deze spreuk ook gebruikt.

Je kan direct na het casten van deze spreuk voor 1 extra mana het effect vergroten naar een niveau 2 Ambachtsvaardigheid.

### 2.2.3. Niveau 3B: De oorsprong van De Echo

Spreuken: Kost 3 Mana. Casttijd 30 woorden

Oude geluiden		
Call: ?	Afstand: ?	Duur: ?
<p>Sommige geluiden reizen lang en ver voordat ze gehoord worden. Als je maar goed genoeg luistert weet je wat ze betekenen.</p> <p>Ieder evenement krijg je bij de incheck een nieuwe spreuk die hiermee gecast kan worden.</p>		

Grote golven		
Call: <i>Mass Trip</i>	Afstand: <i>Gehoorsafstand</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Jij weet dat slecht één steen genoeg is om grote golven te maken. Je hoeft hem enkel te gooien.</p> <p>Je mag de Call <i>Mass Trip</i> gebruiken. Zo ver als mensen je kunnen horen, zullen ze hun evenwicht verliezen.</p>		

De schreeuw om hulp		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Afhankelijk</i>
<p>Jouw stem is verbonden aan Echo's kracht. Waar jij roept zul je altijd antwoord krijgen.</p> <p>Wanneer je deze spreuk gebruikt kun je beroep doen op Echo om je hulp te sturen. Jonge wezens en kinderen in jouw omgeving zullen jouw roep beantwoorden. Hoeveel hulp er komt en hoelang het duurt voordat ze er zijn is nooit zeker. Maar wanneer jij roept zal altijd antwoord komen.</p> <p>Waarschuw de Spelleiding op tijd als je deze spreuk gaat gebruiken. Houd er rekening mee dat het even duurt voor Echo's hulp er ook echt is!</p>		

## 2.2.4. Niveau 3A: De weerklank van de wereld

Spreuken: Kost 3 Mana. Casttijd 30 woorden

Golven van kracht		
Call: <i>Magic / Double / Triple</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je controle over de golven van de wereld is zo sterk dat je ze anderen kan laten beïnvloeden.</p> <p>Na het casten van deze spreuk wijs je een persoon aan en roept hierbij hardop: <i>Echo draagt je op: ..... 3.... 2.... 1....</i> Wanneer ze niet jou gevraagde actie hebben uitgevoerd maak je eerst de call <i>Magic</i>. Hierna begin je opnieuw met <i>Echo draagt je op: ..... 3.... 2.... 1....</i> Double en de laatste keer eindig je met een triple.</p> <p>Wanneer jij schade krijgt terwijl je deze spreuk cast beëindigd de spreuk.</p>		

Alleen sta je ook sterk		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Echo's krijg je niet stil zolang de bron nog staat. Jij weet dat als de beste. Jij weet hoe je deze bron moet beschermen.</p> <p>Met deze spreuk geef je jezelf of iemand anders 3 AP en 1 SP.</p>		

Weer.... Kaatsing!		
Call: -	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>De echo's van de wereld neem je tot je om later weer te laten klinken.</p> <p>Wanneer je de ontvanger bent van een Call (geen fatal) en deze hebt uitgespeeld heb je 5 minuten om deze spreuk te casten. Hiermee neem je de laatst genomen Call tot je en ben je in staat om deze Call te gebruiken.</p> <p>Deze Call mag je op 3 doelwitten gebruiken op 5 meter afstand. Wanneer dit een dominate is, moet de originele opdracht gebruikt worden op de nieuwe doelwitten.</p>		

## 2.3. Lavamagie

Lavamagie brengt vernietiging en hoop. Het is de uitspatting van hitte en kracht die diep uit de aarde komt. Het is de warme bergtop waaruit vruchtbare grond ontstaat waar men een nieuw begin kan vinden. De vlammeende stroming kan alles op zijn pad vernietigen, maar opent ook kansen voor nieuw leven. Het is algemeen bekend dat het Element Lava, de godin Rystill en de Occulte kracht van Druïdes aan elkaar verbonden zijn, al zijn er genoeg Lavamagiërs die andere Goden aanhangen en niets op hebben met de natuur...

### 2.3.1. Niveau 1: Slapende Vulkaan

Cantrip: Kost 0 Mana. Casttijd 5 woorden

Vertrouwen in de vulkaan		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>De warmte van de vulkaan vult je met moed.</p> <p>Je creëert een klein balletje lava met een gloeiend hete kern die een gloeiend licht werpt in je direct omgeving. (Regel zelf een lampje om hier gebruik van te maken.) Dit balletje bestaat zolang jij het in beide handen vasthoudt. Zodra je de bal loslaat stolt de lava en verbreekt het.</p> <p>Zolang jij dit balletje lava vasthoudt met beide handen ben je immuun voor de Call <i>Fear</i>. Zo gauw je het balletje loslaat, stopt de spreuk met werken.</p>		

### 2.3.2. Niveau 2: Sintelkegel

Spreuken: Kost 2 Mana. Casttijd 20 woorden

Pyroclastische stroming		
Call: <i>Through Strike/Double Strike</i>	Afstand: 5 meter / Touch	Duur: 1 minuut / <i>Instant</i>
<p>Je creëert een bal van lava in je handen, je kunt deze bal maximaal 1 minuut vasthouden en kunt hem in die tijd maximaal 4x gebruiken.</p> <p>Je kunt er voor kiezen om de bal naar een ander te gooien, om deze persoon 1 <i>Through Strike</i> te doen (ranged 5m), waarna de bal naar je terugkeert.</p> <p>Je kunt er ook voor kiezen de bal tegen iemand aan te duwen, waardoor deze persoon 1 <i>Double Strike</i> schade krijgt (<i>Touch</i>).</p>		

### Schild van vulkanisch gesteente

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je creëert voor jezelf of een ander een schild gemaakt van vulkanisch gesteente, dat de AP van de drager met 3 verhoogt (max 5). Op het moment dat dit schild stuk gaat (0 van de 3 AP over) valt het in honderden scherven vulkanisch glas uiteen, waardoor de drager 1 punt *Magic* schade krijgt.

Als je een Nachtrust neemt terwijl dit pantser nog (deels) intact is, dan valt het pantser over de nacht heen uiteen tot (schadeloos) vulkanisch zand.

### Aswolk

Call: *Aura Blind*

Afstand: *Cirkel (5 meter)*

Duur: *1 minuut*

Zoals een vulkaan uitbarst, stoot jij een wolk van as uit om je heen.

Je maakt de Call *Aura Blind*. Iedereen om jou heen wordt verblind door deze aswolk.

### 2.3.3. Niveau 3A: Stratovulkaan

Spreuken: Kost 3 Mana. Casttijd 30 woorden

### Vulkaanuitbarsting

Call: *Aura Through*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Je cast de spreuk en creëert daarna binnen een minuut een regen van lava die in een radius om jou heen op de grond valt. Je hebt dus een minuut om je naar de plek te begeven waar je het effect van de spreuk loslaat. Je doet dan 1 *Aura Through*, en neemt deze schade zelf ook.

Wacht je langer dan een minuut met het ontketenen van de spreuk, dan implodeert de spreuk en krijg je een *Crush* op jezelf.

Je kunt de regen langer laten doorvallen. Als je direct na het ontketenen van deze spreuk opnieuw begint met casten om dezelfde spreuk te herhalen, kost deze nog maar 1 Mana.

### Zwavelziekte

Call: *Paralyze Poison*

Afstand: *5 meter*

Duur: *5 minuten om de spreuk te gebruiken*  
 Duur Paralyze: *Tot gif genezen is*

De gassen die vrijkomen bij een uitbarsting kunnen even dodelijk zijn als de explosie zelf.

Na het oproepen van deze gassen door het casten van de spreuk heb je 5 minuten de tijd om deze gassen te gebruiken. Je hebt genoeg gas om 3x een doelwit lam te leggen.

Je kunt 3x een Paralyze Poison gebruiken.

### Barsten en Beven

Call: *Aura Trip*

Afstand: *Cirkel (5 meter)*

Duur: *1 minuut om Call te maken.*  
 Call is instant

Je trekt de kracht van lava naar je toe en gebruikt dit om te versterken. Maar waar kracht opbouwt, volgt een schok.

Je trekt een cirkel van 5 meter waarin je jezelf en 4 anderen kunt gronden. De personen die in de cirkel staan als je incantatie voltooid is worden verstevigd en ontvangen 1 SP en 2 AP. Vervolgens heb je een minuut de tijd om de kracht van lava te ontketenen. Binnen een minuut moet je de Call *Aura Trip* maken.



### 2.3.4. Niveau 3B: Schildvulkaan

Spreuken: Kost 3 Mana. Casttijd 30 woorden

Hart van de vulkaan		
Call: -	Afstand: 5 meter	Duur: 10 minuten
<p>Jij bent het hart van de vulkaan en bent een baken van hoop voor je vrienden.</p> <p>Je kunt 8 personen, inclusief jezelf, zegenen. Tijdens het casten moeten alle deelnemers in een cirkel rondom de caster staan. Tijdens het casten van de spreuk moet de caster een lichtbron in beide handen hebben. De caster zegent iedereen in de cirkel, inclusief zichzelf, met de kracht van een vulkaan. Na het casten heeft iedereen die in de cirkel stond de volgende effecten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Immuun voor de Call <i>Fear</i></li> <li>• Krijgt het effect van een Korte Rust</li> <li>• 2 AP</li> </ul> <p>Na het casten van de spreuk is de zegening maximaal 10 minuten actief, voor zolang de lichtbron van de caster op de personen schijnt. Men hoeft niet in de cirkel te blijven staan voor dit effect, maar moet wel binnen 5 meter van de caster te blijven. Als iemand die versterkt is door deze spreuk langer dan 10 seconden compleet uit het zicht van de caster is (bijvoorbeeld door afstand of een blokkade zoals een tent), dan vervalt het effect op deze persoon.</p>		

Vruchtbare grond		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: 1 uur
<p>Lava is heel erg vruchtbaar en kan als zodanig als bescherming dienen op de meest levensgevaarlijke momenten.</p> <p>Je legt een flinterdunne laag van lava om je lichaam heen, wat rustig wacht op het moment dat het iets terug kan geven (totdat het haar kracht verliest).</p> <p>Op het moment dat jij op 0 HP terechtkomt stolt de lava om je heen en werkt de vruchtbaarheid ervan als directe genezing. Je bent hierdoor geen enkel moment stervende geweest, en verliest dus ook niet de toegang tot je vaardigheden. Je hebt nu 1 HP.</p> <p>Vruchtbare grond beschermt niet tegen een <i>Fatal</i>.</p>		

### Hitte uit de diepte

Call: *Fumble*  
 Call: *Shatter*  
 Call: *Crush*

Afstand: *Touch*

Duur: *1 minuut*

Je verzamelt de warmte uit de aarde en laat dit geconcentreerd los op objecten om deze te verhitten. Je kunt de hitte gebruiken om een wapen te versterken, dat in de komende minuut bij een rake slag elk van de volgende Calls één keer mag maken:

- Je kunt een wapen zo heet maken dat deze niet vastgehouden kan worden. Je maakt de Call *Fumble*.
- Je kunt een schild zo heet maken dat deze wordt vernietigd. Je maakt de Call *Shatter*.
- Je kunt een persoon met de hitte aanvallen. Dit doet een *Crush*.

## 2.4. Mistmagie

Mist herbergt kennis en diepe geheimen. Het is een kalme mist over de velden in de ochtend die diepere overwegingen inspireert. Het is een dikke mistbank waarin je geen hand voor ogen ziet en de totale wereld lijkt te zijn verdwenen. Een diepe inademing kan je wijsheden tonen die lang verborgen bleven, maar kan ook als een giftige wolk je lichaam binnendringen. Het is algemeen bekend dat het Element Mist, de God Kalithe en de Occulte kracht van Necromantie aan elkaar verbonden zijn, al zijn er genoeg Mistmagiërs die andere Goden aanhangen en niets van ondoden moeten weten...

### 2.4.1. Niveau 1: Nevel

Cantrip: Kost 0 Mana, Casttijd 5 woorden

Lokale Mistbank		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je kunt een balletje van mist opblazen naar een klein onopvallend mistveldje waar jij héél onopvallend bent.</p> <p>Je mag je vuist opsteken: zolang je niet verplaatst, en niemand binnen 1 meter van je komt, zien ze je niet. Zodra iemand binnen 1 meter van je komt, jij geraakt wordt door een wapen of Call, bijvoorbeeld een aura of mass spreuk. Vervalt het effect van deze cantrip</p>		

### 2.4.2. Niveau 2: Opkomende mist

Spreuken: Kost 2 Mana, Casttijd 20 woorden

Benevelde Beweging		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Zoals de ochtendnevel boven de grond hangt weet jij je ook vrijelijk te bewegen.</p> <p>Je kunt 1 minuut lang vrij bewegen en op geen enkele fysieke wijze worden tegengehouden. Dat betekent niet dat je door solide objecten heen kunt bewegen. Het betekent wel dat effecten als <i>Trip</i>, <i>Entangle</i>, en <i>Paralyze</i> geen effect op je hebben, en dat je ook niet fysiek door iemand vastgehouden kunt worden. Indien je tijdens deze spreuk door een <i>Paralyze/Entangle Poison</i> wordt geraakt, dan begint deze poison te werken zodra deze spreuk eindigt.</p>		

### Dwaallichten

Call: *Aura Incite Confusion*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Er gaan veel verhalen over vreemde lichten in de mist. Een ieder die ze volgt vergeet waar ze onderweg naar toe waren en dwalen verdwaasd rond.

Je kunt met deze spreuk een *Aura* van *Incite Confusion* casten. Hierdoor is iedereen in een radius van 5 meter om je heen voor een minuut lang onder het effect van de *Incite Confusion Call*.

Op het moment dat je dit doet, creëer je een *Potion of Memory*: Een drankje waarin alles wat de afgelopen minuut binnen het gebied van de *Aura* is gebeurd, opgeslagen wordt. De persoon die het drankje drinkt, beleeft deze minuut.

### Verhullende dampen

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *1 uur*

Het is makkelijk om iets kwijt te raken in mist.

Je kunt een voorwerp voor één uur verstoppen. Dit kun je doen met een voorwerp dat je bij je draagt, door een ander gedragen wordt, of je kunt een voorwerp ergens verstoppen en aanraken als je de spreuk cast. Als de verstopplek wordt doorzocht, zal niemand het voorwerp vinden. Ook is het voorwerp onzichtbaar voor magische detectie. Het voorwerp moet wel enigszins verborgen zijn; dit werkt niet op een voorwerp dat bijvoorbeeld gewoon op tafel staat. Gedurende het hele uur, kan zelfs jij of de eventuele drager van het voorwerp niet vinden. Je kunt kiezen om de spreuk eerder te laten eindigen, het voorwerp verschijnt dan weer.

### 2.4.3. Niveau 3A: Dichte mist

Spreuken: Kost 3 Mana, Casttijd 30 woorden

<b>Beschermende beneveling</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self of Touch</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je weet de mist zo om je heen te wervelen dat alles wat er op af wordt geschoten lijkt te worden opgezwolgen in de nevel.</p> <p>Jij, of degene op wie je de spreuk hebt gecast, kan 1 minuut lang niet geraakt worden door zowel magische als niet-magische projectielen of magie die van een afstand op je wordt gecast. Dit betekent dat iemand je fysiek moet aanraken om een spreuk op je te gebruiken, of je moet raken met een wapen om je zeer te doen.</p>		

<b>Mantel van Mist</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self of Touch</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Je hebt geleerd hoe de mist je kan verhullen. Je kunt de mist zo manipuleren dat je zelfs andere personen ogenschijnlijk kunt laten verdwijnen.</p> <p>Je kunt jezelf en 2 extra personen meenemen in de mist. Als je meer mensen mee wilt nemen kost dit 1 Mana per extra persoon. Jullie mogen dan je vinger opsteken. Als jij of de persoon die je mee hebt genomen schade krijgt of een aanvallende actie onderneemt verbreekt deze spreuk.</p> <p>Hou er rekening mee dat ondanks dat jij onzichtbaar bent jij nog wel hoorbaar bent wanneer je bijvoorbeeld een spreuk gaat casten.</p>		

<b>Versmoorde gedachtes</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self of Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>De persoon op wie je deze spreuk gebruikt verliest het laatste half uur aan herinneringen. Dit heeft geen effect op iemands Sanity.</p>		

#### 2.4.4. Niveau 3B: Smog

Spreuken: Kost 3 Mana, Casttijd 30 woorden

Benevelend Effect		
Call: <i>Aura Sleep</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je kunt mist zo vormen dat het voor de mensen om je heen een benevelend effect heeft.</p> <p>Je kunt met deze spreuk een <i>Aura</i> van <i>Sleep</i> casten. Hierdoor is iedereen in een radius van 5 meter om je heen voor 1 minuut lang onder het effect van de Call <i>Sleep</i>.</p>		

Mist in je longen		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je bent ondertussen zo bekend met de mist dat het onderdeel van je is geworden. Jij hebt geen adem of stem nodig om je magie te beoefenen, want wat is mist anders dan water en lucht?</p> <p>Voor deze spreuk hoef je geen incantatie uit te spreken, maar de Mana kosten blijven hetzelfde. Nadat je deze spreuk gecast hebt moet je meteen een tweede spreuk casten. Ook deze spreuk heeft geen cast-tijd voor jou. Omdat je niet hoeft te casten voor zowel deze als de opvolgende spreuk, kun je deze en de volgende spreuk ook gebruiken wanneer jij de Call <i>Mute</i> hebt ontvangen.</p> <p>Voorbeeld: Je bent alleen en wordt onverwacht aangevallen door een grote groep vijanden. Om jezelf te verdedigen cast je deze spreuk en gelijk aansluitend "Dwaallichten" Omdat de cast-tijd voor zowel deze spreuk als "Dwaallichten" nu 0 zijn kun je direct de <i>Aura Incite Confusion</i> Call maken. Omdat "Dwaallichten" een niveau 2 spreuk is en deze spreuk niveau 3 is, kost deze actie jou bij elkaar 5 Mana.</p>		

### Onweerswolken

Call: *Crush*

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant/3 minuten*

Je bereidt een magisch effect voor dat grote schade toebrengt aan de eerstvolgende die jij aanraakt.

Nadat je deze spreuk gecast hebt, heb je 3 minuten om iemand aan te raken en een *Crush* Call te gebruiken. 3 seconden nadat je je doelwit hebt aangeraakt word jij onzichtbaar voor 1 minuut, je mag hiervoor je vinger opsteken.

Als je onzichtbaar bent op het moment dat je de *Crush* uitdeelt, word je niet zichtbaar omdat Calls alleen OC uitgesproken worden. (Van het incanteren zou je wél zichtbaar worden, als je dit doet wanneer je al onzichtbaar bent.)

## 2.5. Waarheidsmagie

Waarheidsmagie schept orde en verbant alle twijfels. Het speelt op de grens tussen de Waarheid en de Leugen, de Kennis en het Geheim. Het is de stille kracht die zich in ieder woord en iedere gedachte schuil houdt. Het is het spanningsveld tussen twee geliefden, tussen heerser en overheerste, tussen vrienden en onbekenden. De verborgen hand van Waarheid begeeft zich overal en mengt zich in alles, maar spreekt slechts tot enkelingen, en zelfs die gezegende stervelingen kunnen geen onderscheid maken tussen Waarheid en Leugen, want zij zijn één.

Waar de elementen Lava en Mist beide Allianties kennen, is er niets bekend over een Alliantie waar de Waarheid in plaats neemt. Al zijn er natuurlijk altijd geruchten...

**Let op:** Waarheidsmagie kan alleen gekozen worden na toestemming van de spelleiding.

### 2.5.1. Niveau 1: De Anonimiteit

Cantrip: Kost 0 Mana. Casttijd 5 woorden

Verborgen Tongen		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je gebruikt deze Cantrip direct voordat je een andere spreuk gebruikt. Hiermee zorg je ervoor dat je in de incantatie van die andere spreuk niet meer je element hoeft aan te roepen. Je moet wel direct doorgaan met het casten van de andere spreuk.</p> <p>In de incantatie van de Cantrip zelf hoef je Waarheid niet perse te noemen, maar je moet wel woorden gebruiken in de sfeer van waarheid, leugen, geheim, mysterie, masker, anonimiteit, verstoppen, etcetera.</p> <p>Mocht je Spell Scrolls willen maken, dan is het mogelijk om deze Cantrip mee te schrijven op een Spell Scroll met een andere spreuk. Je combineert de Cantrip en de andere spreuk dan dus tot één Scroll. Hiervoor lever je dan wel de extra mana in om de Cantrip tot Scroll te maken, en wordt het benodigde aantal woorden om de Scroll te activeren ook 5 woorden hoger. Een Scroll met deze cantrip en een level 2 spreuk kost je dus 4 mana en heeft 20 woorden nodig voor activatie.</p>		



## 2.5.2. Niveau 2: Het Masker

Spreuken: Kost 2 Mana. Casttijd 20 woorden

Geen Geheimen		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Sommige feiten zijn van het gezicht te lezen, jij kan echter nog veel meer achterhalen.</p> <p>Wanneer je deze spreuk cast, heb je 5 minuten om iemand aan te raken waardoor je informatie krijgt over deze persoon.</p> <p>Steek hierbij je hand in de lucht en vraag buitenspels een van de volgende vragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoeveel HP heb je nu nog over?</li> <li>- Hoeveel mana/devotie/kracht bezit je nu nog?</li> <li>- Wat is de laatste spreuk/vaardigheid die je hebt gebruikt?</li> </ul>		

Barsten van Kracht		
Call: <i>Retribution</i>	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Het Masker van de Waarheid beschermt je lichaam tegen effecten van buitenaf. Ieder barst die in het masker ontstaat, laat een stevige klap van kracht los.</p> <p>Je krijgt 1 SP. De call die je besluit te vangen met dit magische schild, mag je beantwoorden met de call <i>Retribution</i> op de persoon die de klap uitdeelde. (Uiteraard gebruik je óók de call <i>Shield</i>.)</p>		

Bescherm het Oog		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 uur</i>
<p>De stervelingen geloven dat De Waakster kracht heeft over Zienerij... En voor een deel is dat waar. Maar ook de Waarheid heeft een flinke invloed op deze occulte kracht, en het is de Waarheid die Zieners straft wanneer ze te ver gaan. Maar soms kan die straf iets verlicht worden.</p> <p>Wanneer je deze spreuk gebruikt op een ziener, is deze gedurende één uur beschermd tegen de eerste gevaren van de visioenen. Wanneer de ziener een visioen oproept waarbij Sanity verloren wordt, wordt één punt minder Sanity verloren dan zonder deze spreuk het geval zou zijn.</p>		

### 2.5.3. Niveau 3A: De Pijnlijke Waarheid (Elementair Meester)

Spreuken: Kost 3 Mana. Casttijd 30 woorden

Scherp en Eerlijk		
Call: <i>Double Through</i>	Afstand: <i>touch</i>	Duur: <i>instant</i>
<p>Wanneer je deze spreuk op iemand cast, moet je direct één vraag aan deze persoon stellen. De vraag mag niet opgebouwd zijn uit meerdere delen of meerdere subvragen bevatten.</p> <p>Je doelwit moet de vraag naar volledige waarheid beantwoorden, kan niet om het antwoord heen draaien en mag geen half antwoord geven. Zodra de persoon het antwoord heeft gegeven, ontvangt deze een <i>Double Through</i>.</p>		

Achter het gordijn		
Call: -	Afstand: <i>zicht</i>	Duur: <i>Instant of 1 minuut</i>
<p>Je kunt meekijken met het visioen van een ziener die je kunt zien, en soms zelfs wat dingen zien die de ziener niet opvallen...</p> <p>De ziener moet op het moment dat jij deze spreuk cast al in het visioen zitten, of binnen 1 minuut het visioen in stappen. Je mag zelf kiezen of de ziener merkt dat je mee kijkt of niet. Je kunt geen invloed uitoefenen op het visioen, maar loopt ook geen risico om Sanity te verliezen.</p> <p>Als de ziener tijdens het visioen tegen een blokkade oploopt, en er voor kiest daar niet voorbij te gaan, kan jij de Waarheid vragen om jou te vertellen waarom deze blokkade hier bestaat. Je krijgt niet te horen wat er achter de blokkade is.</p>		

Dodelijke Waarheden		
Call: <i>Fatal</i>	Afstand: <i>touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je gebruikt de ultieme macht van Waarheid: Het spreken van de Waarheid van iemand's einde. Deze persoon ontvangt een <i>Fatal</i> call.</p> <p>Je kunt deze spreuk niet gebruiken in combinatie met de Cantrip Verborgene Tongen, en moet dus altijd de Waarheid aanroepen om deze spreuk te gebruiken. Dit trekt de aandacht van de Waarheid zelf, die zal beoordelen of het noemen van de naam van Waarheid het effect waard was...</p> <p>Je moet het gebruik van deze spreuk altijd (achteraf) bij SL melden.</p>		

### 2.5.4. Niveau 3B: De Beschermende Leugen (Elementair Vriend)

Spreuken: Kost 3 Mana. Casttijd 30 woorden

Tongen van Leugens		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Voor 5 minuten na het gebruiken van deze spreuk, kan jij op geen enkele manier gedwongen worden om de waarheid te spreken, en kan jou niet verhinderd worden om te liegen. Je bent volledig vrij om te zeggen wat jij wilt.</p> <p>Als er een spreuk op jou gedaan wordt of je een gebied binnenstapt waar een effect actief is dat dwingt naar waarheid te antwoorden of leugens verhinderd, moet je wel altijd de <i>No Effect</i> call uitspreken, zodat de veroorzaker van dit effect weet dat het geen grip op je heeft.</p>		

Gesloten Gordijnen		
Call: -	Afstand: <i>zicht</i>	Duur: <i>instant of 1 minuut</i>
<p>Je kunt voorkomen dat een ziener een visioen krijgt, of het visioen ernstig verstoren.</p> <p>De ziener moet op het moment dat jij deze spreuk cast in jouw zicht zijn en al in het visioen zitten of binnen 1 minuut het visioen in stappen. Je mag zelf kiezen of de ziener merkt dat jij de oorzaak bent van de verstoring. Je kunt zorgen dat het visioen überhaupt niet lukt of het vertroebelen, maar je kunt geen veranderingen aanbrengen in het visioen.</p>		

Dwingende Handen		
Call: <i>Dominate</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je vormt een web van leugens in de geest van een persoon die je aanraakt, waardoor deze persoon het volledig logisch vindt om te doen wat jij opdraagt.</p> <p>Je kunt er voor kiezen om 2 Mana extra uit te geven, en het web van leugens complexer te maken: Je doelwit vergeet dan dat jij de veroorzaker bent van dit effect. Achteraf weet deze persoon nog wel dat er een magische beïnvloeding was, maar niet door wie deze geplaatst is, en ook dat jij in de buurt was wordt vergeten.</p>		

## Spirituele Magie

De Gif van de Goden, Priestermagie, Gebedsmagie, Devote Kracht: Allemaal namen voor hetzelfde. Een ware priester of devoot volgeling kan de krachten van haar god aanroepen, om te handelen in diens naam. Maar de kracht van de goden is niet gratis: Iedere god heeft zijn eigen verwachting van haar volgelingen, en die niet nakomen kan een snel einde maken aan alle verworven macht. Aan de andere kant geven de goden grootste giften aan de volgelingen die hun het meest naar het hart liggen, en zulke giften kunnen levens redden... of vernietigen.

De magie die je krijgt van een god, is sterk afhankelijk van de god die je aanhangt. Iedere god heeft haar eigen manieren om een stempel op de wereld te drukken. Iedere god heeft haar eigen mening over goed gedrag en slecht gedrag. In dit hoofdstuk vind je korte beschrijvingen van de goden, maar de meeste info vind je op de [website](#).

Priesters gebruiken *Devotie* om de wil van hun god tot uiting te brengen. Het is een energie die ze gegeven wordt door de god zelf, en die er pas is wanneer de god hier om gevraagd wordt. Priesters doen gebeden, brengen offers of proberen anderen te overtuigen om zo dit gift van hun god te ontvangen.

## 2.6. Angharad

Angharad is de Godin van de Dood, het Hiernamaals en de Herdenking. Haar licht gidst iedere overledene naar de Brug, waarachter haar Rijk ligt. Alleen zij die de heilige grens tussen leven en dood hebben verbroken, zoals necromancers en ondoden, en zij wiens verleden bijzonder duister is, worden buiten gehouden en vóór hun einde al bestreden door de volgelingen van Angharad.

### 2.6.1. Niveau 1: Diaken van Angharad

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Verblindend Licht		
Call: <i>Undead Aura Blind</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Deze spreuk stelt Priesters van Angharad in staat om het Licht van de Lantaarn tijdelijk uit te stralen naar alle ondoden om ze heen. Alle ondoden binnen 5 meter zullen erdoor verblind worden, terwijl niemand anders er last van heeft.</p>		

Spreuken: Kost 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

De Zegening van Angharad		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Permanent</i>
<p>Oorspronkelijk was deze spreuk onderdeel van de ceremonies van Angharad om de overledenen een soepele reis over de brug toe te wensen, maar deze spreuk wordt ook vaak gebruikt om te voorkomen dat de rust van de doden verstoord wordt.</p> <p>Een lijk dat door deze spreuk is gezegend kan niet meer als ondode overeind gezet worden.</p>		

Zielenanker		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Als je iemand aanraakt, voel je direct hoe sterk de levenskracht van deze persoon is geankerd aan het sterfelijke lichaam.</p> <p>Je detecteert onmiddellijk of een persoon verwondingen heeft, hoe ernstig die zijn, of er gif in het spel is en de prognose. Als deze persoon dermate zwaar gewond is dat deze op sterven ligt, weet je ook hoe lang deze persoon nog heeft. Als de persoon op wie je deze spreuk gebruikt (on)dood is voel je dit dus ook.</p>		

### Verzwakking

Call: Magic / Double

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je raakt een persoon aan en doet onmiddellijk de Call *Magic*. Als je weet dat deze persoon een ondode is, doet deze spreuk *Double*.

### Mantel van Angharad

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *1 minuut*

Angharad strooit haar licht in de ogen van de personen om je heen.

Je kunt gedurende 1 minuut niet gezien worden, maar in deze minuut kun je enkel verplaatsen als je direct op een ondode afloopt, zonder enige omweg. Je mag ook stil blijven staan. Om de onzichtbaarheid aan te geven steek je een vinger op.

## 2.6.2. Niveau 2: Priester van Angharad

Spreuken: Kost 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

### Spreken met de Doden

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *Instant*

Je laat je stem varen tot deze het rijk aan de andere kant van de brug bereikt. Zo kun je 3 vragen stellen aan een reeds overleden persoon. Deze persoon moet op iedere vraag met één woord antwoorden. Je hebt hiervoor geen lichaam van de overledene nodig, en het maakt niet uit hoe lang de persoon al is overleden.

### Ziek, Zwak en Misselijk

Call: *Exhaustion*  
*Poison*

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

De persoon die je aanraakt, voelt zich dodelijk ziek. Deze persoon is *Vermoeid* en zal niet kunnen rusten tot het vergif is genezen.

### De Kille Hand van Angharad

Call: *Triple Through*

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je valt de ziel of essentie van een wezen aan met energie uit het dodenrijk. Je doet 3 punten *Through* schade.

### 2.6.3. Niveau 3A: Bisschop van Angharad

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

### Grootste Zegening van Angharad

Call: -

Afstand: *5 meter*

Duur: *Permanent*

In een ceremonie van minimaal 1 minuut zegen je alle lichamen binnen 5 meter van je. Deze kunnen dan niet meer overeind gezet worden als ondode.

Als alternatief mag je deze ceremonie uitvoeren op een tombe, begraafplaats of heilige plek van Angharad waardoor alle lichamen die daar respectvol ten ruste worden gelegd dezelfde zegening krijgen. In het laatste geval moet de zegening dagelijks worden herhaald om deze in stand te houden.

### Vernietig Ondode

Call: *Undead Fatal*

Afstand: *5 meter*

Duur: *Instant*

Een aangewezen ondode wordt door jou over de brug van Angharad gestuurd en daarmee direct vernietigd. Dit werkt op bijna alle ondoden.

### Bescherming van Angharad

Call: *Mass Undead Fear*

Afstand: *Gehoorsafstand*

Duur: *1 minuut per Devotie*

Alle ondoden blijven ver weg bij de caster zolang deze niets anders doet dan deze spreuk in stand houden. Het effect blijft minimaal 1 minuut (je mag de Call herhalen), maar kan in stand gehouden worden door de spreuk (en de Call) te blijven herhalen. Dit kost 1 Devotie per minuut extra.

### 2.6.4. Niveau 3B: Apostel van Angharad

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

Vloek van Angharad		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>30 minuten</i>
<p>De persoon op wie je de spreuk gecast hebt kan gedurende een half uur op geen enkele manier HP terugkrijgen. Fatal wonden, vergiftigingen en ziekten kunnen worden genezen, maar er komt geen enkele verloren HP terug. Stabiliseren zorgt er wel voor dat de persoon niet doodbloedt, maar niet dat deze terug op 1 HP komt.</p> <p>Jij kan het effect van deze spreuk op elk gewenst moment beëindigen bij je doelwit.</p>		

Schimmenjager		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Je bent gedurende 5 minuten een spookachtig wezen. Je bent immuun voor normale schade, echter alle schade Calls, ook als ze door een wapen komen, doen 1 normale schade. Overige Calls werken normaal.</p>		

Schimmenzwaard		
Call: <i>Crush</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je roept een scherf van het hiernamaals op en werpt deze naar een tegenstander met dodelijke precisie. Deze ontvangt een <i>Crush</i>.</p>		



## 2.7. Catrion

Catrion is de God van Lot, Tijd en Illusie. Het is een mysterieuze god wiens gelaat half achter een masker verscholen blijft. Wie met Catrion spreekt kan visioenen ontvangen van verleden, heden, en toekomst, maar denk niet dat het lot al vast staat. Er is niet enkel de illusie van keuze, lijkt Catrion te zeggen: Er is altijd tijd om het lot in eigen handen te nemen.

### 2.7.1. Niveau 1: Diaken van Catrion

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Lotsvriend		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
Het doelwit van je spreuk mag het aantal woorden om te casten van diens eerstvolgende spreuk halveren. Deze spreuk kun je maar 1 keer per persoon per nachtrust gebruiken.		

Spreuken: Kost 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

Struikeltijd		
Call: <i>Trip</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
Je beïnvloedt het verloop van tijd voor een kort moment, zeer lokaal, rondom de voeten van een persoon die loopt of rent. Door deze verstoring zal de persoon uit balans raken en omvallen.		

Ontloop het lot		
Call: <i>Cure Poison</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
Je bevrijdt iemand van de gevolgen van een noodlottige substantie. Je haalt alle giften uit je doelwit weg, zodat deze persoon zelf weer het lot in handen heeft. Deze spreuk heeft geen effect op <i>Fatal Poisons</i> .		

### Bril van illusies

Call: *Incite Confusion*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Je legt een weg van illusies voor de ogen van een tegenstander, waardoor je doelwit even niet meer weet waar deze is en wat er gebeurt. Het duurt maar kort, maar heeft langdurige verwarring tot gevolg.

### Stop het verval

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Concentration*

Je stopt de tijd voor een stervend persoon. Zolang je je doelwit blijft aanraken en blijft doorgaan met casten, verloopt de timer voor de Grace Period niet verder.

Deze spreuk werkt ook op iemand die een *Fatal* ontvangen heeft, maar dit is wel een stuk gevaarlijker; Als jij om wat voor reden dan ook onderbroken wordt in het casten voordat de persoon met een *Fatal* genezen is, dan sterft het doelwit van deze spreuk onmiddellijk en krijg jij, als caster van de spreuk, een *Fatal*. Zodra je doelwit genezen wordt komt deze spreuk tot een natuurlijk einde zonder gevaar voor de caster.

## 2.7.2. Niveau 2: Priester van Catrion

Spreuken: Kost 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

### Mantel der Illusies

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *1 minuut*

Je omhult jezelf met een dikke laag illusies, waardoor je niet meer gezien wordt. Je bent voor 1 minuut onzichtbaar en mag je met vinger omhoog lopen.

### Tijds-kooi

Call: *Paralyze*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Je stopt de tijd rondom je doelwit. Je doelwit kan niets meer doen, geen spier vertrekken en geen woord uitbrengen.

<b>Pantheon der Illusies</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 dag</i>
<p>Je gebruikt deze spreuk op jezelf of op een andere Priester, en legt hiermee een illusie over de eerstvolgende spreuk die jij of de Priester die dag uitspreekt. Hierdoor lijkt het alsof deze spreuk uit naam van een andere God in het pantheon gecast wordt.</p> <p>Je mag dus bij de eerstvolgende spreuk de naam van een andere God gebruiken in je incantatie.</p> <p>Je kunt deze spreuk meerdere keren casten. Om dit op meerdere opeenvolgende spreuken te laten werken, cast je deze spreuk dus 3x achtereen. Je mag dan de volgende 3 spreuken uit namen van andere Goden casten.</p> <p>Het effect werkt alleen op goddelijke spreuken, niet op Elementaire of Occulte magie.</p>		

### **2.7.3. Niveau 3A: Bisschop van Catrion**

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden.

<b>Afleidings Manoeuvre</b>		
Call: <i>Aura Taunt</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je verbergt jezelf onder Catrion's mantel van illusies terwijl je God een illusionaire dubbelganger van je maakt en daarmee de aandacht ergens anders vestigt.</p> <p>Na het casten van deze spreuk heb je een minuut om de Call <i>Aura Taunt</i> te gebruiken. Zodra jij de Call gemaakt hebt heb jij 10 HP, 0 AP en 0 SP, maar mag je geen andere spreuken meer casten, wapens gebruiken of op wat voor manier dan ook schade aan anderen toebrengen.</p> <p>Zodra je HP op 0 staat verdwijnt je in het niets (Je valt niet op de grond maar steekt direct je hand omhoog) en loopt naar een locatie binnen 10 meter van de plek waar je op 0 HP bent gekomen. Zodra je hier bent doe je je hand omlaag en verschijnt je weer. Je hebt dezelfde HP, AP en SP aantallen als vlak voor je de <i>Aura Taunt</i> Call maakte.</p>		

### Fascinerende Illusies

Call: *Aura Fascinate*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Je verspreidt de illusie van *Catrion* over de mensen om je heen.

Zolang jij actief blijft spreken hou je de aandacht vast van de personen die bij je staan wanneer je deze Call maakt.

### Spiegelbeelden

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Door middel van illusies verberg je de ware locatie van jezelf of een ander persoon die je aanraakt. Het doelwit van deze spreuk is immuun voor de komende 3 wapenslagen of spreuken. De volgende 3 keer dat je geraakt wordt door een wapen, pijl of Call van een spreuk mag je *no effect* roepen

#### 2.7.4. Niveau 3B: Apostel van *Catrion*

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden.

### Vlak van Stilte

Call: *Aura Paralyze*

Afstand: *Aura*

Duur: *Concentration, voor maximaal 1 minuut*

Je legt een gebied rondom jezelf helemaal stil in de tijd, en houdt dit gedurende enige tijd zo. Iedereen die binnen die tijd in dit gebied komt, raakt klem in de stilstaande tijd en kan niets meer doen.

Na het casten van de spreuk roep je *Aura Paralyze*. Je bent zelf ook *Paralyzed*, maar kan nog wel 1 minuut lang met *Concentratie* de spreuk vasthouden, en *Aura Paralyze* blijven herhalen. Aan het einde van deze minuut of als je *Concentration* gebroken wordt, ontvang je zelf nog een keer de Call *Paralyze*. Hierdoor ben je dus *Paralyzed* voor 1 minuut (of tot je schade krijgt) nadat deze spreuk klaar is.

### Terugblikken

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant/1 minuut*

Na een minuut lang voorbereiden kun je deze spreuk casten op een plek of een voorwerp, om een vluchtige blik in de geschiedenis te werken. Je ziet in vogelvlucht alles wat er in de tijd is gepasseerd op deze plek of rondom dit voorwerp. Alle gebeurtenissen die lang geleden zijn gebeurd zijn te ver weg om te bevatten, maar hoe dichterbij je huidige tijd komt hoe beter je kan relateren met de beelden. Je mag uit het afgelopen jaar 3 specifieke dagen kiezen, en over elk van die dagen mag je 1 specifieke vraag stellen (zie voorbeeld). Je krijgt dan een gedetailleerder beeld van wat er in die periode gebeurd is.

Je hebt een SL nodig om deze spreuk te gebruiken.

Voorbeeld: Ik wil weten wie dit voorwerp 60 dagen geleden had, waar het 20 dagen geleden was, en wie er gisteren bij in de buurt waren.

### Lotgenoten

Call: *Retribution*

Afstand: *Self*

Duur: *1 minuut*

Jij deelt jouw lot met anderen.

Voor de komende minuut mag je alle Calls en schade die je opvangt terugkaatsen naar de veroorzaker met de *Retribution* Call. Je ontvangt wel nog steeds ook zelf het effect van de Call.

Je mag dit binnen de minuut die de spreuk duurt oneindig doen. Maar zolang de spreuk actief is kun jij op geen enkele manier HP/AP/SP ontvangen, zowel door spreuken of genezing niet.

Zodra jij op 0 HP komt te staan beëindigt het effect van de spreuk onmiddellijk en kun je dus ook weer genezen worden.

## 2.8. Doran

Doran is de God van Eer, Wraak en Volharding. Ooit was hij een sterveling, een priester van Shivaun, maar dat is al vreselijk lang geleden. Het is een rechtlijnige god die niet geeft om compassie. Er is enkel de weg voorwaarts, waar altijd eer en wraak behaald moet worden op de vijanden van Doran.

### 2.8.1. Niveau 1: Diaken van Doran

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Grond houden		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
Soms moet de strijd gestreden worden, en moet het klaar zijn met eerloze excuses.		
De persoon op wie je deze spreuk gebruikt kan 1 minuut lang niet weglopen uit een gevecht. Je kunt deze spreuk niet vaker dan 1x per dag op een persoon gebruiken.		

Spreuken: Kost 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

Instant wraak		
Call: <i>Retribution</i>	Afstand: <i>Self/5 meter</i>	Duur: <i>1 uur</i>
Tijdens het eerstvolgende uur mag de ontvanger van deze spreuk 1 keer de Call <i>Retribution</i> maken nadat deze geraakt is met een wapen, pijl of spreuk.		

Eer voor de laffen		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>30 minuten</i>
Het komende half uur moet <u>en wil</u> de ontvanger van deze spreuk zich alleen nog maar eervol gedragen. Doet het doelwit iets wat volgens jou oneervol is, dan kun je deze direct de Call <i>Magic</i> geven. Dit werkt maar één keer.		

<b>Kom dan!</b>		
Call: -	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>De persoon op wie jij deze spreuk gebruikt moet een één op één duel met jou uitvechten in een cirkel. Je mag deze cirkel zelf maken of je loopt naar een bestaande cirkel om dit duel uit voeren. Het duel eindigt wanneer één duelist neer gaat (0 HP). Niemand anders kan de cirkel in en geen van de duellisten kan er uit voordat het duel voorbij is.</p>		

<b>Bloedbroeders</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Soms zit er eer in het beschermen van zwakkeren.</p> <p>Door jezelf te snijden (1 schade op jezelf) en bloed te offeren kun je één persoon naar keuze beschermen met een bloedschild (2 AP die niet stacked met andere AP).</p>		

### **2.8.2. Niveau 2: Priester van Doran**

Spreuken: Kost 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

<b>Onvergeeflijkheid</b>		
Call: <i>Retribution</i>	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Als je deze spreuk op jezelf gebruikt hebt, dan mag je de komende 5 minuten op alle effecten die geen fysieke schade doen en die op jou gebruikt worden, de Call <i>Retribution</i> gebruiken.</p>		

<b>Bloedwraak</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Deze spreuk kun je alleen gebruiken wanneer één van je vrienden bewusteloos raakt (0 HP) of dood gaat. Je zweert ter plekke wraak in een kort gebed naar Doran. Doran zal je eed horen en jou de kracht geven om deze wraak uit te voeren. Je moet nu alles doen om direct je wraak te halen. Tijdens het eerste gevecht met degene op wie je wraak hebt gezworen, mag je 1x de Call <i>Double</i>, 1x de Call <i>Shatter</i> en 1x de Call <i>Crush</i> maken.</p>		

<b>Laatste verzet</b>		
Call: <i>Mass Taunt</i>	Afstand: <i>Gehoorsafstand</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Soms is het eervolle ding om te doen jezelf opofferen zodat je vrienden veilig kunnen zijn.</p> <p>Je kiest een plek uit voor een laatste verzet en je maakt de Call <i>Mass Taunt</i>. Iedere vijand die je kan horen moet jou aanvallen. Doran zal je niet alleen laten staan, en de eerste keer dat je op 0 HP raakt zal hij, nog voor je lichaam de grond raakt, je volledig genezen én 1 SP geven. (Je telt hier wel als <i>Vermoeid</i>.)</p>		

### **2.8.3. Niveau 3A: Bisschop van Doran**

Spreuken: Kost 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

<b>Kom dan! (tot de dood)</b>		
Call: -	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>De persoon op wie jij deze spreuk gebruikt moet een één op één duel met jou uitvechten in een cirkel. Je mag deze cirkel zelf maken of je loopt naar een bestaande cirkel om dit duel uit te voeren. Het duel eindigt wanneer één of beide duellisten sterven (oftewel, de 'grace period' voorbij is en iemand niet meer genezen kan worden). Niemand anders kan de cirkel in en geen van de duellisten kan er uit voordat het duel voorbij is.</p>		

0



<b>Rode Waas</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 uur</i>
<p>Op het moment dat jij binnen het komende uur bewusteloos raakt (0 HP) krijg je meteen al je HP terug en krijg je de effecten van de <i>Berserk</i> vaardigheid (zie regelboek, vechters vaardigheden).</p> <p>De eerste 3 schade die je krijgt mag je negeren. Wanneer de persoon die jou bewusteloos heeft geslagen neer gaat, dan raak je zelf ook bewusteloos en begin je met doodbloeden.</p>		

<b>Bloed voor Bloed</b>		
Call: <i>Fatal</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 uur</i>
<p>Op het moment dat jij, binnen 1 uur na het casten van deze spreuk, neer gaat (0 HP) in een gevecht waarin jij je eervol gedroeg, dan krijgt degene die jou verwondt heeft een <i>Fatal</i>. Op het moment dat deze persoon genezen wordt van deze verwonding, dan word jij ook genezen.</p>		

#### **2.8.4. Niveau 3B: Apostel van Doran**

Spreuken: Kost 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

<b>Wraaksteen</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Tot doel bereikt</i>
<p>Deze spreuk kun je alleen gebruiken nadat je aandachtig geluisterd hebt naar iemands verhaal over een persoonlijke vete. Samen kunnen jullie een gebed doen naar Doran om wraak te zweren. Dit doe je op een bloedrode wraaksteen van Doran. Zolang de ontvanger van de spreuk de steen bij zich draagt en actief bezig is met wraak nemen dan kan deze persoon de hulp van Doran verwachten (naar inzicht van de caster).</p> <p>De ontvanger van deze spreuk zal, zolang er nog geen wraak genomen is, elke nacht nachtmerries hebben en in de ochtenden wakker worden met bloedende ogen. Tot je weer verder gaat met het halen van je wraak duurt het twee keer zo lang om een Korte Rust te nemen (ook hier naar inzicht van de caster).</p>		

### Sta op en vecht

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Deze spreuk kun je alleen gebruiken op één van je vrienden die dood ligt te bloeden. Jij kunt deze persoon de kans geven om wraak te nemen op de veroorzaker van de laatste wond. De ontvanger van de spreuk wordt volledig genezen, maar telt als Vermoeid en krijgt enkel de effecten van de vaardigheid Berserk. De ontvanger mag ook de Call Crush maken als hij of zij de persoon raakt tegen wie wraak is gezworen.

Zodra de persoon waartegen wraak is gezworen dood is krijgt de ontvanger van deze spreuk meteen een *Crush* wond die niet tegengehouden kan worden door SP.

Mocht de ontvanger van deze spreuk weer op 0 HP komen voordat deze wraak heeft kunnen nemen, dan eindigt deze spreuk, mogelijk tot onvrede van Doran...

### Doran's Premie

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *Afhankelijk*

Je kunt een zaak van eer of wraak aan Doran voorleggen, en Hem vragen een Premie uit te schrijven om de zaak recht te zetten. Als Doran het eens is met de door jou voorgelegde zaak, zal Hij zorgen dat Zijn volgelingen deel zullen nemen aan de Premie.

Wat deze Premie precies inhoudt, leg jij ook voor in de zaak die je voorlegt. Het is aan Doran om te bepalen of het binnen jouw rechten valt om dit te vragen, en of de Premie een terechte reactie is op het gebeurde.

De Premie is niet instantaan, de effecten zullen zich uitspreiden over een langere periode van tijd.

Ook kan er aan je worden gevraagd om deel te nemen aan een Premie die door een ander is geopend; het is een grote zonde om deelname te weigeren...

## 2.9. Driscoll

Driscoll is de God van Kennis, Wijsheid en Mystiek. Het is een oude man die maar wat lief te diep in het glas tuurt. In de drank ontvlucht Driscoll het gewicht van eindeloze kennis. De volgers van deze god streven altijd naar meer kennis, maar weten ook de prijs die daar bij hoort.

### 2.9.1. Niveau 1: Diaken van Driscoll

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Boekenwurm		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je kunt de taal verstaan van de persoon op wie je de spreuk gecast hebt zolang je deze persoon aanraakt.</p> <p>Je kunt ook een pagina in een vreemde taal lezen zolang je het object waar de tekst op geschreven staat aanraakt en het geen geheimschrift of codetaal is.</p> <p>Deze spreuk verbreekt zodra je je doelwit loslaat.</p>		

Spreuken: Kost 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

Ontkracht Magie		
Call: <i>Dispel Magic</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je kunt het effect van een spreuk verwijderen. Dit is géén counter spreuk, dus je kunt er <u>niet</u> mee voorkomen dat iets gebeurt.</p>		

### Identificeer Magie

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

In de bibliotheek van Driscoll staan ontelbaar veel boeken over allerlei soorten magie en je hebt de kracht om daar een glimp van op te vangen.

Je kunt in een voorwerp, potion, of persoon zien wat voor magiesoort(en) er aanwezig/gebruikt is en in welke hoeveelheid. Je moet de incantatie van deze spreuk uitspreken terwijl je het voorwerp/persoon aanraakt.

Voor het casten van deze spreuk heb je een spelleider nodig (tenzij de persoon van wie het voorwerp is het jou ook kan vertellen). In het geval van een potion kun je de potion herkennen. Je hebt dan geen spelleider nodig en je mag het label op de potion bekijken.

### Kompas van Kennis

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *Instant*

Het Kompas van Kennis wijst altijd in de juiste richting als je weet hoe je het moet gebruiken.

Als je een goede en gedetailleerde omschrijving van een voorwerp hebt, kun je ongeveer lokaliseren waar dit voorwerp zich bevindt. Je weet de richting en eventueel de afstand. Als het voorwerp 'in de directe omgeving' is zal Driscoll je leiden en zul je als vanzelf richting het voorwerp lopen. Als je stopt met lopen wordt de spreuk verbroken.

Voor het casten van deze spreuk heb je een spelleider nodig.

### Begaafde Blick

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *10 minuten*

Door met de kiene ogen van Driscoll te kijken zie jij dingen die anderen ontgaan.

Hierdoor kun je 10 minuten lang zien of er mensen of dingen rondlopen die onzichtbaar zijn. Gedurende die 10 minuten mag je dus een opgestoken vinger negeren.

## 2.9.2. Niveau 2: Priester van Driscoll

Spreuken: Kost 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

Wegwijzer van Wijsheid		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>De Wegwijzer van Wijsheid is niet moeilijk te lezen als je hem weet te vinden.</p> <p>Als je een goede en gedetailleerde omschrijving van een persoon of wezen hebt kun je ongeveer lokaliseren waar deze zich bevindt. Je weet de richting en eventueel de afstand.</p> <p>Als degene die je zoekt 'in de directe omgeving' is zal Driscoll je leiden en zul je als vanzelf richting de persoon lopen. Als je stopt met lopen wordt de spreuk verbroken.</p> <p>Voor het casten van deze spreuk heb je een spelleider nodig.</p>		

Leugendetector		
Call: -	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Het kunnen lezen van lichaamstaal en het kunnen horen van subtiele veranderingen in iemands stem zorgt ervoor dat jij feilloos kunt aanvoelen wanneer iemand de waarheid verdraait.</p> <p>Je kunt gedurende 5 minuten lang horen of personen liegen, wanneer je meer dan 1 minuut naar ze hebt geluisterd. Je mag hiervoor na een gesprek (of afgeluisterd gesprek) buitenspels tegen iemand zeggen dat je deze spreuk hebt gecast. De personen die je gehoord hebt moeten je vertellen of zij hebben gelogen en waarover. Ze hoeven je niet te vertellen wat de waarheid is.</p>		

### Zie jij dat ook?

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *5 minuten*

Je kunt anderen ook met de kiene ogen van Driscoll laten kijken.

De persoon op wie de spreuk gecast hebt kan gedurende 5 minuten zien of er mensen of dingen rondlopen die onzichtbaar zijn. Gedurende die 5 minuten mag je dus een opgestoken vinger negeren.

### **2.9.3. Niveau 3A: Bisschop van Driscoll**

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

### Magie-Encyclopedie

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je hebt de mogelijkheid om één van Driscoll's meest waardevolle boeken door te bladeren. Hierin vind je alles wat er ooit geregistreerd is over magie. Misschien vind je zelfs wat lang-verloren informatie...

Je kunt in een voorwerp/persoon/locatie zien wat voor magie en wat voor soort spreuk er gebruikt is en hoe sterk het is. Ook weet je de specificaties van een magisch voorwerp, het codewoord, en weet je hoe je het moet gebruiken. Daarnaast kun je alle tekst of tekens op het object lezen en begrijpen. Eventueel weet je ook hoe je een magisch effect ongedaan kunt maken. Tevens weet je wie de vorige eigenaren waren van dit voorwerp.

Tijdens het gebruiken van deze spreuk ben je volledig beschermd tegen de eventuele negatieve effecten van het aanraken of bekijken van het voorwerp.

Voor het casten van deze spreuk heb je een spelleider nodig.

### Homo Universalis

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *5 minuten*

Driscoll heeft theoretische kennis op elk gebied. Hij verleent je een stukje van die kennis zodat je die in de praktijk kunt inzetten. Want met de theorie heb je de halve praktijk, toch?

Voor de duur van de spreuk heb je toegang tot één vaardigheid naar keuze. Je hebt hiervoor toegang tot het gehele Regelsysteem. Wanneer je een vaardigheid kiest die je toegang geeft tot een andere spreukenset kun je alle spreuken uit die set 5 minuten casten. Als je een priestervaardigheid kiest, dan kun je deze gebruiken om toegang tot een spreuk van een andere God te krijgen. Je hoeft geen vereiste voor de vaardigheid te hebben, maar moet wel de eventuele kosten betalen. Bijvoorbeeld Mana voor spreuken als je een Elementaire vaardigheid kiest.

Ga je een vaardigheid van de Occulte Magie gebruiken, vraag er dan eerst een spelleider bij.

### Het Blanke Perkament

Call: *Mass Confuse*

Afstand: *Gehoorsafstand*

Duur: *Instant*

Driscoll is de meester van alle kennis. Wat Hij kan geven, kan Hij ook ontnemen.

Wanneer jij deze spreuk gebruikt, zal Driscoll tijdelijk de kennis uit het gebied ontnemen, alsof eenieder niet meer kennis draagt dan een blanco perkament.

Je gebruikt de Call *Mass Confuse*.

### 2.9.4. Niveau 3B: Apostel van Driscoll

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

Bodem van het Glas		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 uur</i>
<p>Driscoll leert ons dat de ware wijsheid op de bodem van het glas ligt. Door je geest te openen voor de openbaring die drank biedt zie je dingen opeens verbazend helder.</p> <p>Als je wat tijd gependeed hebt aan spelen dat je veel gedronken hebt opent je geest zich en zie je alles zoals het werkelijk is.</p> <p>Tijdens de duur van de spreuk heb je toegang tot de volgende krachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je kunt onzichtbare mensen en mensen die zich verstoppen zien (je mag een opgestoken vinger negeren).</li> <li>• Je kunt door illusies en andere magische effecten heen kijken.</li> <li>• Je mag tijdens de duur van de spreuk, nadat je minstens een minuut met iemand gesproken hebt, 3 vragen stellen aan je gesprekspartner. In de antwoorden die je gesprekspartner geeft mag deze niet liegen (dat betekent niet dat je doelwit perse de waarheid moet spreken).</li> </ul> <p>Tijdens het effect van deze spreuk ben je zo onder invloed van drank dat je op anderen als ladderzat overkomt. Hoe je dit uitspeelt is aan jou.</p>		

Omen		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Driscoll verleent zelden Zijn wijsheid direct aan iemand, maar voor jou maakt Hij af en toe een uitzondering. Je raakt in een trance en jouw geest raakt de Zijne, al is het maar voor een paar seconden. Voor een ogenblik spreekt Driscoll via jou.</p> <p>Je mag tijdens een gebed een vraag aan Driscoll voorleggen. Hij zal hierop een kort antwoord geven in de vorm van een soort profetie. Wees wel behoed dat een profetie niet altijd goed hoeft uit te pakken en ook niet altijd duidelijk is.</p> <p>Het casten van deze spreuk kan invloed hebben op je Sanity. Voor het casten van deze spreuk heb je een spelleider nodig.</p>		



### IJzeren geest van Driscoll

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *5 minuten*

Je roept de ijzeren geest van Driscoll aan en Hij verleent je voor een moment de kracht om niets tot jouw brein door te laten dringen. Niets kan jou uit je focus halen.

Je bent voor 5 minuten immuun voor de volgende Calls: *Blind, Dominate, Fascinate, Fear, Incite, Mute, Paralyze, Sleep* en *Taunt*.

Om deze spreuk te kunnen gebruiken moet je één duidelijk doel voor ogen hebben en je mag tijdens het gebruik van de spreuk niet afwijken van het behalen van je doel. Je bent volledig gefocust op één ding en raakt in een soort trance. Ook als je fysiek aangevallen wordt verslapt je focus niet. Je neemt nog wel de schade.

Wijk je af van je doel, bijvoorbeeld door te vechten of een gesprek met iemand aan te gaan, dan vervalt de spreuk en krijg je de Calls *Mute* en *Blind*, en op jezelf voor 5 minuten.

## 2.10. Haldor

Haldor is de God van Orde, Rechtvaardigheid en Biecht. Het is de architect van orde, schrijver van wetten, behoeder van het geweten. In elke rechtzaal wordt Haldor geëerd, maar ook het executievaard is altijd in handen van deze god. Haldor en zijn priesters hebben weinig tijd voor humor of spel, er is tenslotte altijd nog onrecht te vinden in de wereld.

### 2.10.1. Niveau 1: Diaken van Haldor

Cantrip: Kost 0 Devotie - Casttijd 5 woorden

Het Oog van het Recht		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>Je kunt de blik van Haldor op een individu laten vallen. Totdat deze persoon een Nachtrust heeft genomen, is deze persoon zich ervan bewust dat Haldor meekijkt, en zal deze persoon bij iedere overtreding van de wet of onrechtmatige daad wel twee keer nadenken om dit echt te doen. Overtreed de persoon toch de regels*, dan weet jij dit direct, al weet je de details van de actie niet. (Het individu moet dit dus (OC) aan jou melden, eventueel met een spelleider als tussenpersoon.)</p> <p>Je bent niet in staat om Het Oog van het Recht tegelijk op meer dan 1 persoon actief te hebben. Als je deze Cantrip binnen één dag op een 2e persoon gebruikt, vervalt het effect op de 1e persoon; je moet dit dan melden bij deze persoon.</p> <p><small>*We hanteren dit als volgt: Je verbreekt de regels wanneer jij iets doet waarvoor de lokale heersers je zouden straffen, als zij zouden weten dat je dit gedaan hebt.</small></p>		

Spreuken: Kosten 1 Devotie Casttijd 10 woorden

Het Zwaard van de Wet		
Call: <i>Double</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Jij kunt wapens zegenen met de vlijmscherpe kanten van de wetten van Haldor. De persoon die het wapen gebruikt kan bij de eerstvolgende rake slag <i>Double</i> schade doen.</p>		

### Bescherm de Beschermer

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Jij steunt hen die de rechtvaardigheid steunen en de onschuldigen beschermen.

Door een pantser aan te raken dat nog niet volledig stuk is (minstens 1 AP over) kun jij het pantser volledig repareren. Als je deze spreuk op een pantser gebruikt hebt, moet deze gerepareerd worden door een smid voordat je de spreuk nog een keer op ditzelfde pantser mag doen.

### Orde in de Rechtzaal

Call: *Dominate*

Afstand: *5 meter*

Duur: *Instant*

Wanneer recht gesproken wordt, of het pad naar orde besproken wordt, is het geen tijd voor wapens of gevechten.

Je kunt één persoon dwingen om direct alle wapens af te leggen met de Call: “*Dominate*: leg je wapens af”. (Het staat deze persoon wel vrij om ze hierna weer op te pakken) Je kunt deze spreuk niet gebruiken wanneer er al gevechten wordt. Zolang er enkel dreiging van een gevecht is, werkt dit wel.

### Blokkade der Leugens

Call: -

Afstand: *Cirkel (5 meter)*

Duur: *5 minuten*

Je tekent een cirkel op de grond, waarbinnen niet gelogen kan worden. Het is niet verplicht te antwoorden, en men mag proberen om de waarheid heen te praten, zolang er geen leugens worden verteld. Iedereen die in de cirkel staat weet dat dit het geval is; ook als iemand later binnenkomt weet deze persoon dit direct (meldt dit dus ook!).

De cirkel blijft 5 minuten intact, of tot er in de cirkel geweld gebruikt wordt. Ook iemand verhinderen tot het verlaten van de cirkel (fysiek of met spreuken) verbreekt de cirkel.

## 2.10.2. Niveau 2: Priester van Haldor

Spreuken: Kosten 2 Devotie Casttijd 20 woorden

Het Lot van de Rechteloze		
Call: <i>Torture</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je laat de macht van Haldor neerdalen op een individu die in jouw ogen onrecht heeft gepleegd of aan het plegen is. Direct zal deze de straf van Haldor voelen, en deze is nooit lichtzinnig.</p> <p>Je mag 1x de Call <i>Torture</i> gebruiken.</p>		

De Spiegel van de Wet		
Call: <i>Retribution</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Jij hebt het recht van Haldor aan jouw kant, en daarmee ook de macht van rechtvaardigheid. Eenieder die jou raakt, pleegt ook een aanval op de wet. Vanuit die kennis kun jij ervoor zorgen dat de macht van Haldor zal antwoorden op iedere aanval op jouw persoon.</p> <p>Wanneer je deze spreuk hebt gecast kun je, na de éérstvolgende Call die op jou gericht is, antwoorden met <i>Retribution</i>. Dit voorkomt het effect niet, maar zorgt er wel voor dat de persoon die je aanviel het effect van de Call ook krijgt.</p>		

Het Recht Spreekt		
Call: <i>Fascinate</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Concentration</i>
<p>Wanneer recht gesproken wordt, dient er geluisterd te worden. Jij kunt dit respect afdwingen. Met deze spreuk zorg je ervoor dat één iemand op jou blijft letten zolang jij aan het spreken bent.</p> <p>Zolang je doorgaat met spreken over hetzelfde onderwerp, mag je de Call <i>Fascinate</i> blijven herhalen. Doe dit ongeveer iedere 30 seconden. Zo is voor de ontvanger duidelijk dat het effect door blijft lopen.</p>		

### 2.10.3. Niveau 3A: Bisschop van Haldor

Spreuken: Kosten 3 Devotie Casttijd 30 woorden

Eed van Rechtvaardigheid		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>Een vrijwillig persoon legt in jouw bijzijn een eed af aan Haldor, waarin de persoon belooft zich tot de volgende Nachtrust rechtvaardig te gedragen in de ogen van Haldor.</p> <p>Als jij tevreden bent met de eed, kun jij de dank van Haldor op deze persoon voelbaar maken door deze spreuk te gebruiken. Hierdoor gaat de max HP van deze persoon met 1 punt omhoog (tot een max van 5 HP).</p>		

### De Biecht Afnemen

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Tot Nachtrust*

Je kunt de Biecht afnemen bij anderen.

Wanneer jij gelooft dat iemand echt en oprecht geweest is, en alle overtredingen en zondes aan jou heeft opgebiecht, kan je ze hiervoor belonen. Tot deze persoon een Nachtrust heeft genomen, geef je deze persoon toegang tot één niveau van de vaardighedenboom Geestversterkende Vaardigheden.

Als dit individu alle Geestversterkende Vaardigheden al heeft, kan deze één van de niveaus nogmaals nemen, waardoor deze vaker gebruikt kan worden.

Als je het idee hebt dat de persoon niét oprecht of niét volledig is geweest, kun je hiervoor een straf opleggen. Je vervloekt iemand, en ontnemt je doewit de rust. Tot deze persoon een Nachtrust heeft genomen duurt het voor deze persoon 30 minuten (in plaats van 15) om het gebruik van vaardigheden te herstellen met een Korte Rust.. Tevens krijgt deze persoon geen Korte Rust wanneer deze genezen wordt door een niet-magisch genezer.

### Het Vlamvend Zwaard van Gerechtigheid

Call: *Crush*

Afstand: *Touch*

Duur: *1 uur*

Jij kunt een wapen zegenen voor de strijd in de naam van Haldor. Dit wapen kan enkel gebruikt worden door iemand die jouw toestemming hiervoor heeft (of door jou zelf).

In het komende uur kan dit wapen 3x een *Crush* slaan. Hiervoor moet wel elke keer direct vóór de slag "In de naam van Haldor" geroepen worden.

### 2.10.4. Niveau 3B: Apostel van Haldor

Spreuken: Kosten 3 Devotie Casttijd 30 woorden

Bekentenis van Pijn		
Call: <i>Torture</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Sommige verloren zielen zien niet in dat de waarheid niet verborgen mag worden voor Haldor, en proberen met leugens van het recht te ontsnappen. Jij hebt geleerd hoe je dit verzet kunt doorbreken met doelgerichte pijn. Je gebruikt hiervoor fysieke en magische marteling.</p> <p>Zodra het doelwit de pijn goed heeft kunnen voelen, kun je deze persoon 5 vragen stellen. Het doelwit moet antwoord geven op deze vragen, en mag daarbij niet liegen. Dat betekent niet per se dat deze persoon de waarheid moet vertellen.</p>		

Het Puntloze Zwaard		
Call: <i>Fatal</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Jij hebt de macht van Haldor gekregen om rechter, jury en beul te zijn in halszaken die niet kunnen wachten op een uitgebreide rechtszaak.</p> <p>Wanneer jij er zeker van bent dat iemand de wet overtreden heeft, een eed gebroken heeft of op andere wijze binnen het Recht van Haldor tot de dood veroordeeld zou moeten worden, kan je de Toorn van Haldor neer laten dalen op deze misdadiger. Je dient hiervoor de beschuldiging duidelijk uit te spreken, zodat iedereen weet waar de straf voor uitgedeeld wordt, en kunt hier na een <i>Fatal</i> Call maken.</p> <p>Als achteraf blijkt dat jouw veroordeling onterecht was, zal Haldor daar ernstige gevolgen aan verbinden...</p> <p>Informeer altijd een spelleider nadat je deze spreuk gebruikt hebt.</p>		

### De Vuist van de Wet

Call: *Dominate*

Afstand: *Touch/5 meter*

Duur: *5  
minuten/Concentration*

Jij bent bij machte om de wetten van Haldor te handhaven, ook daar waar ze niet bekend zijn.

Je kunt een ander volledig dwingen zich te gedragen naar de wetten van Haldor, en in Zijn dienst te werken; hiervoor neem jij volledige controle over deze persoon.

Zodra je deze spreuk de eerste keer (*Touch*) op iemand gebruikt heb, kun je deze in een tijdsbestek van 5 minuten nog 5x meer gebruiken, op dezelfde persoon en op max 5 meter range. Hiervoor moet je wel voortdurend blijven casten, enkel onderbroken door het herhalen van de *Dominate* Call en een nieuwe opdracht.

Het gebruik van deze macht is controversieel onder de Apostelen van Haldor. Sommigen zeggen dat het enkel gebruikt zou moeten worden op de grootste misdadigers, en dat het als een straf gezien moet worden. Anderen zeggen dat het een eer is om op deze manier bezeten te worden door de wil van Haldor zelf. Hoe dan ook wordt het niet lichtzinnig gebruikt.



## 2.11. Kalithe

Kalithe is de God van Eeuwigheid, Preservatie en Ontstijging. In het leven groeide hij tot een zodanig sterke Necromancer dat de weg naar de eeuwigheid en het pantheon open lagen. Kalithe accepteert niet dat dingen eindig zijn. Alles van waarde kan bewaard worden of groeien tot méér dan het was. De eeuwigheid is het grootste goed voor Kalithe en zijn volgers.

### 2.11.1. Niveau 1: Diaken van Kalithe

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Verleng leven		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Degene die je aanraakt begint opnieuw met tellen voor de Grace Period.</p> <p>Deze spreuk kun je maar één keer per persoon per dag casten.</p> <p>Deze spreuk heeft geen effect op de timer van <i>Fatals</i>.</p>		

Spreuken: Kosten 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

Vervorm levenskracht		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je kunt iemand voor 2 HP genezen. Het HP maximum van je doelwit gaat omlaag met 1, tot een minimum van 1.</p> <p>Als je doelwit een Korte Rust neemt dan gaat de max HP weer terug naar normaal.</p>		

Beschadig levenskracht		
Call: <i>Magic</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je reikt uit naar wat je doelwit op de been houdt en maakt er een deuk in. Je mag 1x een <i>Magic</i> schade doen.</p>		

### Laatste adem

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je raakt een persoon aan die stervende is, of in de afgelopen 2 minuten is gestorven. Met deze spreuk neem je een greep in de laatste energie die nog in het lichaam aanwezig is. Je krijgt er direct 2 punten Devotie bij.

Als de persoon stervende is, halveer je hiermee direct het overgebleven deel van de Grace Period. Had iemand bijvoorbeeld nog 2 minuten, heeft deze nu nog maar 1 minuut. Je kunt nooit meer devotie hebben dan dat je zelf zou kunnen verzamelen met alle 4 je devote handelingen.

### Spreek met de doden

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *1 minuut*

Met deze spreuk kun je een minuut lang met een overleden persoon praten. Deze persoon heeft nog steeds alle eigen karaktereigenschappen.

Iemand kan maar 1x per dag doelwit zijn van deze spreuk.

Het doelwit mag maar maximaal 10 minuten dood zijn. Daarna is de ziel te ver weg om voor jou nog te bereiken.

### 2.11.2. Niveau 2: Priester van Kalithe

Spreuken: Kosten 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

Steel levenskracht		
Call: <i>Double</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je mag de Call <i>Double</i> 1x gebruiken. De persoon op wie je deze spreuk cast krijgt 2 schade, en jij krijgt 2 HP terug.</p>		

Aanraking van de dood		
Call: <i>Exhaustion</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je put iemand uit waardoor het doelwit geen vaardigheden meer kan gebruiken. Je gebruikt hier bij de Call <i>Exhaustion</i>. Deze persoon kan nog wel vechten met een wapen.</p>		

Versterk Levenskracht		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je kunt iemand genezen voor 2 HP. Het HP maximum van je doelwit gaat omlaag met 1, tot een minimum van 1. Als je doelwit een Korte Rust neemt, dan gaat de max HP weer terug naar normaal.</p> <p>Jouw maximale en huidige HP gaan omhoog met 1, tot een maximum van 5. Deze bonus heb je tot je een Nachtrust neemt óf tot je het bewustzijn verliest (0 HP), afhankelijk van welke eerder gebeurt.</p>		

### 2.11.3. Niveau 3A: Bisschop van Kalithe

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

Vitale Vonk		
Call: <i>Aura Through</i>	Afstand: <i>Touch/Aura</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je trekt levensenergie uit de wezens om je heen om iemand te genezen van een <i>Fatal</i> wond.</p> <p>Zodra je deze spreuk cast spreek je een <i>Aura Through</i> uit. De persoon die je aanraakt wordt genezen van een <i>Fatal</i> en krijgt alle HP terug.</p> <p>Deze spreuk werkt alleen wanneer er minimaal 3 personen binnen het bereik van je Aura staan, die er ook daadwerkelijk effect van ontvangen. (Als er bijvoorbeeld 5 mensen in de Aura staan, waarvan er 3 <i>No Effect</i> roepen, faalt de spreuk maar ben je wel je Devotie kwijt.)</p> <p>Je mag er voor kiezen of jij zelf effect krijgt van de <i>Aura Through</i> (maar deze schade nemen eindigt niet het effect van de spreuk).</p> <p>Na het gebruik van deze spreuk, ook als deze geen genezend effect heeft, ben je zelf vermoeid.</p>		

Cirkel van Eeuwigheid		
Call: -	Afstand: <i>Cirkel (5 meter)</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je tekent een (eventueel haastige) cirkel (max 5 meter groot) en spreekt deze spreuk uit. Door deze spreuk verlies je direct 2 HP en gaat je maximum HP met 1 punt omlaag (minimum 1, effect blijft tot Nachtrust). Iedereen die zich in de cirkel bevindt krijgt er 1 HP bij.</p> <p>Je mag ervoor kiezen 4 HP te verliezen, en iedereen 2 HP te geven. Je HP maximum gaat nog steeds maar met 1HP omlaag.</p>		

<b>Schild van Bloed</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je neemt de fysieke gezondheid van een persoon af om deze een schild van magie te geven.</p> <p>Wanneer je deze spreuk op je doelwit (dit mag ook jijzelf zijn) cast, laat je je doelwit kiezen hoeveel HP deze inlevert. Hij/zij krijgt er exact zoveel SP voor terug (tot een max van 5 SP).</p>		

#### **2.11.4. Niveau 3B: Apostel van Kalithe**

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

<b>Dansen met de Dood</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>Wanneer je deze spreuk op een doelwit gebruikt, zal Kalithe deze persoon beschermen bij de eerstvolgende bijna-dood-ervaring.</p> <p>Wanneer deze persoon op 0 HP komt, verliest de persoon het bewustzijn, maar komt na 15 seconden weer bij. Deze persoon is Vermoeid en heeft voor alle regels/doeleinden 0 HP, maar mag maximaal 1 minuut bij bewustzijn blijven zolang deze geen andere acties onderneemt dan zich verplaatsen. Gedurende deze minuut is het doelwit immuun voor genezing. Na deze minuut, of als deze persoon schade krijgt, zakt deze persoon weer ineen en start de Grace Period. Dit werkt ook bij een <i>Fatal</i>.</p>		

### Onsterfelijke Uitputting

Call: *Aura Exhaustion*

Afstand: *Aura*

Duur: *Instant*

Je put iedereen om je heen uit met de Call *Aura Exhaustion*. Iedereen onder het effect van deze spreuk kan geen vaardigheden meer gebruiken. Deze personen kunnen nog wel vechten met een wapen.

Iedereen in de Aura heeft hier last van, inclusief jijzelf; je kunt je vrienden niet uitsluiten.

Zelf raak je hier zodanig uitgeput van dat het bij de eerstvolgende keer dat je een Korte Rust neemt, deze 2x zo lang.

### Breek de ziel

Call: *Crush*

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je breekt met de Call *Crush* een stuk van iemands levensenergie af en neemt het voor jezelf. Als deze spreuk ervoor zorgt dat het doelwit het bewustzijn verliest krijg je direct al je HP terug.

## 2.12. De Keizer

De Keizer staat voor Ambitie, Macht en de verbintenis van het volk. Geboren als man. Geregeerd als leider van het keizerrijk. Verrezen tot God. De Keizer staat voor eenieder die het beste uit zichzelf wil halen. Zij die willen uitgroeien tot het grootst van hun kunnen. Zij met de potentie om anderen te leiden.

De Keizer heeft geen geduld voor zwakte of twijfel. Heeft geen genade voor zij die hem, of zijn volgelingen in de weg staan. Van alle goden voelen volgelingen van De Keizer zich het minst verbonden met andere volgelingen van dezelfde god. Maar juist meer verbonden met hun eigen volk.

### 2.12.1. Niveau 1: Diaken van De Keizer

Cantrip: Kost 0 Devotie Casttijd 5 woorden

De zegening aan het volk		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 uur / tot gebruik</i>
<p>Wanneer je deze spreuk gebruikt kun je kiezen tussen <i>Medisch Assistent, Vakman, of Kennis der Voorwerpen</i>. Het doelwit van je spreuk kan deze vaardigheid binnen het uur 1x gebruiken.</p> <p>Deze spreuk kun je maar 1 keer per persoon per nachtrust gebruiken. (<i>Gebruiken zien we als: Bij 1 genezing assisteren, 1 voorwerp repareren of 1 voorwerp onderzoeken</i>)</p>		

Spreuken: Kosten 1 Devotie Casttijd 10 woorden

De Stempel van De Keizer		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: -
<p>Je raakt een door jou geschreven document aan en bezegelt die met De Keizer's zegening. Dit document is rechtgeeldig als officieel document alsof het door De Keizer zelf ondertekend is.</p> <p>Volgelingen die misbruik maken van deze gift en zo De Keizer in een slecht daglicht zetten worden doorgaans streng bestraft.</p>		

### Hoor zijn stem

Call: *Fascinate*

Afstand: *Touch*

Duur: 1 minuut

Zij die het woord van De Keizer verspreiden worden altijd gehoord.

Je mag de Call *Fascinate* op iemand gebruiken.

### Voel zijn toorn

Call: *Magic*

Afstand: *5 meter*

Duur: Instant

De Keizer heeft geen geduld voor wie hem tegenstaat.

Het doelwit dat je aanwijst krijgt de Call *Magic*

### Aanbid zijn gunst

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: Instant

Een persoon die gewillig voor jou knielt geneest 1 HP. Als het doelwit van de spreuk gedwongen knielt of niet kan knielen omdat hij of zij bijvoorbeeld bewusteloos is, dan werkt de spreuk niet.

## 2.12.2. Niveau 2: Priester van De Keizer

Spreuken: Kosten 2 Devotie Casttijd 20 woorden

### Keizer's vertrouwing

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *1 uur*

De Keizer's afgezanten dienen veilig zijn woord te kunnen verspreiden. Zolang zij hun statuur houden, worden zij beschermd.

Wanneer je deze spreuk gebruikt krijg je 1 SP. De SP vervalt eerder als je magie gebruikt die niet van De Keizer komt.



### Het woord van De Keizer

Call: *Aura Mute*

Afstand: *Aura*

Duur: *1 minuut*

De Keizer heeft jou zijn stem gegeven en die stem overstemd alle anderen. Maar jij mag beslissen wie de stem ook echt te horen krijgt. Je maakt de Call *Aura Mute*

### De kracht van het volk

Call: *Double*

Afstand: *5 meter*

Duur: *Instant*

Het doelwit dat je aanwijst ontvangt de Call *Double*

Samen sta je sterk. Deze spreuk kun je casten met behulp van minimaal één andere **Priester** van De Keizer (Niveau 2). Deze priester moet samen met jou incanteren en jullie moeten elkaar aanraken gedurende de hele incantatie. Als je zo geholpen wordt, kost deze spreuk maar 1 Devotie. Als één van jullie onderbroken wordt in het incanteren onderbreekt dat jullie beide.

Let op dat maar één van de personen die aan het incanteren is de Call mag maken.

### **Niveau 3A: *Bischop van De Keizer***

Spreuken: Kost 3 Devotie Casttijd 30 woorden

### Keizer's Glorie

Call: -

Afstand: -

Duur: 1 uur

Je zegent een drank in naam van De Keizer. Je kiest een van de volgende Calls: *Blind, Dominate, Fascinate, Sleep, Paralyze, Taunt, Mute* of *Incite*.

Je kan maximaal 4 personen van de drank laten drinken. Deze zijn vervolgens immuun voor de gekozen Call. Het effect stopt zodra de drinker de Call ontvangen heeft, of na een uur.

De drank verliest na 5 minuten zijn potentie. Ook als minder dan 3 personen gedronken hebben.

Een persoon kan niet meerdere immuniteiten krijgen door meerdere keren de drank te nuttigen.

### Verlammende handdruk

Call: *Paralyze*

Afstand: *Touch*

Duur: *Concentration*

Nadat je deze spreuk geincanteerd hebt krijg je 1 minuut de tijd om iemand aan te raken en de Call *Paralyze* te maken. Je mag in die minuut niet rennen.

Je start opnieuw met incanteren zodra je de Call gemaakt hebt. Zolang als jij blijft incanteren en het doelwit aan blijft raken is de *Paralyze* actief. Als je onderbroken wordt of vrijwillig stopt, eindigt het effect onmiddellijk.

De normale tijdsduur van *Paralyze* is hier niet van toepassing. Je mag na de Call eerst je doelwit uitleggen wat de tijdsduur is voordat je de incantatie start.

### Het woord van De Keizer

Call: -

Afstand: -

Duur: 1 evenement

De Keizer leidt jouw hand in het schrijven van zijn woord. Je mag een document schrijven van maximaal 200 woorden. Bovenaan het document schrijf je de tekst [Call: *Dominate, lees deze tekst hardop voor*]

De Call werkt alleen als iemand het document zelf van jou aanpakt. Je mag het niet open in iemands gezicht houden of open op een boom spijkeren om zo af te dwingen dat de Call gelezen wordt.

Shieldpoints en immunities werken zoals normaal.

*Als het evenement voorbij gaat zonder dat het document gelezen is vervalt de magie. Je bent zelf verantwoordelijk om te zorgen dat het document (of alleen de tekst met de Call) uit het spel verdwijnt.*

### 2.12.3. Niveau 3B: Apostel van De Keizer

Spreuken: Kosten 3 Devotie Casttijd 30 woorden

Kniel voor De Keizer		
Call: <i>Triple</i>	Afstand: 5 meter	Duur: Instant
<p>Het doelwit dat je aanwijst krijgt de Call <i>Triple</i></p> <p>Samen sta je sterk. Deze spreuk kun je casten met behulp minimaal één andere <b>Apostel of Bishop</b> van De Keizer (Niveau 3). Deze priester moet samen met jou incanteren en jullie moeten elkaar aanraken gedurende de hele incantatie. Als je zo geholpen wordt, kost deze spreuk maar 1 Devotie. Als één van jullie onderbroken wordt in het incanteren onderbreekt dat jullie beide.</p> <p>Let op dat maar één van de personen die aan het incanteren is de Call mag maken.</p>		

De Ambitie van het Keizerrijk		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: 1 uur
<p>Wanneer je deze spreuk gebruikt mag de ontvanger een vaardigheid naar keuze met 1 niveau verhogen, tot maximaal niveau 2.</p> <p>De ontvanger kan de vaardigheid gebruiken voor 1 uur.</p> <p>Deze spreuk kun je maar 1 keer per persoon per nachtrust gebruiken.</p> <p>Let op dat de normale limieten voor de vaardigheid altijd blijven gelden, zoals hoe vaak je deze mag gebruiken, hoeveel mana/devotie/kracht of ingrediënten deze kost, etc</p>		

### Zijn verblindende licht

Call: *Blind*

Afstand: *5 meter*

Duur: *Concentration*

Na je originele 30 woorden kun je deze spreuk zo lang als je wilt door blijven incanteren. Zolang als je concentratie houdt, mag je maximaal 5x de Call *Blind* maken. Na de 5e keer eindigt de spreuk.

Je mag tijdens deze incantatie wandelend verplaatsen. Als je op wat voor manier dan ook onderbroken wordt, stopt de spreuk eerder, ook als je minder dan 5x de Call gemaakt hebt.

## 2.13. Moira

Moira is de Godin van Vrede, Genezing en Neutraliteit. Ze spreekt niet, maar haar boodschap is duidelijk: zoek naar oplossingen, naar vrede, naar genezing. Ga conflict niet uit de weg, maar begin het nooit. Laat je emoties horen maar nooit de overhand nemen. Genees, of genees niet. Uitleg geeft ze niet. Ze doet simpelweg.

### 2.13.1. Niveau 1: Diaken van Moira

Cantrip: Kost 0 Devotie Casttijd 5 woorden

Waar doet het zeer?		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
Je krijgt inzicht in negatieve effecten waar iemand onder lijdt, zoals een verwonding, vergiftiging of ziekte.		

Spreuken: Kosten 1 Devotie Casttijd 10 woorden

Oplevende handen		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je geneest 1 HP op je doelwit. Als je direct na het casten 30 woorden extra spreekt genees je nog er 1 HP bij zonder dat dit extra Devotie kost. Dit mag op hetzelfde doelwit of een ander doelwit zijn, maar je moet direct na je eerste spreuk beginnen met de 30 woorden casten op het tweede doelwit. Je mag niet pauzeren om naar een nieuw doelwit te verplaatsen.</p> <p>Iemand die op 0 HP gestaan heeft moet 15 minuten uitrusten voordat deze de eigen vaardigheden weer kan gebruiken.</p>		

### Onderdruk gif of ziekte

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *5 minuut/1 uur*

Nadat je deze spreuk cast onderdruk je het effect van een gif of ziekte.

In geval van een gif onderdruk je de effecten van een gif voor maximaal 5 minuten. Tijdens deze 5 minuten moet je je doelwit aan blijven raken en op je doelwit blijven concentreren. Deze spreuk pauzeert het effect en de timer van een gif, maar als het gif niet wordt weggenomen keert het effect aan het einde van jouw casttijd terug

Bij een ziekte onderdruk je de effecten voor 1 uur. Tijdens dit uur heeft het doelwit geen last meer van de symptomen.

### Uitputting

Call: *Exhaustion*

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je neemt alle energie weg uit iemand, maar raakt hier zelf ook zeer vermoeid van.

Zowel jijzelf als je doelwit krijgen de Call *Exhaustion*. Hierdoor kun je nog wel vechten met een wapen, maar je kunt geen vaardigheden meer gebruiken totdat je een Korte Rust neemt.

### Kalmte

Call: *Incite Calm*

Afstand: *Touch*

Duur: *1 minuut*

Je kalmeert het doelwit dat je aanraakt door de Call *Incite Calm*. Het doelwit vermijdt escalatie gedurende het effect van de spreuk.

### 2.13.2. Niveau 2: Priester van Moira

Spreuken: Kosten 2 Devotie Casttijd 20 woorden

Woorden van herstel		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je geneest 2 HP op je doelwit. Als je direct na het casten 10 woorden extra cast, genees je nog 2 HP zonder dat dit extra Devotie kost. Dit mag op hetzelfde doelwit of een ander doelwit zijn, maar je moet direct na je eerste spreuk beginnen met de 10 woorden casten op het tweede doelwit. Je mag niet pauzeren om naar een nieuw doelwit te verplaatsen. Iemand die op 0 HP gestaan heeft moet 15 minuten uitrusten voor deze de eigen vaardigheden weer kan gebruiken.</p>		

Genees ziekte of vergif		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je geneest de meeste ziektes of giften. Zodra je klaar bent met het casten van deze spreuk stoppen de negatieve effecten onmiddellijk.</p> <p>Je kunt hiermee geen giften genezen die de Call <i>Fatal</i> hebben.</p>		

De vrede van Moira		
Call: <i>No Effect (Wanneer doelwit jou aanvalt)</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je doelwit is de komende minuut niet in staat om jou iets aan te doen. Je bent immuun voor alle schade en Calls die deze persoon tegen jou gebruikt.</p> <p>Deze spreuk werkt enkel als je het doelwit die dag niet hebt aangevallen.</p> <p>Zodra jij een wapen of schild pakt, een aanvallende spreuk cast of op een andere manier een agressieve/gewelddadige actie uitvoert richting wie dan ook, stopt deze spreuk vroegtijdig.</p>		

### 2.13.3. Niveau 3A: Bisschop van Moira

Spreuken: Kost 3 Devotie Casttijd 30 woorden

De omhelzing van Moira		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je geneest 4 HP op je doelwit. Als je direct na het casten 10 woorden extra cast genees je nog 4 HP zonder dat dit extra Devotie kost. Dit mag op hetzelfde doelwit of een ander doelwit zijn, maar je moet direct na je eerste spreuk beginnen met de 10 woorden casten op het tweede doelwit. Je mag niet pauzeren om naar een nieuw doelwit te verplaatsen.</p> <p>Iemand die op 0 HP gestaan heeft moet 15 minuten uitrusten voordat deze de eigen vaardigheden weer kan gebruiken.</p>		

De hand op je hart		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je kunt iemand die de Call <i>Fatal</i> heeft ontvangen, genezen. Hierna blijft de persoon nog wel bewusteloos op 0 HP, maar is stabiel; de Grace Period verloopt niet verder. Zelf ben je na het gebruik van deze spreuk vermoeid.</p>		

Baken van genezing		
Call:	Afstand: <i>Self of Touch</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je geneest 1 HP op iedereen die je gedurende de duur van deze spreuk aanraakt. Je kunt iemand niet meer dan 1x aanraken per keer dat je deze spreuk gebruikt. Gedurende de minuut die deze spreuk duurt moet je actief blijven casten. Zodra je om wat voor reden dan ook stopt met casten stopt de spreuk vroegtijdig.</p> <p>Zodra je rent, een wapen of schild vast hebt, een aanvallende spreuken gebruikt, andere agressieve acties neemt, schade krijgt of spreuken met negatieve Calls ontvangt beëindigt de spreuk ook vroegtijdig.</p>		



### 2.13.4. Niveau 3B: Apostel van Moira

Spreuken: Kosten 3 Devotie Casttijd 30 woorden

Baken van bescherming		
Call: <i>No Effect</i>	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Gedurende de duur van de spreuk ben je immuun voor alle schade en magische effecten, inclusief positieve, de enige uitzondering is <i>Fatal</i>. Zodra je rent, een wapen of schild vast hebt, aanvallende spreuken gebruikt of andere agressieve acties neemt, beëindigt het effect van deze spreuk.</p>		

Baken van kalmte		
Call: <i>Aura Incite Calm</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je mag de Call <i>Aura Incite Calm</i> gebruiken. Iedereen in je directe omgeving wordt kalm en vermijdt confrontatie.</p>		

### Cirkel van vrede

Call: -

Afstand: *Cirkel (3 meter)*

Duur: *Concentration tot maximaal 10 minuten*

Je roept de vrede van Moira naar je directe omgeving.

Iedere persoon die in jouw directe omgeving staat, wordt hierin opgenomen. Dit kost jou per persoon 1 Devotie bovenop de kosten van de spreuk. Iedereen binnen 3 meter van jou is immuun voor schade en kan niet met magie uit de cirkel gedwongen worden.

Voor jou geldt dat zolang de spreuk actief is jij immuun bent voor alle soorten schade en Calls, met uitzondering van: *Fatal, Mute* en *Sleep*.

Voor alle overige personen die je met deze spreuk beschermt geldt dat ze immuun zijn voor alle soorten schade, met uitzondering van *Fatal*. Ook kunnen deze personen niet tegen hun wil verplaatst worden.

Personen die de cirkel instappen na het casten van de spreuk kunnen niet meer toegevoegd worden aan de spreuk, ook als ze origineel wel in de cirkel stonden.

De spreuk duurt zolang jij blijft casten, tot maximaal 10 minuten. De spreuk verbreekt zodra jij of iemand in je cirkel een wapen of schild vasthoudt of een agressieve actie onderneemt. Personen die jouw cirkel uitlopen verliezen het effect, maar breken de spreuk niet. Jij mag zolang je aan het casten bent niet lopen.

## 2.14. Rystill

Rystill is de Godin van Natuur, Jacht en Balans. Haar blik ligt op alles wat niet beschaving is. Leven en dood, jager en prooi, zomer en winter; de volgelingen van Rystill weten dat alles bestaat in een fragiele balans. Ze weten dat het leven altijd moet bestaan uit geven en nemen, en dat hun plek op de balans nooit lang zeker zal zijn.

### 2.14.1. Niveau 1: Diaken van Rystill

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Verbintenis met Natuur		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Je kunt gedurende 5 minuten praten met natuurgeesten. Aangeraden wordt om altijd iets bij je te hebben wat als klein cadeau of geste van goede wil kan dienen wanneer je dit gebruikt om de natuurgeest gunstig te stemmen.</p> <p>Eenmaal per dag mag je met deze spreuk je totem geest raadplegen door een vraag te stellen. Deze zal kort en praktisch antwoorden, en de spreuk eindigt zodra je het antwoord hebt gekregen (raadpleeg Spelleiding).</p>		

Spreuken: Kost 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

Hand van Doornen		
Call: <i>Through</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Bij deze spreuk groeien er vlijmscherpe doornen uit je hand, die wanneer je iemand aanraakt dwars door normale bescherming heen slaan. Je mag hierbij 1x de <i>Call Through</i> maken.</p> <p>Deze spreuk wordt ook nuttig bevonden door diplomatiek aanlegde Priesters, die het nog wel eens <i>Handjeklap van Rystill</i> noemen.</p>		

### Zwerm van Ongedierte

Call: *Itch*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Het doelwit van je spreuk krijgt gedurende 1 minuut erge jeuk door kleine beestjes die onder pantser, in kleding en om de persoon heen zwermen.

Je mag de Call *Itch* maken. Aanvallen en concentreren is voor je doelwit tijdens de duur van de spreuk onmogelijk. Je doelwit kan zich nog wel verdedigen.

### Boomwortels

Call: *Entangle*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Als je deze spreuk op iemand cast, gebruik je de Call *Entangle* en komen er zoveel planten en wortels uit de grond dat de persoon op wie je het hebt gecast gedurende 1 minuut niet meer kan bewegen.

### Reinheid van Rystill

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *Instant*

Als je buiten een gevecht staat en een momentje rust kunt pakken, geneest deze spreuk onmiddellijk 1 HP en verwijdert alles behalve *Fatal Poison* uit je systeem. Dit geldt ook voor alcohol, maar deze spreuk gebruiken om van katers af te komen kan een gesprek met de lokale hogepriester opleveren...

### 2.14.2. Niveau 2: Priester van Rystill

Spreuken: Kosten 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

Schuilplaats		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Je kunt voor 5 minuten in een boom verdwijnen. De boom moet groot genoeg zijn om in te kunnen verdwijnen.</p> <p>Je moet de boom met één hand aanraken en dan mag je je vinger omhoog steken. Je moet op dezelfde plaats weer uit de boom stappen.</p> <p>Je kunt alles zien en horen wat er om je heen gebeurt.</p> <p>Als de boom vernietigd wordt terwijl je erin zit krijg je een <i>Crush</i>.</p>		

Huid van Eik		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Je zegent jezelf of een ander met een bescherming die de huid beter in staat stelt schade te weerstaan.</p> <p>Het doel van de spreuk krijgt 3 AP, maar kan niet meer rennen.</p>		

Rust van Rystill		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 uur</i>
<p>Zolang je in de natuur bent en daar rust, genees je 1 HP per 10 minuten. Je kunt rustige dingen doen zoals praten en eten, maar rennen, vechten, gewond raken of een andere spreuk gebruiken, verbreekt het proces. (Het dorp telt niet als natuur. Gebruik deze spreuk buiten het zicht van bewoning.)</p>		

### 2.14.3. Niveau 3A: Bisschop van Rystill

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

<b>Assistent van Rystill</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 uur</i>
<p>Je roept een natuurgeest op die je om hulp vraagt. Deze zal het komende uur de voorgelegde taak zo goed mogelijk uitvoeren. Denk hierbij aan bijvoorbeeld een onfeilbare boodschapper, het klaarmaken en reinigen van een boomheilgdom voor een ritueel of het verslepen van zware objecten. Niet iedere natuurgeest laat zich zien, maar het werk wordt wel gedaan.</p> <p>Hoewel de geest je absoluut zal helpen wordt aangeraden ten allen tijde respectvol en netjes om te gaan met deze wezens. Rystill heeft een negatieve mening over volgelingen die geesten inzetten als goedkope werkrachten...</p> <p>Houd er rekening mee dat echte fysieke wijzigingen misschien lastig zijn om waar te maken voor Spelleiding, en daardoor kan het langer duren of überhaupt niet mogelijk zijn.</p>		

<b>Heiligdom der Bomen</b>		
Call: -	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 maand</i>
<p>Volgelingen van Rystill zijn zelden comfortabel in gebouwen, en ze tonen hun devotie bij voorkeur in de open natuur, buiten het zicht van bewoning. Met deze spreuk heiligt de Bisschop een plek in naam van Rystill. Zolang deze maandelijks onderhouden wordt kosten alle spreuken van Rystill hier 1 Devotie minder, tot een minimum van 1.</p> <p>Als een heiligdom gecreëerd op deze manier een maand lang verlaten is, verdwijnt deze weer. Geef het bij de SL aan als je een locatie gecreëerd hebt, en of je deze in de downtime onderhoudt.</p>		

Regeneratie van Rystill		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Met deze spreuk herstel je een levend wezen terug naar hun natuurlijke staat.</p> <p>Je verwijdert alle giften, vloeken, spreuken en effecten, je kan hiermee ook het vergif genezen van een <i>Fatal Poison</i> Call. Je kan echter niet een <i>Fatal</i> zelf genezen. Ook niet als je de spreuk een 2e keer gebruikt.</p> <p>Wanneer je doelwit geen giften, vloeken of spreuken en effecten actief op zich heeft geneest dit persoon elke 5 minuten 1HP tot deze aan hun maximale HP niveau zit.</p> <p>Nadat alle HP genezen is beginnen oudere wonden ook te genezen, verloren ledematen groeien terug en oude littekens verdwijnen. Dit is een extreem pijnlijk en langdurig proces. Het kost 1 uur voordat het lichaam volledig hersteld is.</p> <p>Het doelwit van deze spreuk is vermoeid en kan een uur nadat deze spreuk gebruikt is geen Korte Rust nemen.</p>		

#### 2.14.4. Niveau 3B: Apostel van Rystill

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

Stekelvarken		
Call: <i>Retribution</i>	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>Je krijgt 3 AP, en bij de eerste 5 keer dat je geslagen wordt met een wapen mag je de Call <i>Retribution</i> gebruiken, ook als de aanval in combinatie is met een Call.</p> <p>Bij het nemen van een Nachtrust vervallen de effecten van deze spreuk.</p>		

Wraak van Rystill		
Call: <i>Triple Through</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je roept de ruwe kracht van de natuur op en vormt deze tot een speer om een vijand te vernietigen. Je doet <i>Triple Through</i> schade.</p>		

### Eenwording met Totem

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *1 uur*

Een Apostel van Rystill heeft een sterk ontwikkeld inzicht in de natuurgeesten om zich heen, en kan deze oproepen om zichzelf te wapenen tegen situaties die komen gaan.

Kies een totemdier en twee bijpassende vaardigheden uit de onderstaande lijst. (Zie het Regelsysteem voor verdere uitleg over deze vaardigheden.) Gedurende het komende uur bezit je deze vaardigheden. Hoewel je jezelf nog bent heeft je totemdier ook een mening, en dit heeft een merkbare invloed op je gedrag dat we verwachten terug te zien in je spel.

- Verminker
- Sterke Conditie
- Sterke Geest
- Double
- Berserk
- Verstoppen
- Spoorzoeken
- Sporen wissen



## 2.15. Shivaun

Shivaun is de God van Oorlog, Strijd en Opoffering. Overal waar gevochten wordt, is Shivaun aanwezig, in de emoties van de strijders en de glorie van de verhalen achteraf. Zijn volgers leven voor het gevecht en weten dat geen prijs te hoog is om de tegenstander te verslaan. Heeft Shivaun zelf tenslotte ook niet een arm verloren om een strijd te winnen?

### 2.15.1. Niveau 1: Diaken van Shivaun

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Maak je boos!		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Onder het oog van Shivaun voelt geen enkele krijger angst. Je mag deze spreuk gebruiken op iemand die de <i>Fear Call</i> heeft ontvangen en beëindigt hiermee direct dit effect.</p>		

Spreuken: Kosten 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

Wapenvonk		
Call: <i>Double/Strike</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Shivaun geeft je een beetje extra kracht in de strijd, zodat er magische vonken van je wapen springen tijdens het gevecht.</p> <p>Het wapen waarop je deze spreuk cast kan in de komende 5 minuten 1x <i>Double</i> en 1x een <i>Strike</i> doen.</p>		

### Focus!

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *5 minuten*

Het is nu geen tijd om te verslappen! Je bent nodig op het slagveld! Shivaun helpt je om simpele dingen zoals angst tijdelijk aan de kant te zetten zodat je zonder afleiding kunt vechten.

Degene op wie je de spreuk cast is zolang deze zich in een gevecht begeeft immuun voor de Calls *Fascinate*, *Fear*, *Incite*, en *Sleep*. Zodra je doelwit zich meer dan een minuut buiten een gevecht begeeft vervalt de spreuk.

### Schild van Shivaun

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Tot Nachtrust*

Hoe langer je door kunt vechten hoe beter! Je roept Shivaun aan om je te beschermen in de strijd.

Degene op wie je deze spreuk cast krijgt 2 AP.

### Woorden van oorlog

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *15 minuten*

Onder de invloed van jouw magie kan iedereen strijden voor Shivaun.

Het doelwit van deze spreuk kan de komende 15 minuten lang gebruik maken van een vaardigheid van de *Vechtersvaardigheden*. De normale vereisten van een vaardigheid gelden nog steeds. Als je iemand *Strike* wilt geven moet diegene al *Double* kunnen. Als je iemand *Schildbreker* of *Crush* wilt geven moet diegene al *Strike* kunnen. Voor de vereiste "Leermeester" telt de caster van de spreuk als de leermeester.

Je kunt deze spreuk niet meerdere keren tegelijk actief hebben op hetzelfde doelwit. Maar een persoon kan deze spreuk wel meerdere keren actief hebben van verschillende Shivaun Priesters.

### 2.15.2. Niveau 2: Priester van Shivaun

Spreuken: Kosten 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

Middelvinger		
Call: <i>Taunt/Retribution</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Door een obscene gebaar naar je vijand te maken dwing je die om de woede te richten op jou alleen.</p> <p>Je gebruikt de Call <i>Taunt</i> op een persoon en deze persoon <u>moet</u> jou nu aanvallen. Je mag tijdens het gevecht met deze persoon 1x de Call <i>Retribution</i> maken.</p>		

Blinde Woede		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Shivaun laat je woede oplaaien tot je alleen nog maar kunt denken aan de strijd.</p> <p>Degene op wie je de spreuk cast wordt onmiddellijk <i>Berserk</i> en krijgt tijdens deze staat ook de vaardigheid <i>Adrenaline</i>. Zodra het doelwit van deze spreuk bewusteloos raakt (OHP) vervalt deze spreuk.</p> <p>Zie het Regelsysteem (bij Vechtersvaardigheden en Lichamelijke Vaardigheden) voor uitleg over deze twee vaardigheden.</p>		

Niet nadenken! Gewoon harder slaan!		
Call: <i>Triple</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Soms heb je geen slimme oplossing voor een probleem nodig, maar moet je gewoon harder slaan!</p> <p>Het wapen waarop je deze spreuk cast kan in de komende 5 minuten 3x de Call <i>Triple</i> maken bij een aanval</p>		

### 2.15.3. Niveau 3A: Bisschop van Shivaun

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

Ik hou ze wel tegen!		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Je roept Shivaun aan om je te beschermen in de strijd zodat je op jouw beurt anderen kunt beschermen. Je voelt Zijn goddelijke schild je omringen en je krijgt +4 AP en +4 SP. Deze verdwijnen zodra je langer dan 1 minuut buiten een gevecht bent.</p>		

Shivaun's Wapenarm		
Call: <i>Double/Triple/Crush</i>	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Voor een korte tijd word je vervuld met de essentie van Shivaun en stuurt Hij je wapen arm in het gevecht. Elke slag die je uitdeelt komt met een goddelijke energie die je vijanden omver blaast.</p> <p>De komende 5 minuten kun je 1x de <i>Crush</i> Call doen, 1x de <i>Triple</i> Call, en 1x de <i>Double</i> Call.</p> <p>Zolang je je in een gevecht bevindt heb je de vaardigheden Zonder Vrees, IJzeren Wil A, en IJzeren Wil B (zie het Regelsysteem, Geestversterkende Vaardigheden).</p> <p>Aan het einde van de duur van de spreuk ben je lichamelijk gebroken. Je gaat direct naar 0 HP en je raakt bewusteloos.</p>		

Doe-het-zelver		
Call: <i>Shatter</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Jij laat je niet tegenhouden door wat dan ook, en al helemaal niet door zoiets laags als een schild.</p> <p>Na het casten van deze spreuk kun jij de komende minuut, iedere keer dat je op een (al dan niet magisch) schild slaat met een wapen, de Call <i>Shatter</i> maken om dit schild te vernietigen.</p>		

### 2.15.4. Niveau 3B: Apostel van Shivaun

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

Oorlogsrede		
Call: -	Afstand: <i>Gehoorsafstand</i>	Duur: <i>30 minuten</i>
<p>Vóór een groep vechters de strijd met de vijand aangaat spreek je ze toe met de motiverende en inspirerende stem van Shivaun zelf.</p> <p>Door een groep van maximaal 8 mensen voor een minuut op een inspirerende manier toe te spreken en ze voor te bereiden op de strijd die gaat komen kun je ze wat van Shivaun's kracht meegeven.</p> <p>Iedereen die naar je toespraak heeft geluisterd (jijzelf dus niet) krijgt voor 30 minuten de volgende bonussen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 AP en 1 SP</li> <li>• De vaardigheid Zonder Vrees (zie het Regelsysteem, Geestversterkende Vaardigheden)</li> <li>• 3x <i>Magic</i> schade kunnen doen met een wapen</li> </ul> <p>Het is aan jou om de groep mensen die je hebt toegesproken uit te leggen wat de spreuk doet.</p>		

Drilsergeant		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Waarom lig je op de grond?! Je kameraden hebben je nodig! Sta op en zorg dat je weer terug in de linie staat! Schiet op!</p> <p>Je kunt iemand die tijdens een gevecht bewusteloos is geraakt weer op laten staan door tegen je doelwit te schreeuwen. Je doelwit krijgt er 2 HP bij die vervalt zodra deze persoon niet langer in een gevecht meedoet. Komt deze persoon opnieuw op 0HP door schade of doordat het gevecht voorbij is, dan begint deze opnieuw met doodbloeden zoals normaal. Het doelwit van deze spreuk kan wel extra HP krijgen uit genezing of buffs om te voorkomen dat deze het bewustzijn verliest.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op personen die buiten bewustzijn zijn door een <i>Fatal</i> wond.</p>		

### Kampioen van Shivaun

Call: -

Afstand: *Touch* (Niet jezelf)

Duur: *10 minuten*

Je kiest iemand uit die waardig en krachtig genoeg is om te vechten in de naam van Shivaun.

Door iemand aan te raken en een zegening van Shivaun over deze persoon uit te spreken zal deze persoon de komende 10 minuten in de naam van Shivaun vechten en daar een aantal voordelen van krijgen.

De komende 5 minuten kan deze persoon 1x de *Crush Call* doen, 1x de *Triple Call*, en 1x de *Double Call*.

Zolang hij of zij zich in een gevecht bevindt heb je de vaardigheden *Zonder Vrees*, *IJzeren Wil A*, en *IJzeren Wil B* (zie het Regelsysteem, *Geestversterkende Vaardigheden*).

Bij elke aanval die deze persoon doet moet deze de woorden "in naam van Shivaun" gebruiken.

De spreuk stopt zodra deze persoon uit zicht is van de Priester die de spreuk gecast heeft.

Aan het einde van de duur van de spreuk is deze persoon lichamelijk gebroken. De persoon gaat direct naar 0 HP en raakt bewusteloos.

## 2.16. Tristeza

Tristeza, ook wel Moeder Tristeza genoemd, is de Godin van Liefde, Beloftes en Zonden. Velen zien haar als de leider van het pantheon, de moedergodin. Ze houdt van haar volgelingen, maar duldt geen verraad. Toch is ook de zonde onderdeel van haar domein, want liefde bestaat uit meer dan schoonheid.

### 2.16.1. Niveau 1: Diaken van Tristeza

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Voel Affectie		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Het doelwit moet je vertellen hoe deze zich voelt over degene waar deze naar kijkt op het moment dat jij de spreuk cast. Je kunt deze spreuk niet vaker dan 1x per dag op dezelfde persoon gebruiken.</p>		

Spreuken: Kost 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

De belofte aan de Moeder		
Call: <i>Torture/No effect</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>Het doelwit van deze spreuk legt een belofte af bij jou, gehoord door Tristeza.</p> <p>Wanneer deze persoon zich tot diens volgende Nachtrust aan de belofte houdt is deze immuun voor de eerste <i>Incite...</i> spreuk die deze ontvangt.</p> <p>Wanneer deze persoon de belofte breekt ontvangt deze direct een <i>Torture</i>.</p> <p>Een belofte aan Tristeza is een persoonlijke afspraak tussen Priester en degene die de belofte maakt.</p> <p>Degene op wie je deze spreuk cast hoeft jou niet te vertellen wanneer de belofte verbroken wordt.</p>		

### De bladeren van de roos

Call: *Fascinate*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*  
(maximaal)

Jouw stem is de mooiste die jouw doelwit ooit gehoord heeft en zolang jij tegen je doelwit blijft spreken is er voor deze persoon niemand anders dan jij.

Je mag de Call *Fascinate* op je doelwit gebruiken.

Zodra jij stopt met spreken verbreekt deze spreuk. Het casten van “**Platgetrapte Roos**” (Niveau 3 Spreuk) telt als spreken voor het vasthouden van de *Fascinate*.

### Brandende liefde

Call: *Through*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Je brandt iemand met de pijn van een verloren liefde.

Tijdens de duur van de spreuk mag je 1 *Through* schade doen op je doelwit.

### De doorns van de stengel

Call: *Incite Panic*

Afstand: *Touch*

Duur: *1 minuut*

De liefde van Tristeza voelt als een warm deken om elke sterveling. Met jouw aanraking kun jij dit warme gevoel van veiligheid wegnemen.

Wanneer je een persoon aanraakt valt dit gevoel weg en zal de persoon overvallen worden door totale paniek.

Tijdens de duur van de spreuk mag je 1x de Call *Incite Panic* gebruiken op je doelwit.



## 2.16.2. Niveau 2: Priester van Tristeza

Spreuken: Kosten 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

Verblindende schoonheid		
Call: <i>Blind</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Jouw schoonheid is verblindend.</p> <p>Je mag direct na het casten van deze spreuk maximaal drie personen aanwijzen en de Call <i>Blind</i> maken. Je mag niet wachten met het gebruik van dit effect.</p>		

Heet bloed		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>10 minuten</i>
<p>Het hart van het doelwit gaat sneller kloppen van jouw liefde en diens max HP gaat met 1 punt omhoog voor 10 minuten. Iemands HP kan niet boven de 5 komen.</p> <p>De verhoging van de max HP verdwijnt zodra deze HP er af is door bijvoorbeeld een verwonding. Deze HP kan niet genezen worden.</p>		

Verleiding		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>5 minuten of tot taak is uitgevoerd</i>
<p>Je doelwit is geneigd jouw opdracht uit te voeren, zolang deze niet tegen de eigen natuur ingaat. Je doelwit heeft zodra het effect van de spreuk actief is niet door dat er een spreuk gecast is, en vergeet de gehele incantatie. Wanneer het effect eindigt weet het doelwit wél dat er een spreuk gebruikt is.</p> <p>In plaats van een spreuk casten zoals je normaal zou doen mag je de 20 woorden ook gebruiken om je doelwit te versieren zodat het niet opvalt dat je een spreuk aan het casten bent. Je moet dit er wel dik bovenop leggen en in ieder geval de naam van Tristeza noemen. Maak er tof spel van!</p>		

### 2.16.3. Niveau 3A: Bisschop van Tristeza

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

De hand van liefde		
Call: <i>Incite Confusion</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant/1 minuut</i>
<p>Onder de begeleiding van Tristeza is jouw aanraking genoeg om de ergste pijn te verlichten. Echter, jouw aanraking verzacht niet alleen maar speelt ook met de emoties van jouw doelwit. Degene die jij geneest zal kortstondig verloren zijn in het verwarrende doolhof van Tristeza's liefde.</p> <p>Je moet tijdens het casten van deze spreuk je doelwit continu aan blijven raken. Na de incantatie genees je alle HP op je doelwit, maar wekt ook een gevoel van intense verwarring. Je gebruikt de Call <i>Incite Confusion</i> op je doelwit.</p> <p>Het genezen van HP is direct, maar de <i>Incite Confusion</i> duurt een minuut.</p>		

Beschermdende liefde		
Call: <i>Dominate</i>	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Je doelwit doet alles wat je van diegene vraagt, mits je deze niet vraagt zelfmoord te plegen.</p> <p>Je gebruikt de Call <i>Dominate</i>. Het doelwit krijgt +3 AP en +3 SP (tot een maximum van 5 AP en 5 SP) en kan 3x <i>Double</i> en 3x <i>Through</i> slaan met een wapen.</p> <p>Wanneer je doelwit HP verliest of meer dan vijf meter verbreekt het effect van deze spreuk, zowel de AP en SP als de <i>Dominate</i>.</p>		

<b>Bemoedigende blik</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Jouw aanzicht vult je doelwit met hoop en kracht om tegen alle tegenslag in toch door te gaan.</p> <p>Zodra je deze spreuk op iemand cast beëindig je alle lopende effecten op iemand, inclusief positieve, met uitzondering van de spreuk Beschermende liefde en de <i>Fatal Call</i>. Tevens ontvangt je doelwit onmiddellijk 5 AP (Tot een maximum van 5 AP) en het effect van een Korte Rust</p> <p>Zodra je doelwit meer dan een vijf meter bij je vandaan is, verdwijnt alle AP verkregen via deze spreuk.</p>		

#### **2.16.4. Niveau 3B: Apostel van Tristeza**

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden.

<b>De scherven van de spiegel</b>		
Call: <i>Aura Paralyze</i>	Afstand: <i>Gehoorsafstand</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Het geluid van jouw schreeuw verlamt iedereen die deze hoort.</p> <p>Je mag de Call <i>Aura Paralyze</i> gebruiken.</p> <p>Onder jouw mantel zijn degene die jij kiest echter veilig. Jij mag bepalen wie geen effect ontvangt van deze spreuk. De personen die jij kiest moeten jou aanraken op het moment dat je de Call maakt.</p>		

### Platgetrapte roos

Call: *Crush/Fatal*

Afstand: *5 meter/Touch*

Duur: *Instant*

Je vindt de liefde die iemand in diens hart voelt en vernietigt deze.

Je doet een *Crush* op een doelwit binnen 5 meter.

De pijn die je aanricht is des te heviger als het doelwit zich aan jou verbonden voelt.

Je mag een *Fatal* Call gebruiken op je doelwit als deze onder invloed is van één van de volgende spreuken die je zelf hebt gecast:

**“De bladeren van de roos” of “Verleiding”.**

Je moet je doelwit aanraken op het moment dat je de *Fatal* Call gebruikt.

### De weerspiegeling van de zonde

Call: *Double*

Afstand: *Self*

Duur: *Instant*

Nadat je deze spreuk hebt gecast krijg jij de bescherming van Tristeza.

Je verhoogt je AP met 3 punten, tot een maximum van 5. De komende 3x dat jij AP verliest mag jij direct een *Magic Double* Call maken op je aanvaller.

## 2.17. Trovat

Trovat is de God van Reizen, Handel en Geluk. Hij is altijd op de weg, met zijn volgers die de wereld over trekken. Waar zij gaan worden verhalen verteld, wordt gehandeld en worden spellen gespeeld. Trovat is een energieke god die van een uitdaging houdt, maar men zegt ook dat hij uiteindelijk altijd voor zichzelf kiest.

### 2.17.1. Niveau 1: Diaken van Trovat

Cantrip: Kost 0 Devotie Casttijd 5 woorden

Meester van de munt, is mij wat geld gegund?		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Trovat is een god van handel, reizen en geluk. Één zaak bindt het samen. Voor het kopen van waar, het betalen van een schipper op doorreis en om een gokje te wagen is geld nodig. Dus... de munt moet rollen.</p> <p>Je kunt 1x per persoon per dag een handeltje sluiten waarvoor je de ander een koperstuk betaalt. Trovat zal dit koperstuk voor je betalen. Maar let op, voor niets gaat de zon op!</p> <p>De partij die de munt ontvangt zal ook daadwerkelijk een (kleine) tegenprestatie moeten leveren. De ander kan bijvoorbeeld een stukje informatie voor je verzamelen of een kleine gunst aan je verlenen. Als je de munten van Trovat voor niets weggeeft zal Zijn schatkist voor je worden gesloten.</p> <p>Je mag aan het begin van het evenement 10 koperstukken ophalen bij de spelleiders, die je in een aparte pouch moet bewaren, en die je alleen mag gebruiken wanneer je deze Cantrip cast. Als deze koperstukken op zijn, mag je nieuwe halen bij de spelleiders.</p>		

Spreuken: Kosten 1 Devotie, Casttijd 10 woorden

<b>Reisverhalen</b>		
Call: <i>Fascinate</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Trovat heeft als reiziger de meest spannende avonturen meegemaakt en de mooiste plekken gezien. En hierover zijn de beste verhalen te vertellen. Als volgeling van Trovat heb je ook het geschenk om de meest interessante verhalen te vertellen.</p> <p>Terwijl je aan het vertellen bent is de aandacht van degene tegenover je volledig bij je verhaal en mag je de Call <i>Fascinate</i> maken. Zodra jij stopt met spreken verbreekt deze spreuk.</p>		

<b>Barre Tocht</b>		
Call: <i>Entangle</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>Trovat gunt degenen die Hem eren een voorspoedige reis. Maar als je tegenover Zijn volgelingen staat kan de reis zomaar ineens zwaar worden.</p> <p>Je mag de Call <i>Entangle</i> maken en degene die je aanwijst zal voor de komende minuut niet meer kunnen lopen.</p>		

<b>Identificeer Object</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Een goede handelaar weet de waarden van goederen in te schatten, en Trovat is de beste handelaar.</p> <p>Je kunt in een voorwerp of potion zien wat voor magie soort(en) er aanwezig/gebruikt is en in welke hoeveelheid. Als het een object is waar een Enchantment op rust leer je ook het codewoord. Je maakt ook een goede inschatting van hoeveel het voorwerp waard is. Je moet de incantatie van deze spreuk uitspreken terwijl je het voorwerp aanraakt.</p> <p>Voor het casten van deze spreuk heb je een spelleider nodig. In het geval van een potion kun je de potion herkennen. Je hebt dan geen spelleider nodig en je mag het label op de potion bekijken.</p>		

Kansspel		
Call: -	Afstand: 5 meter ( <i>Paralyze</i> )	Duur: 1 minuut
<p>Je prevelt een gebed naar Trovat en trekt een kaart uit een kaartendek.</p> <p>Wanneer je een rode kaart trekt mag je jezelf of iemand anders zegenen met 1 SP.</p> <p>Wanneer je een zwarte kaart trekt ben jij of degene aan wie je de zegening schenkt in staat om 1x de Call <i>Paralyze</i> uit de naam van Trovat te gebruiken.</p> <p>Je hebt 1 minuut de tijd om de zegening van je getrokken kaart over te dragen aan iemand anders door dit persoon aan te raken. Je mag er ook voor kiezen de zegening zelf te houden. Zodra je gekozen hebt of zodra de minuut voorbij is, blijft de zegening bij dat persoon.</p> <p>Welke zegening je ook hebt getrokken. Als deze nog niet gebruikt is wanneer de houder van de zegening een Korte Rust neemt, vervalt de zegening automatisch.</p> <p>Iemand kan maar één zegening van de kaarten tegelijk bij zich dragen. Je mag iets anders dan een kaartendek gebruiken voor deze spreuk, zolang de kansverdeling 50/50 blijft. Dobbelstenen rollen of een muntje opwerpen kan dus ook.</p>		

### 2.17.2. Niveau 2: Priester van Trovat

Spreuken: Kosten 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

Smokkelwaar		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 uur</i>
<p>Trovat weet dat sommige handelswaar goed verstopt moet worden.</p> <p>Je kunt een voorwerp dat je onopvallend bij je draagt voor 1 uur verstopten. Als je zakken worden doorzocht zal niemand het voorwerp vinden. Ook is het voorwerp onzichtbaar voor magische detectie.</p>		

Winkans		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>tot Korte Rust</i>
<p>Geluk is met degene die het spel spelen.</p> <p>Jij trekt een kaart voor iemand, of iemand trekt een kaart bij jou. De waarde van de kaart bepaalt of Trovat hun wapen zegent met een <i>Strike, Double, Triple</i> of <i>Crush</i>.</p> <p>Voor deze spreuk moet een volledig kaartendek worden gebruikt. Waardes:            1-5: <i>Strike</i>            6-10: <i>Double</i>            Jonker en Koningin, <i>Triple</i>            Koning en Jokers: <i>Crush</i></p> <p>Degene voor wie de kaart wordt getrokken kan 1x met een zelf gekozen wapen de Call in kwestie maken.</p> <p>Iemand kan maar één zegening van de kaarten tegelijk bij zich dragen. Het is mogelijk om een ander dek dan het standaard kaartendek te gebruiken, zolang de kansverdeling hetzelfde blijft.</p>		



<b>Met gelijke munt</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Voor wat geld valt altijd wat te regelen. Zelfs wonden kunnen worden genezen.</p> <p>Na het prevelen van het gebed voor de spreuk 'Met gelijke munt' kan de Priester per koperstuk die een gewond persoon aan de Priester van Trovat belooft 1 HP genezen. Bij een persoon die buiten bewustzijn is, mag een ander persoon het geld beloven. Voor elk koperstuk na de eerste zal de Priester 20 woorden meer moeten bidden.</p> <p>Er kunnen maximaal 4 HP worden genezen en de gewonde kan niet voor meer HP worden genezen dan diens eigen HP maximum.</p> <p>Wanneer het doelwit na de genezing de Priester niet binnen 5 minuten voorziet van de beloofde betaling vervallen alle genezen HP <i>én</i> roept het doelwit de toorn van Trovat over zich af en ontvangt een <i>Crush</i>.</p>		

### **2.17.3. Niveau 3A: Bisschop van Trovat**

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden

<b>Voorspoedige Reis</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>De Reiziger waakt over degenen die samen op reis gaan met Zijn volgelingen.</p> <p>Je zegent 5 van je metgezellen met de bescherming van Trovat. Zij ontvangen ieder 2 AP, de APvervalt na een Nachtrust.</p>		

### Handel in Geloof

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *Tot Nachtrust*

Trovat houdt van handelen, zij het in spullen, verhalen of zelfs Devotie. Met dit gebed ben je in staat om met een gewillige Priester van een andere God van spreuk te wisselen. De wissel duurt totdat je gaat slapen. De spreuken die worden gewisseld moeten van hetzelfde niveau zijn. De spreuk die je omwisselt is tijdens de ruil niet beschikbaar voor jezelf.

Iedere Priester gebruikt voor de tijdelijke spreuk de Bron van Devotie van diens eigen God. Je kunt slechts één ruil tegelijk actief hebben. Als jij of de persoon met wie je ruilt de spreuk in kwestie al actief had op het moment van de ruil, vervalt het effect daarvan zodra de ruil bekrachtigd wordt.

### Heilige Handelswaar

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *Instant*

Na een gebed naar Trovat kun je tot drie Alchemisch Component voor één Alchemisch Recept of één Enchantment (zie bijlage van het regelboek) naar keuze bemachtigen. Dit kan gaan om een component voor Alchemie of Enchantment.

Als je deze componenten doorverkoopt zal Trovat een kwart van de inkomsten van de componenten opeisen als beloning voor geleverde diensten (lever dit in bij een SL).

### ***Niveau 3B: Apostel van Trovat***

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden.

### Lonkend Geld

Call: *Aura Incite Greed*

Afstand: *5 meter*

Duur: *1 minuut*

Rijkdom en geld lonken naar vrijwel iedere sterveling. Trovat weet dit als geen ander. En hoewel geld gelukkig maakt kan hebzucht meer stuk maken dan je lief is.

Na het uitspreken van je gebed voor deze spreuk gooi je, om je heen, minimaal 4 koperstukken en 1 zilverstuk op de grond. Hierna mag je de Call *Aura Incite Greed* maken.

### Hart van de Kaarten

Call: -

Afstand: *Self*

Duur: *Tot Nachtrust*

Tijdens een kansspelletje heeft iedereen gelijke kansen, maar sommigen hebben toch meer gelijke kansen dan anderen.

Na een gebed naar Trovat mag je 10 kaarten trekken. De eerstvolgende 3x dat je een kaart moet trekken in een kansspel staat Trovat je bij.

Je mag in plaats van een kaart te trekken 1 van de 10 eerder getrokken kaarten kiezen. Nadat je de kaart hebt ingezet moet je deze afleggen.

Als niet alle 3 de zegeningen zijn gebruikt vervallen ze tijdens een Nachtrust.

Je kunt deze vaardigheid combineren met **Kansspel** en **Winkans**. Je moet dan voor zowel **Hart van de Kaarten** als de andere vaardigheid de kosten in Devotie betalen.

### Uitputtende Excursie

Call: *Exhaustion*

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

De weg van een reiziger is lang en vermoeiend. Stap voor stap, voet voor voet, en de reis is nog lang niet voorbij.

Na een gebed naar Trovat kun je 2 personen die je aanraakt overspoelen met een gevoel van totale vermoeidheid. De personen die je vermoeid kunnen nog wel vechten met een wapen, maar geen vaardigheden meer gebruiken totdat ze een Korte Rust nemen.

Je moet deze personen binnen 5 minuten na het casten aanraken, anders gaat de kracht verloren.

## 2.18. De Waakster

De Waakster is de Godin van Zienerij, Waarheid en Geheimen. Ze beschermt de zieners, maar straft ze ook als ze haar negeren. Ze laat zich niet zomaar zien, maar áls ze gezien wordt brengt ze onverwachte kennis mee. Het is een godin die zich niet laat kennen, net als veel van haar priesters niet met hun ware roeping te koop lopen.

### 2.18.1. Niveau 1: Diaken van De Waakster

Cantrip: Kost 0 Devotie. Casttijd 5 woorden

Oogje Open		
Call: -	Afstand: <i>Touch/Self</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>Je kunt een heel klein stukje van de toekomst zien, waarmee jij iemand een voordeel kan geven bij het aanroepen van krachten voor een spreuk.</p> <p>Het casten van de eerstvolgende spreuk kost het doelwit 1 Mana/Devotie minder (minimum 1) en kost 10 woorden minder om te casten tot een minimum van 5 woorden. Deze spreuk kun je maar 1x per persoon per nachtrust gebruiken.</p>		

Spreuken: Kosten 1 Devotie. Casttijd 10 woorden

Geen hand voor ogen		
Call: <i>Blind</i>	Afstand: <i>5 meter</i>	Duur: <i>1 minuut</i>
<p>De persoon op wie je de spreuk cast is een minuut lang blind. OF De persoon op wie je de spreuk cast kan tijdens dit effect niets meer waarnemen in een visioen of droom. Dit meld je los tegen deze persoon indien dit van toepassing is.</p>		

### Oogje toe, kastje dicht

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *1 visioen/droom*

Je mag tijdens een visioen of droom de Ziener ondersteunen. Jouw begeleiding tijdens dit moment van openbaring is een steun in de rug van zien en een terugvalbasis voor de Ziener.

Terwijl je een Ziener begeleid mag de Ziener op één moment van diens visioen één stapje terug zetten of één keuze ongedaan maken in dit visioen. Hierdoor kan er misschien ietsje veiliger door Zieners gekeken worden. Dit zal door de spelleider worden ingevuld.

### Zeggen is zien

Call: -

Afstand: *Touch*

Duur: *5 minuten*

De ontvanger van deze spreuk zal gedurende de duur van de spreuk niet in staat zijn om een leugen te verkondigen. Het dwingt de ontvanger echter niet om de waarheid te spreken.

### Oogjes toe en slaap zacht

Call: -

Afstand: *Touch/Self*

Duur: *Tot tweede Nachtrust*

De volgende nacht krijgt je doelwit een goede Nachtrust, en kan geen nachtmerries krijgen (ook niet magische).

Ook mag je doelwit het eerste de *Incite* Call na de Nachtrust negeren.

De persoon op wie je deze spreuk gebruikt kan de eerste keer dat deze een Korte Rust neemt tijdens de volgende dag dit in de helft van de tijd doen.

## 2.18.2. Niveau 2: Priester van De Waakster

Spreuken: Kosten 2 Devotie. Casttijd 20 woorden

<b>Zware dromen, zware dagen</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>Tot tweede Nachtrust</i>
<p>Als je deze spreuk op iemand wilt casten dan dien je iets persoonlijks van deze persoon in je bezit te hebben (haar, bloed, knuffel, dolk) en in tegenstelling tot normaal mag je deze spreuk 1 minuut van te voren casten en tot een minuut daarna je doelwit aanraken.</p> <p>De persoon op wie je de spreuk gecast hebt heeft de eerstvolgende nacht een vreselijke nachtmerrie, waarvan de persoon denkt dat het voorspellend is.</p> <p>Als je deze spreuk op iemand cast, waarschuw dan de Spelleiding en niet de speler. Een Korte Rust kost voor deze persoon de dag na deze nachtmerrie 2x zo lang.</p> <p>Gebruikt deze persoon tijdens de volgende dag visioenen of dromen waarmee de persoon Sanity verliest, dan verliest deze 1 punt extra.</p>		

<b>Ogen open</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Tot Nachtrust</i>
<p>De Waakster stelt je in staat om net dat kleine beetje in de toekomst te kijken en je te beschermen tegen onprettige verrassingen.</p> <p>Je krijgt 1 AP &amp; 1 SP die weg gaan op het moment dat je vrijwillig een gevecht in stapt.</p>		

<b>Ogen door de wereld</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>Als je een goede en gedetailleerde omschrijving van een persoon of wezen hebt kun je ongeveer lokaliseren waar deze zich bevindt. Je weet de richting en eventueel de afstand.</p> <p>Als degene die je zoekt 'in de directe omgeving' is zal De Waakster je een beeld laten zien van de plek waar deze persoon zich ongeveer bevindt.</p> <p>Voor het casten van deze spreuk heb je een spelleider nodig.</p>		

### 2.18.3. Niveau 3A: Bisschop van De Waakster

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden.

<b>Zij ZIET dat het jouw tijd nog niet is</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 uur/1 minuut</i>
<p>De Waakster voorziet jouw bloederige dood en zal dit voorkomen.</p> <p>Het komende uur wordt de eerste <i>Fatal</i> op jou voorkomen. Als deze spreuk een <i>Fatal</i> voorkomt dan ben je 1 minuut blind omdat je ogen de beelden van je eigen dood niet aankunnen.</p> <p>Deze spreuk kan maar 1x actief zijn. Als je een andere niveau 3 spreuk cast van De Waakster eindigt deze spreuk.</p>		

<b>Dromen zijn geen bedrog</b>		
Call: -	Afstand: <i>Touch/Self</i>	Duur: <i>Instant</i>
<p>De Waakster sluit jouw binnenste oog een beetje waardoor alle nare dingen die je hebt gezien een beetje minder worden.</p> <p>Je kunt iemand (inclusief jezelf) zegenen in de naam van de God der Zienerij waardoor deze persoon 2 kleine stapjes meer Sanity heeft. Je kunt hiermee nooit boven het je huidige niveau uit komen. Deze spreuk kun je maar 1x per persoon per dag gebruiken.</p>		

<b>De waardige waarheid</b>		
Call: -	Afstand: <i>Self</i>	Duur: <i>1 uur/1 evenement</i>
<p>De gebruiker van deze spreuk krijgt IJzeren Wil A voor de duur van deze spreuk. Je kunt dit effect maar 1x hebben. heb je al IJzeren Wil A dan krijg je een extra gebruik van deze vaardigheid. (zie het Regelsysteem, Geestversterkende vaardigheden)</p> <p>Daarnaast mag je De Waakster 1x gedurende dit evenement een vraag stellen waarop een direct en duidelijk antwoord komt. Cast je deze spreuk meerdere malen, dan kun je dus ook meerdere vragen stellen. Je mag de vraag/vragen bewaren en deze pas later aan een SL stellen.</p>		

### 2.18.4. Niveau 3B: Apostel van De Waakster

Spreuken: Kosten 3 Devotie. Casttijd 30 woorden.

Iemand uit de droom helpen		
Call: -	Afstand: -	Duur: <i>Instant</i>
<p>Je kunt 's nachts iemand in dromen bezoeken en op deze manier met deze persoon praten. Dit kan met iemand van wie je de naam weet of van wie je een goede beschrijving hebt.</p> <p>Je kunt in deze droom een klein ongevaarlijk object op deze persoon achterlaten of van deze persoon meenemen (Het meenemen van dit object kan alleen als de persoon dit toestaat). Dit object mag in massa niet groter zijn dan je vuist. In tegenstelling tot het bericht, wat alleen in iemands droom plaatsvindt, wordt het object daadwerkelijk getransporteerd.</p>		

Wat zie ik toch in jou?		
Call: -	Afstand: <i>Touch</i>	Duur: <i>5 minuten</i>
<p>Je hebt toegang tot veel kennis van het doelwit van de spreuk. Je leest als het ware de gedachten.</p> <p>Je moet het onderwerp wel ter sprake brengen zodat je doelwit er over na moet denken. In plaats van een spreuk te casten zoals je normaal zou doen mag je de 30 woorden gebruiken om je doelwit te overtuigen en je onderwerp ter sprake te brengen zodat het niet opvalt dat je een spreuk aan het casten bent. Je moet dit er wel dik bovenop leggen en De Waakster aanspreken. Maak er tof spel van!</p> <p>Je leest de oppervlakkige gedachten van degene op wie je deze spreuk cast. Dit zijn de actieve gedachten aan het onderwerp dat op dat moment ter sprake gebracht wordt.</p>		



**Zware ogen voor jou, goede morgen voor mij**

Call: *Exhaustion*

Afstand: *Touch*

Duur: *Instant*

Je trekt alle Nachtrust uit iemand en neemt het voor jezelf.

De persoon op wie je deze spreuk gebruikt krijgt *Exhaustion*. Jij voelt je weer helemaal fris en fruitig en dit telt voor jouw als een Nachtrust (je kunt op deze manier dus meer dan één Nachtrust per dag hebben), behalve dat je Mana-, Devotie- en Krachtbronnen niet aangepast worden.

Indien je doelwit een Ziener is of op andere wijze al Sanity verloren heeft, verliest degene op wie je deze spreuk gebruikt een stapje Sanity en jij krijgt dit stapje Sanity erbij. Je kunt hiermee nooit boven het maximum uit komen.

### 3. Occulte Magie

Occulte Magievormen zijn een geheimzinnig en onbekende hoek van de Omen setting. Hoewel sommige vormen van Occulte Magie niet obscuur of verboden zijn, weten weinig stervelingen waar de krachten vandaan komen. Het is daarom belangrijk om bij dit hoofdstuk het volgende te vermelden: de vaardigheden die hier beschreven staan, zullen de meeste personages IC niet kennen. De gemiddelde inwoner van Omen weet niet wat een Schaduwmagiër, Necromancer, of Druïde precies kan. Je mag het hoofdstuk dus gerust lezen, maar neem die kennis niet mee het spel in.

Occulte Magie werkt anders dan Elementaire of Spirituele magie. Occultisten werken niet met specifieke spreuken, maar hebben een arsenaal aan bijzondere vaardigheden. Deze kunnen soms op spreuken lijken, maar zijn veel minder vastgelegd. De Occulte Magievormen zijn nog grotendeels onbegrepen, en misschien juist daardoor ook wel minder gevormd dan de andere Magievormen.

Bij iedere Occulte Magievorm vind je dezelfde reeks vaardigheden. Als eerste is er de vaardigheid “Kracht Verzamelen”. Hierin staat beschreven hoe de Occultist het Reservoir van Kracht kan vullen. Hierna volgen de drie vaardigheden die een Occultist kan beheersen, door de vaardigheden Occulte Aanleg, Occult Gevorderd, en Occult Expert te kopen. Als laatste vind je de Vereisten van de Krachtbron, die vanaf de tweede vaardigheid het gedrag van de Occultist begint te beïnvloeden.

### 3.1. Bardische Magie

Bardische magie is de kracht van verbinding en adoratie en ontstaat op plekken waar lieden samen leven, samen werken en samen sterker worden. Bards, ongeacht hun herkomst, bouwen gemeenschappen, sterken teams of houden het moraal en de motivatie van hun companen op pijl. Zelfs als ze zich exclusief richten op een held of groepje helden zullen ze altijd veel nadruk plaatsen op samenwerken.

Sommige Bards zijn entertainers, die met instrumenten of grappen op de tafel springen om de aandacht te vragen. Anderen zijn dichters of vertellers, die met verhalen de wereld rond trekken. Er zijn zelfs geschiedschrijvers, die altijd op zoek zijn naar de grootste held van dit era. Hoe een Bard ook is, hun woorden worden gehoord, en hebben meer effect dan de woorden van andere stervelingen...

#### Kracht verzamelen

*Verkregen bij: Occulte Onthulling, Reservoir van Kracht*

Bardische Kracht ontstaat door simpele handelingen waarbij personen bezig zijn met wat ze verbindt of kan verbinden, als volk, groep, samenleving, etc. Een Bard is in staat deze energie te verzamelen, en bouwt daarmee actief een gemeenschap.

Start een gesprek tussen twee of meer personen, of zwengel een gesprek aan waar stilte heerst. Hiermee verzamel je 1 punt Bardische Kracht, die je kunt gebruiken om Bardische Vaardigheden te gebruiken.

#### Vaardigheid 1: Inspiratie

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Bards kunnen ervoor zorgen dat vermoeide kompanen toch nog op weten te staan en door weten te gaan. Ze spreken precies de juiste woorden, spelen een activerend stuk muziek, of weten op andere wijze iemand toch door te laten zetten..

Je geeft 1 kracht uit en doet een korte aanmoediging, een motiverende peptalk of vergelijkbare inspanning aan een kompaan, waardoor deze in staat is één van hun vaardigheden te hernieuwen, en dus zonder een Korte Rust nog een keer kan gebruiken.

Daarbovenop kan de Bard kiezen tussen onderstaande *Incite* Calls en een extra bonus uitdelen:

- *Incite Heroism* & 5 minuten immuun voor *Fear*
- *Incite Aggression* & 1 AP die na 5 minuten verdwijnt
- *Incite Calm* & 5 minuten immuun voor *Taunt*
- *Incite Confusion* & 5 minuten immuun voor *Dominate*

## Vaardigheid 2: Motiverend Verhaal

*Verkregen bij: Occult Gevorderd*

Door 1-2 minuten een groep personen toe te spreken op een inspirerende wijze (al dan niet met muzikale begeleiding) mag je één van de onderstaande effecten kiezen om aan de hele groep te verlenen voor een uur. Een persoon kan maximaal van maar één van deze effecten baat hebben en moet bij meerdere Bardische vaardigheden kiezen. Het gebruik van deze vaardigheid kost 1 Kracht per persoon in de groep. Het is ook belangrijk dat je als bard aan je medespelers uitlegt wat voor regeltechnisch effect je Call heeft.

- Immuun voor *Fear Call*
- Max HP +1
- 2x *Double* slaan
- 1 SP

Alternatief kan je deze vaardigheid gebruiken om de groep personen die je toespreekt te beïnvloeden. Je mag dan één van de volgende Calls gebruiken, wat 2 Kracht kost.

- *Aura Fascinate*
- *Aura Incite Confusion*
- *Aura Sleep*
- *Aura Incite Aggression*

Je kunt elk van deze zaken maar één keer per dag gebruiken. Oftewel, je kunt deze vaardigheid maximaal 8 keer per dag gebruiken, 1 maal per effect.

### Vaardigheid 3: Heldenlied

*Verkregen bij: Occult Expert*

Als Bard verklaar je iemand tot held, en zolang jij deze persoon aanraakt en getuigt van de heldendaden die deze persoon doet mag jij één van de onderstaande effecten kiezen en verlenen aan de door jou gekozen held. Dit kost 3 Kracht, en telt als een *Concentration* spreuk; als je schade krijgt of de persoon los laat eindigt het effect.

Meerdere Bards mogen allen dezelfde held kiezen, en zolang ze voldoen aan de hierboven genoemde voorwaarden werken de effecten tegelijk.

Natuurlijk verwacht je als Bard wel dat je gekozen held ook iets doet om diens heldenstatus te bevestigen - het moet maar beter een goed verhaal zijn dat je later weer kunt doorvertellen!

Keuzelijst effecten

- *Double Call* doen op een specifiek soort wezen (Mens, Elf, Dwerg, Ondood)
- Immuun voor normale schade.
- 3 SP
- Mag 2x *Double*, 2x *Crush*, 1x *Strike* roepen wanneer de speler een klap uitdeelt. Deze Call doet de Bard, dus de speler bepaalt zelf niet welke effecten de aanvallen hebben.

Tevens ben jij als ondersteuner van de held ook in gevaar, maar daar ben jij helemaal niet bang voor en krijgt voor zo lang als je de held aanraakt 2 AP.

Vanaf deze vaardigheid ben je gebonden aan de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vereisten van de Krachtbron

*Verkregen bij: Occult Gevorderd, Occult Expert*

Onbekend maakt onbemind. Een Bard zal naarmate deze krachtiger wordt meer hunkeren naar populariteit, en wil geliefd zijn door zoveel mogelijk verschillende personen. Verbintenissen tussen verschillende groepen en samenlevingen worden voor hun een noodzaak, want zonder een publiek is een Bard immers niets...

Krachtige Bards worden hiermee de lijm die een samenleving verbindt, een diplomaat die problemen oplost, en een komiek die spanningen wegneemt. Je doet je best om conflicten te voorkomen of beëindigen, verbanden te scheppen, en vriendschappen te starten. Vreemdelingen zijn immers vrienden die je gewoon nog niet goed genoeg kent.

### 3.2. Druidisme

Druïdisme is de kracht van leven en sterven. De magie van Druïdes ontstaat daar waar de natuur nog de vrije loop heeft. Daar waar de vogels hun nestjes hoog in de bomen maken, de slangen die bomen klimmen om de eieren te eten, de vossen de slangen pakken als ze de boom uitkomen, en de vogels de restanten van de vos van de botten plukken wanneer deze sterft aan slangengif. Druïdes bekijken de wereld vanuit de natuur, en zien dat de cirkel van leven en dood altijd overal is, ook daar waar de sterfelijke bevolkingen proberen de natuur te verdrücken en te vergeten. Hun kracht is de kracht van het hart dat het bloed rond pompt, tot het dat niet meer doet...

Druïdes zijn veelal eenlingen en introverten, die zich het liefst in de natuur bevinden en makkelijker contact maken met de dieren dan met de stervelingen in de dorpen en steden; zulke Druïdes kom je zelden tegen. Daar waar bewoning is, vind je vaker andere soorten Druïdes. Zij die in beschaving toch de drang naar de natuur blijven voelen, of zij die uit de natuur naar de stad trokken om de natuur daar te versterken. Waar Druïdes komen, volgt de natuur altijd. Ze brengen hoop op leven, maar kunnen de schaduwen van de dood ook ver voor zich uit werpen.

#### Kracht verzamelen

*Verkregen bij: Occulte Onthulling, Reservoir van Kracht*

Druïdisme draait om de verbintenis met de natuur en de balans tussen het leven en de dood. Als zodanig verkrijg je Kracht door regelmatig de bewoonde wereld achter je te laten en in de natuur te staan; als onderdeel van de natuur in plaats van als buitenstaander.

Dit kan een korte meditatie in een dauwig veld in de morgen zijn, een wandeling door het bos in de middag, een stervend dier uit hun lijden verlossen, of het plengen van wijn in het licht van de opkomende maan. Zolang het je plek in de natuur symboliseert en bekrachtigt, en minstens 30 hartslagen rust omhelst, kan jij er Kracht mee verzamelen.

Dit proces gebeurt niet geheel bewust. Als jij zelf buiten bewustzijn bent, kunnen anderen je meenemen de natuur in. Wanneer zij jouw verbinding met de natuur aanzwengelen (bijvoorbeeld door een klein ritueel, het gebruik van een talisman die belangrijk voor je is, of door je te begraven onder bladeren), zul je automatisch 1 Kracht krijgen. Dit werkt alleen niet als je door een Fatale wond buiten bewustzijn bent.

## Vaardigheid 1: Natuurlijke Vitaliteit

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Je leert als Druïde om te tappen in je eigen levenskracht, en je levenskracht te verbinden met de natuur. Hiermee wordt je HP gekoppeld aan je Kracht; je hoeveelheid Hit Points en je hoeveelheid Kracht is altijd gelijk. Druïdische vaardigheden gebruiken gaat van je HP af; Kracht verzamelen herstelt je HP op dezelfde manier als genezen doet. Als je op 1 HP staat en je gebruikt een vaardigheid die 1 Kracht kost, dan verlies je je bewustzijn en ga je na 5 minuten dood. Je kan nooit zoveel kracht uitgeven dat je onder de OHP zou komen. Als je 1HP hebt kun je dus geen vaardigheden gebruiken die 2 kracht kosten.

Als je 's ochtends wakker wordt, heb je net zo veel HP/Kracht als ieder ander: In principe 2, maar je kunt dit verhogen met de Constitutie vaardigheid. (Overall waar we hierna het getal 2 noemen, kan dit dus ook verhoogd worden naar 3 of 4 door Constitutie.) Wanneer je Kracht gaat verzamelen, kan je HP/Kracht boven de 2 uitkomen.

Hier staat wel iets tegenover. Jouw verbinding met de natuur heeft gezorgd dat jouw lichaam niet meer 'normaal' is. Hierdoor kan je niet meer genezen worden door niet-magische genezing (stabiliseren werkt nog wel). Ook magische genezing kan jouw lichaam niet verder genezen dan dat van een niet-druïde; ze kunnen je dus niet tot meer dan 2 HP genezen. Deze genezing telt niet als Kracht verzamelen, en streept dus niet af van je Reservoir van Kracht.

*Voorbeeld: Druïde Dan wordt 's ochtends wakker met 3 HP, omdat hij Constitution heeft. Zijn Reservoir van Kracht is 9 punten groot. Na een ochtendwandeling langs drie bijzonder mooie plekken heeft Dan 3 Kracht verzameld, en is zijn HP dus 6. Tijdens een gevecht gebruikt hij twee maal Rage of the Bull (kosten: 2 Kracht), en wordt hij 3 keer geslagen. Hij heeft dan nog 1 HP. Een Priesteres geneest hem weer naar 3 HP. Dan kan, als hij wil, nu nog 6 Kracht verzamelen, maar hij kan op dit moment niet verder genezen worden.*

Je mag ook je Druïdische Kracht aanwenden om een plant rap te laten groeien, waarmee je een natuurlijk Alchemisch ingrediënt (bloem of kruid) naar keuze mag genereren per 1 Druïdische Kracht.

## Vaardigheid 2: Totemwezen

*Verkregen bij: Occult Gevorderd*

Je bent gezegend met het vermogen om Totemwezens op te roepen. Wanneer je deze vaardigheid koopt, ken je nog maar één Totem uit de onderstaande lijst. Je kunt ieder evenement één keer het bos in gaan om in een ritueel een andere Totem te leren kennen. Dit mag een totem uit de onderstaande lijst zijn, of je mag (in overleg met SL) een andere totem ontwerpen.

Wanneer je deze vaardigheid gebruikt kies je een Totem die je kent om luidkeels op te roepen. Deze Totem kruipt een uur lang in je, en geeft je de mogelijkheid om Kracht uit te geven voor een specifiek effect. De Totem zal ook invloed hebben op je gedrag; zolang de Totem bij je is gedraagt je je meer zoals de Totem zelf.

Basistotemkrachten:

Rage of the Bull: Je roept de agressieve stier op, die het liefst horens vooruit overal in rent. Zijn Gift kost 1 Kracht: Iemand die je aanraakt krijgt de vaardigheid Berserk zoals beschreven bij de vechtersvaardigheden.

Insect Storm: Je roept een zwerm stekelige insecten op, die alle verstoring met irritatie ontvangen. Hun Gift kost 2 Kracht: Je mag naar iemand binnen 5 meter wijzen, en de Call *Triple* geburiken.

Path of the Panther: Je roept de stille en mysterieuze panter op, die door de struiken sluipt voor hij dodelijk toeslaat. Haar Gift kost 1 Kracht: Je bent 1 minuut onzichtbaar (steek 1 vinger in de lucht). De onzichtbaarheid vervalt als je offensieve acties onderneemt. Je kunt wel nogmaals Kracht uitgeven om de onzichtbaarheid te verlengen, zonder dat je een moment zichtbaar wordt.



### Vaardigheid 3: Natuurlijke Essentie

*Verkregen bij: Occult Expert*

Je begrijpt de cyclus van de natuur en alle complexiteit die dat met zich meebrengt. Nog belangrijker, je begrijpt je plaats in de levende wereld en put hier je voordeel uit.

Wanneer je 2 Kracht uitgeeft ben je in staat om een ernstig gewond (0 HP) of net gestorven persoon te consumeren, zowel lichaam als geest. Deze persoon kan op geen enkele manier worden teruggebracht. Als er geen geest in het lichaam zit dan werkt het niet (bijvoorbeeld bij ondoden).

Wanneer je de essentie hebt geconsumeerd mag je op hetzelfde evenement 1 maal kiezen tussen onderstaande Genezen of Herboren.

#### **Genezen:**

Voor 2 Kracht kun je een ernstig gewond (0 HP) persoon omwikkelen in een cocon van takken, bladeren en aarde, en deze persoon keert na 1 uur volledig genezen van alle ziekten, condities, missende onderdelen, en verwondingen terug in de beste conditie van hun leven, alsof ze zijn herboren. .

#### **Herboren:**

Voor al je kracht (minimaal 5) kun je een recent gestorven (<15 min na het verlopen van de *Grace Period*) persoon omwikkelen in een cocon van takken, bladeren en aarde, en deze persoon keert volledig genezen van alle ziekten, condities, missende onderdelen, en verwondingen terug aan het begin van het volgende evenement in de beste conditie van hun leven, alsof ze zijn herboren. Personages die op deze manier worden gered verdienen dat evenement geen XP. Als je dit met iemand doet, meld dit aan de spelleiding.

Vanaf deze vaardigheid ben je gebonden aan de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vereisten van de Krachtbron

*Verkregen bij: Occult Gevorderd, Occult Expert*

Naarmate je connectie met de natuur, het leven, en het sterven sterker wordt, ga je meer en meer mee met die cadans. De seizoenen hebben een sterke invloed op je leven en bepaalde weersomstandigheden vervullen je met krachtige emoties, zoals de ontlading van onweer of de bedomping van mist. Je zal worstelen met de wens om de bewoonde wereld achter te laten. Je gaat zeker niet voor je lol naar een stad, en zelfs een dorp zal onnatuurlijk aanvoelen. Je wil je nachten doorbrengen onder de sterren en op het mos.

### 3.3. Eclipsemagie

Eclipsemagie is de kracht van de zon en maan is een magie die bestaat uit dualiteit. Daarin staat bovenaan de dualiteit van zon en maan, dag en nacht, licht en donker, warmte en kou, emotioneel en kalm. Een Eclipsemagiër kan die tegenstelling in alles vinden, en snapt dat echte kracht niet kan bestaan als er geen tegenhanger voor is.

Eclipsemagiërs kunnen vele gezichten hebben. Één enkele Eclipsemagiër kan al sterk veranderen als de nacht valt of de ochtend komt. Ze dragen de tegenstellingen waar ze hun kracht in vinden ook in zichzelf, en het is niet ongekend dat ze zich hierin verliezen... Als een Eclipsemagiër aan het kampvuur een verhaal begint over de omloop van zon en maan kan het eindigen in goed advies en een hart onder de riem, maar het kan ook eindigen in demotivatie en hopeloosheid.

#### Kracht verzamelen

*Verkregen bij: Occulte Onthulling, Reservoir van Kracht*

De Kracht van Eclipsemagiërs komt van de zon en de maan; de manier waarop zij elkaar afwisselen en tegengewicht aan elkaar bieden. Deze Kracht kun je verzamelen door een korte handeling te verrichten, waarin je tegengewicht biedt aan het hemellichaam dat op dat moment actief is. Deze handeling moet minimaal 1 minuut duren.

Bijvoorbeeld: Overdag eer je de kalme verkoeling van de maan door in een schaal met koud water met je vingers het figuur van de maan te 'tekenen'. Terwijl je 's nachts juist toenadering zoekt tot de brandende zon en haar reinigende vuur door met een vlammetje te spelen.

## Vaardigheid 1: Emotionele Schade

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Je bent in staat om iemand de emotionele staat die bij de zon of maan hoort te laten voelen en daarmee een effect op te roepen. Je geeft 1 kracht uit en kiest een onderstaand effect. Zolang jij je doelwit aan blijft raken blijft het effect actief. Wanneer je een effect met een Call kiest, moet je deze Call elke minuut herhalen om deze actief te houden.

Overdag:

- Je maakt de Call *Blind*  
**Of**
- Je maakt de Call *Fascinate*, je moet naast het doelwit aanraken ook actief blijven spreken om *Fascinate* actief te houden.

's Nachts:

- Het doelwit is immuun voor alle *Incite* Calls, als het doelwit al onder invloed was van een *Incite* Call dan eindigt deze zodra je de persoon aanraakt.  
**Of**
- Je maakt de Call *Sleep*. Als de het doelwit schade krijgt wordt deze nog steeds wakker en eindigt jouw effect, ook als je deze persoon nog steeds aanraakt.

Let op: Als iemand met Kind van de Zon / Maan bij je is waardoor je een effect kan kiezen buiten het huidige dagdeel, dan moet dit persoon bij je blijven om het effect actief te houden.

## Vaardigheid 2: Gekozen door Zon en Maan

*Verkregen bij: Occult Gevorderd*

Door 2 Kracht te gebruiken kun jij een werktuig van de zon of maan maken. Overdag geef je de krachten aan een ander, 's nachts houdt je ze zelf.

Overdag: Een ander persoon die je aanraakt krijgt 1 AP & 1 SP, en de komende 5 minuten wordt diens wapen gesterkt door de zon, waardoor deze persoon met dit wapen magic schade kan slaan. Voor elke schade die die persoon krijgt mag deze een *Double* slaan. Na deze 5 minuten, of als je doelwit op 0 HP komt, gaat ook jouw lichtje uit; je hitpoints gaan naar 0.

's Nachts: Je krijgt 1 AP & 1 SP, en de komende 5 minuten ben je immuun voor alle incite Calls en ben je onzichtbaar. Hierna raak je onderkoeld en kun je voor 5 minuten geen offensieve acties ondernemen.

Vanaf deze vaardigheid word je beïnvloed door de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vaardigheid 3: Snel als het Licht

*Verkregen bij: Occult Expert*

De zon en maan staan lijnrecht tegenover elkaar. De kracht van de zon in jou kun je gebruiken om anderen warmte en bescherming te bieden, terwijl de kracht van de maan je drijft tot duistere handelingen die anderen juist schade toedienen.

's Nachts: Door 4 Kracht te gebruiken kun je iemand volledig genezen, ook als deze een fatal ontvangen heeft. Daar staat echter wel tegenover dat je binnen 1 minuut een ander aan moet raken en zult moeten vervloeken met een incantatie van minimaal 20 woorden, en deze persoon een *Fatal* toedient. Lukt het je niet om de *Fatal* Call te maken dan ontvang je de Call zelf. (Je mag deze *Fatal* als Call aan jezelf uitdelen, zodat anderen begrijpen wat er aan de hand is.)

In de schemering: Door 2 Kracht te gebruiken kun jij van plek wisselen met een persoon die jij kunt zien. Je verdwijnt (hand omhoog) en loopt naar de persoon met wie jij wilt wisselen of spreekt een spelleider aan. Je verwisselt meteen van plek met jouw doelwit. Deze verschijnt vervolgens op de locatie waar je stond toen je deze vaardigheid geactiveerd hebt.

Je kunt 2 Kracht uitgeven om een extra persoon mee te nemen (werkt beide richtingen op).

Overdag: Door 4 Kracht te gebruiken maak jij jezelf een baken van dualiteit. Je mag binnen 1 minuut tienmaal 1 Magische schade doen door een korte incantatie van 5 woorden uit te spreken en iemand binnen 5 meter aan te wijzen. Je kunt 1 extra Kracht gebruiken om deze duratie met 1 minuut te verlengen.

- Heb je binnen de tijd minimaal 10 wonden op deze manier veroorzaakt, dan mag je direct een '*Mass heal 1 HP*' doen.
- Gaat de tijd voorbij voordat je deze 10 wonden hebt veroorzaakt, dan krijg je een *Crush*.
- Kom je op 0 HP voordat je deze 10 wonden hebt veroorzaakt, krijg je 5 seconden na te zijn genezen een *Crush*.
- Gaat de tijd voorbij of kom je op 0 HP nadat je deze 10 wonden hebt veroorzaakt maar de '*Mass Heal 1 HP*' niet hebt gebruikt, dan genees je na 30 seconden weer helemaal (tenzij je verwond bent geraakt door een *Fatal* Call).

Vanaf deze vaardigheid ben je gebonden aan de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vereisten van de Krachtbron

*Verkregen bij: Occult Gevorderd, Occult Expert*

Eclipse is de magie van dualiteit, en hoe meer je hier mee bezig bent hoe dualer jij gaat worden. Je hebt misschien wat last van moodswings en je vergeet misschien wel wat. Dit kun je makkelijk gebruiken om moeilijke dingen van je af te schuiven, maar het blijft altijd wel diep in je achter, en als je diep graaft kun je de andere kant wel weer naar boven halen.

Hoe meer je deze magie gaat gebruiken, hoe meer ook jouw psyche zich in tweeën deelt. Dit kan zijn dat de ene staat voor nacht en de andere voor dag, of de ene voor vrolijk en de andere voor droevig etc. Deze splitsing zal steeds meer en meer merkbaar worden, ook voor anderen.

### 3.4. Necromantie

Necromantie is de kracht van de doden en de ondoden en is één van de meest duistere krachten in de wereld van Omen, en vrijwel de gehele bevolking van de wereld is het er over eens dat deze kracht enkel gebruikt wordt door duistere, kwaadaardige figuren. Ze verstoren het natuurlijke pad van een sterveling, wanneer het leven voorbij is en de restanten van de essentie over de brug naar het rijk van Angharad gaan. Ze zuigen kracht uit de stervende en de doden, verbergen het licht van de lantaarn van Angharad, en dwingen gestorvenen tot hun wil.

Individueen die zich verdiepen in Necromantie houden dat vrijwel altijd geheim, want wie bekend staat als Necromancer is het leven niet veilig. Stilletjes, op de achtergrond, verdiepen ze hun kennis en macht, tot het punt dat ze zich weinig zorgen meer hoeven te maken over de plannen van de stervelingen om hen heen.

#### Kracht verzamelen

*Verkregen bij: Occulte Onthulling, Reservoir van Kracht*

Bij iemand die stervend is, of bij een wezen dat binnen de afgelopen minuut gestorven is, zuig jij Kracht uit de vertrekkende essentie. Hiervoor moet je het lijk of de stervende aanraken, en een mantra van 5 woorden spreken. Je kunt dit slechts één keer per stervende of lijk doen.

(In het geval dat NPCs snel na hun dood OC weglopen, mag je op de plek waar het lichaam gelegen heeft dit uitspelen, alsof het lichaam er nog ligt.)

## Vaardigheid 1: Verduisterende Lantaarn

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Jij kunt de essentie van een stervend individu vastgrijpen en het falende lichaam dwingen door te werken.

Je geeft 1 Kracht uit en pakt een stervend individu vast. Deze persoon functioneert zolang jij deze vast hebt alsof het een ondode met 1 HP is. De persoon behoudt herinneringen en eigen wil, maar kan geen vaardigheden gebruiken. Als de HP er af geslagen wordt, herstel jij het altijd direct weer. De enige schade die jouw 'slachtoffer' na het vastpakken uit kan schakelen is een *Fatal*. (Effecten die geen schade doen, zoals *Sleep*, *Mute*, werken nog wel.) Ook Calls met specifieke effecten op ondoden hebben effect op deze persoon. Genezing werkt op dit moment niet op deze persoon.

Zodra jij deze persoon loslaat, gaat deze verder met sterven. Als de persoon genezen wordt, is deze weer een normale levende. Vanaf dat moment tot dat die persoon een Nachtrust heeft genomen, is de max HP van de persoon met 1 punt verlaagt (niet lager dan 1 HP).

Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken op een persoon die stervende is door een *Fatal* Call.

Daarnaast ben je in staat om enige invloed uit te oefenen op ondoden in je omgeving. Je kunt onderstaande Calls voor 1 kracht gebruiken op een ondode binnen 5 meter, of voor 3 kracht gebruiken als Aura Call:

- *Undead Fear*
- *Undead Entangle*
- *Undead Mute*
- *Undead Taunt*

Onderstaande Calls kan je voor 2 kracht gebruiken op een ondode die je aanraakt, of voor 6 kracht als Aura Call:

- *Undead Triple*
- *Undead Strike*



## Vaardigheid 2: Ondode Ontwaakt

*Verkregen bij: Occult Gevorderd*

Jij kunt het lichaam van een gestorven persoon (definitief gestorven; kan niet meer genezen worden) dwingen weer op te staan.

### *Creëren:*

Als je 1 Kracht gebruikt, creëer je een geestloze ondode die volledig onder jouw controle staat en 10 minuten blijft bestaan. De ondode functioneert als een personage met 0 XP, ofwel, zonder enige (regeltechnische) vaardigheden. De ondode heeft max 2 HP, max 1 AP en max 1 SP.

Als je 5 Kracht gebruikt, creëer je een ondode die op zichzelf functioneert, een eigen wil en herinneringen heeft, en 24 uur blijft bestaan; als je binnen deze 24 uur nogmaals 5 Kracht gebruikt kun je deze periode met telkens 24 uur verlengen. Deze ondode functioneert als een personage met 0 XP.

Als je deze vaardigheid gebruikt op een spelers-personage, zorg dan dat de speler zich direct bij een spelleider meldt.

### *Controleren:*

Je kan een ondode naar jouw pijpen laten dansen. Door 2 kracht uit te geven en een ondode aan te raken mag je een 'Undead Dominate' call gebruiken.

Vanaf deze vaardigheid word je beïnvloed door de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vaardigheid 3: Creëer Phylactery

*Verkregen bij: Occult Expert*

Je bent in staat om Phylacteries te maken, voor jezelf of een ander. Hierin bewaar jij de essentie van deze persoon, veilig weggestopt voor de wonden die het lichaam kan oplopen.

Iemand die sterft terwijl deze de eigen Phylactery bij zich draagt, zal binnen een halve dag weer herrijzen, ook als het lichaam is vergaan. Hoe stevig de nieuw gecreëerde persoon is, is afhankelijk van de kracht van de Phylactery.

Iedere Phylactery die je maakt moet in stand gehouden worden door er iedere dag 3 Kracht in te stoppen, waarbij de Phylactery vastgehouden moet worden voor minstens 5 minuten. Als je een dag géén Kracht in de Phylactery gestopt hebt, vervalt deze.

Op het moment dat je de Phylactery maakt, behoudt dit nog maar een deel van de essentie van de eigenaar (20% van de XP van het personage). Voor ieder half jaar dat je de Phylactery in stand houdt, komt hier een deel (20% van de XP van het personage) bij. Als je een Phylactery maakt, schrijf dit dan altijd op de Character Sheet van de eigenaar van de Phylactery, inclusief het evenement waarop het gemaakt is. Als de Phylactery vervalt, streep je deze direct door.

Het is mogelijk dat één persoon meerdere Phylacteries bezit. Deze Phylacteries kunnen echter samen niet meer dan één keer de essentie van deze persoon bevatten (niet meer dan 100% van de XP).

Wanneer je een Phylactery gaat maken, meld dit dan altijd bij de Spelleiding. Phylacteries zijn magische voorwerpen, en kunnen beïnvloed worden door spreuken of vaardigheden die interacteren met magische voorwerpen..

Vanaf deze vaardigheid ben je gebonden aan de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vereisten van de Krachtbron

*Verkregen bij: Occult Gevorderd, Occult Expert*

De Necromantische Krachtbron heeft een koude, gewetenloze afdruk op de gebruikers ervan. Het stuurt richting kille, praktische oplossingen, zonder medeleven of moraal.

Hoe meer Necromantische Kracht je gebruikt, hoe meer jij je gevoel voor goed en kwaad kwijtraakt. Je ziet uiteindelijk geen verschil meer tussen een goede daad of een doodzonde; het enige wat telt is het praktische nut van een daad.

Je zult steeds meer geneigd zijn om dingen te doen die de wereld als 'zondig' beschouwt, omdat dit vaak simpelweg de makkelijkste manier is om jouw doelen te behalen.

Ook het stigma op de dood en sterven raakt kwijt. Jij weet hoe impermanent die grens is, en hecht hierdoor minder waarde aan het leven. Zo vind jij bijvoorbeeld zaken als gevangenschap of een taakstraf zeer onpraktische oplossingen...

### 3.5. Rituologie

Rituologie is de kracht van de mystiek en symboliek Een onvoorspelbare kracht stroom, gevangen in een uiteengezette reeks van handelingen waarin magie wordt gebruikt om een doel te bereiken dat met spreuken onhaalbaar is. De vorm van het ritueel is vaak afhankelijk van zowel de Ritualist als het doel, maar er bestaan ook eeuwenoude beschrijvingen van krachtige rituelen waarbij de kleinste misstap rampzalige gevolgen kan hebben. Naarmate er meer Kracht in het ritueel omgaat, wordt deze moeilijker om in toom te houden, en een Rituoloog die de controle over een ritueel verliest is het leven niet zeker. Rituologen worden dus gezien als goede bondgenoten, maar ook gevaarlijke bondgenoten.

Hoewel een Ritualist alleen een ritueel kan uitvoeren, worden rituelen vaak door meerdere personen uitgevoerd omdat deze samen veel meer Kracht kunnen verzamelen. Tijdens ieder ritueel moet er 1 persoon worden aangewezen als de leider van het ritueel. Dit heeft te maken met de hoeveelheid Rituele Kracht die de Ritualist kan begeleiden. Deze persoon bepaalt de verloop van het ritueel en zal het ritueel sturen naar het gewenste doel. De andere personen zullen hun deel leveren aan het ritueel door de leider van het ritueel bij te staan. Ook kunnen zaken als offers en muzikale begeleiding worden gebruikt om sfeer te creëren en het ritueel te versterken.

Elk ritueel vindt plaats in een cirkel. Dit kan op een willekeurige locatie zijn, maar kan ook op een magische plek zijn die het ritueel versterkt. Na aanvang van het ritueel kunnen de Ritualisten ervoor kiezen de rituele cirkel te sluiten tegen invloed van buitenaf. Afhankelijk van hoeveel rituele punten in de bescherming van de cirkel gestopt worden en van de uitvoering van het sluiten heeft de cirkel een bepaald aantal beschermingspunten.

Voor aanvang van ieder ritueel moet dat ritueel aangevraagd worden bij de Spelleiding. Hierbij moet dan ook het doel (wat willen alle spelers bereiken met dit ritueel) van het ritueel worden beschreven en eventueel ter verduidelijking wat jullie allemaal gaan doen tijdens het ritueel. Een ritueel wordt beoordeeld op 3 punten: het aantal geïnvesteerde rituele punten, de moeilijkheidsgraad, en de uitvoering.

#### Kracht verzamelen

*Verkregen bij: Occulte Onthulling, Reservoir van Kracht*

Je haalt Kracht uit onderzoek naar het mystieke. Een ritueel kan alle kanten op en kan beïnvloed worden door tientallen verschillende magische stromen. Voor jou zijn dan ook alle magische stromen interessant. Iemand die magische vaardigheden gebruikt, een interessant stuk tekst, of magische symbolen op een boek of voorwerp, of aanschouwen hoe iemand anders diens God aanbidt bij een altaar of shrine zijn allemaal manieren om je kracht te verzamelen.

### **Vaardigheid 1: Rituele Beginneling**

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Je kunt aan een ritueel deelnemen of een ritueel leiden. Wanneer jij een ritueel leidt moet de totale Kracht in het ritueel gelijk of lager zijn dan 2x je eigen maximale Kracht. Wordt het ritueel sterker, dan kunnen er onverwachte bijeffecten ontstaan doordat je het ritueel niet meer volledig onder controle hebt.

Je kunt bij een ritueel dat gaande is onderzoeken hoe sterk het ritueel is en wat voor soort krachten er in omgaan. Deze vaardigheid kost 1 Kracht en kan niet worden gebruikt als je een ritueel leidt of eraan deelneemt.

### **Vaardigheid 2: Ritueel Gezel**

*Verkregen bij: Occult Gevorderd*

Wanneer jij een ritueel leidt moet de totale Kracht in het ritueel gelijk of lager zijn dan 5x je eigen maximale Kracht.

Je leert ook hoe je een ritueel beschadigt en beschermt. Voor minimaal 2 Kracht kun jij een rituele cirkel voorzien van beschermde magische energie; hoe meer extra Kracht je erin steekt hoe sterker de bescherming. Een bescherming creëren kost veel aandacht en kun je niet doen als je het ritueel leidt.

Voor minimaal 3 Kracht kun je een ritueel schaden. Hoe meer Kracht je er extra in steekt hoe meer schade je het ritueel aandoet. Een ritueel beschadigen kost heel veel concentratie en energie en kun je niet doen als je het ritueel leidt of er een deelnemer van bent.

Vanaf deze vaardigheid word je beïnvloed door de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vaardigheid 3: Rituele Mentor

*Verkregen bij: Occult Expert*

Wanneer jij een ritueel leidt moet de totale Kracht in het ritueel gelijk of lager zijn dan 10x je eigen maximale Kracht.

Voor 5 Kracht kun jij een object of persoon die je kunt zien vanaf de plek waar je je ritueel houdt beschouwen alsof deze in het ritueel staat. Zodra je deze vaardigheid gebruikt moet je actief naar je doelwit blijven kijken. Zodra je wegstijkt, of je doelwit zich zodanig verplaatst dat je het niet meer kunt zien, verbreekt het effect. Het effect komt niet automatisch terug als het doelwit weer in het zicht komt; je zult deze vaardigheid dan opnieuw moeten gebruiken. Je hoeft niet de leider van het ritueel te zijn als je deze vaardigheid gebruikt.

Vanaf deze vaardigheid ben je gebonden aan de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vereisten van de Krachtbron

*Verkregen bij: Occult Gevorderd, Occult Expert*

Rituele Kracht is niet goed of slecht, niet licht of duister. Het is niet aangesloten aan een factie, Element, of God. Het is simpelweg Kracht. Het neemt de vorm aan die de gebruiker geeft, maar zal daarna ook terug duwen vanuit die vorm.

Een gevorderde Ritualist vormt zo zichzelf. Ieder ritueel dat gedaan wordt, heeft invloed op de persoonlijkheid van de Ritualist. Iemand die alleen maar rituelen doet om dodelijke wapens te maken, zal snel zelf agressief en gevaarlijk worden. Wie via rituelen probeert diepe geheimen te onthullen, zal hopeloos nieuwsgierig worden en geen genoegen nemen met 'nee'. Zo gaat het voor alle rituelen. Het is een zelfversterkend effect, dat moeilijk te vermijden is voor ritualisten. Alleen met grote moeite en externe hulp kan een ritualist zichzelf in balans houden.

### 3.6. Schaduwmagie

Schaduwmagie is de kracht van schimmen en geheimen en werkt op de kracht van alles dat verborgen is, van geheimen die nooit daglicht mogen zien en van een flits van een wezen in je ooghoek die weg is voor je je hoofd bij kan draaien. Iedereen weet dat in de schaduwen van de wereld de gevaarlijkste dingen leven en dat wezens gevuld met schaduw niet te vertrouwen zijn. Tegelijkertijd zijn er significante delen van de bevolking die geloven dat schaduwmagiërs de echte machthebbers op deze wereld zijn, een geheime orde die zich verschuilt achter handpoppen op de tronen van de wereld.

Hoewel iedereen weet dat er Schaduwmagiërs zijn, en ieder kind de waarschuwingen heeft gehad om weg te blijven bij zulke wezens, zijn er heel weinig personen die een Schaduwmagiër kennen. Een Schaduwmagiër zal nóóit toegeven een Schaduwmagiër te zijn, want zij die kracht uit schaduwen trekken kunnen zelf niet leven in het licht. Zo blijft het gevaar altijd onherkend, en durft niemand die ene mysterieuze buurman écht te vertrouwen...

#### Kracht verzamelen

*Verkregen bij: Occulte Onthulling, Reservoir van Kracht*

Jij haalt jouw Kracht letterlijk uit de schaduwen om je heen. Als de schaduwen groeien, groeit ook jouw Kracht. Om 1 punt Kracht te verkrijgen, moet je een schaduw maken of vergroten met genoeg gebied om er zelf in te kunnen staan zonder nog door het licht geraakt te worden. Je kunt dit doen door licht te blokkeren, voorwerpen in het pad van de zon te zetten, lampen uit te maken, etcetera. Wanneer je in deze, door jezelf gecreëerde, schaduwplek gaat staan, krijg je 1 punt Kracht.

### Vaardigheid 1: Schaduwspeel

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Jij kent het spel van licht en duisternis, en weet hoe je dat naar jouw wil moet ombuigen. Schaduwen vervormen zich door de druk van jouw wil, om zo iets te verhullen.

Voor 1 punt Kracht kun je jezelf, iemand anders, of één object onzichtbaar maken (een vinger in de lucht steken; betrek er in het geval van een object Spelleiding bij). Deze onzichtbaarheid blijft in stand tot jij de invloed van de schaduwen laat eindigen, tot het doelwit in de volle zon komt, of tot het licht van een lamp op het doelwit valt/gericht wordt, maar duurt nooit langer dan 10 minuten.

Zodra het doelwit van deze onzichtbaarheid in het licht komt, wordt deze weer zichtbaar. Als het doelwit een persoon was, dan krijgt diegene 1 *Through* schade. (Let op: Wanneer jij iemand anders onzichtbaar maakt, kan die persoon dus niet zelf kiezen wanneer dit eindigt; dat moet jij doen, of de persoon moet het licht in stappen.)



## Vaardigheid 2: Hersenschimmen

*Verkregen bij: Occult Gevorderd*

Beginnende Schaduwmagiërs denken bij schaduwen aan externe dingen. Maar de diepste schaduwen zitten in de geest. Jij weet hoe je ook met die schaduwen kunt spelen, en zo de geest van anderen over duistere paden kunt laten lopen.

Voor 1 Kracht kun je iemand een nachtmerrie bezorgen. Jij geeft een richting aan voor de nachtmerrie. Doordat de geest van de persoon de schaduwen in gaat tijdens deze nachtmerrie, heb je een beetje macht over deze persoon, en leer je 1 geheim van de persoon (indien mogelijk gerelateerd aan de nachtmerrie). De nachtmerrie vindt plaats de eerstvolgende keer dat je doelwit slaapt. Je kunt dit zelf aan de persoon vertellen, maar je mag ook een SL vragen dat te doen zodat het anoniem blijft.

Als je nog 2 Kracht extra uitgeeft (totaal 3 Kracht) tijdens het maken van deze nachtmerrie, kun je tijdens de nachtmerrie een schaduw achterlaten in het hoofd van je doelwit, die invloed blijft hebben. Je specificeert een *trigger*. Iets wat jouw doelwit kan zien, horen, voelen, ervaren, etcetera. Ook specificeer je een *actie*: iets waarvan jij wilt dat je doelwit dit gaat doen. Wanneer de persoon de volgende dag deze *trigger* tegenkomt zal deze een sterke suggestie ervaren om de *actie* uit te voeren. (De persoon is dus zéér geneigd om dit te gaan doen, maar zal niet tegen de kern van het personage in gaan om de suggestie op te volgen.)

Vanaf deze vaardigheid word je beïnvloed door de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vaardigheid 3: Schaduwvorm

*Verkregen bij: Occult Expert*

Jij hebt de totale controle over de schaduwen. Ze kunnen zich in jouw handen tot een fysiek wapen vormen, wat jij kunt gebruiken om schade te doen. Dat kan subtiel zijn... Maar het kan ook héél ernstige wonden veroorzaken.

Je prevelt een kort mantra, waarmee jij de schaduwen vormt tot een wapen.

Voor 1 Kracht kun je 1 *Through* schade doen, op aanraking; mantra minstens 10 woorden.

Voor 3 Kracht kan je 1 keer een *Crush doen*, op aanraking; mantra minstens 20 woorden.

Voor 5 Kracht kan je 1 keer een *Fatal* doen, op aanraking; mantra minstens 30 woorden.

Als je 2 extra Kracht uitgeeft wordt je doelwit, wanneer het door jouw schade stervend is, na 30 seconden onzichtbaar.

Als je 1 extra Kracht uitgeeft kun je deze schade op afstand doen. Je doelwit moet dan binnen 5 meter zijn.

Je kunt dit niet doen als je in de volle zon staat.

Vanaf deze vaardigheid ben je gebonden aan de Vereisten van de Krachtbron (zie hieronder).

### Vereisten van de Krachtbron

*Verkregen bij: Occult Gevorderd, Occult Expert*

Overal in de wereld zijn schaduwen. Iedereen weet dat ze er zijn, iedereen ziet ze. Maar alleen een Schaduwmagiër kan écht ervaren wat schaduwen zijn. En het eerste wat je leert als je gaat 'spelen' met schaduwen: houd het geheim!

Schaduwmagiërs handelen in de schaduwen, letterlijk én figuurlijk. Hoe meer Schaduwkrachten jij gebruikt, hoe belangrijker het wordt dat je de wereld om je heen hier niets van laat zien. Schaduwen kunnen het licht immers niet verdragen, en een Schaduwmagiër die als zodanig bekend staat zal de schaduwen direct weg voelen trekken.

Als je dieper de schaduwen in duikt, zal deze geheimzinnigheid steeds meer zijn stempel op je drukken. Het is onmogelijk om veel Schaduwkracht te gebruiken zónder steeds meer geheimen te verzamelen. Voor iedereen om je heen heb je geheimen, zelfs voor je beste vrienden. En hun geheimen zijn voor jou niet veilig: Je raakt geobsedeerd door het verkrijgen van méér geheimen.

Geheimen, kracht, en macht staan voor Schaduwmagiërs aan elkaar gelijk. De krachtigste Schaduwmagiërs zijn bij niemand bekend, maar hebben overal ogen, oren, en vingers. Ze verzamelen macht om zo aan geheimen te komen, ze verzamelen geheimen om zo aan macht te komen, en zo worden ze iedere dag krachtiger.

### 3.7. Zienerij

Zienerij is de kracht van dromen en het onbekende. Het een vreemde kracht, een vloek en een zegen tegelijk. Het haalt haar kracht uit het onbekende, dat mysterieuze ding dat ‘toekomst’ heet waar iedere sterveling met zowel angst als verrukking naar uitkijkt. Het gordijn dat het nu afscheid van de toekomst is voor de meesten gesloten, maar een ziener kan tussen de kieren doorkijken om een glimps op te vangen van dat wat kan zijn... Of dat wat geweest is, of elders is, of dat wat enkel bestaat in de fantasie van een ander.

Zieners staan algemeen bekend als gekken. Geen enkele geest kan de kracht van een visioen weerstaan, en zelfs de Zieners die er aanleg voor hebben raken er langzaam door beschadigd. Er zijn verhalen over Zieners die zichzelf weten te beschermen tegen de gekte, door ankers uit te werpen, mentale trainingen te volgen, of simpelweg door geen enkel visioen in te stappen. Maar er is geen enkele legende die spreekt over een Ziener die ‘normaal’ oud werd...

#### Kracht verzamelen

*Verkregen bij: Occulte Onthulling, Reservoir van Kracht*

Een ziener verzamelt Kracht door de geest open te stellen aan alles en mee te gaan in de gekte die daaruit volgt. Je stelt je open voor het oneindige web van mogelijkheden en ervaart de totale onmogelijkheid die deze bevatten. Dit uit zich in enkele minuten ‘gekke’, maar hoe je die gekte uit is aan jou. Je kunt bijvoorbeeld stilvallen, raaskallen, wild dansen, creepy staren, etc. Wanneer de gekte je weer verlaat, heb je 1 Kracht verkregen.

-

Bij het aankopen van deze vaardigheid begin je (heel zelden) spontane visioenen te ontvangen. Deze spontane visioenen kosten jou geen Kracht, maar kunnen, afhankelijk van het visioen, wel Sanity kosten (zie Vereisten van de Krachtbron).

## Vaardigheid 1: Inzicht

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Je hebt geleerd om je Kracht te gebruiken om een visioen op te roepen, en enigszins te sturen waar dit visioen om gaat. Je opent je geest voor de gekte die de wereld omhelst, en haalt hier waarheden uit, al zijn deze soms goed verstopt tussen verwarrende en soms schijnbaar leugenachtige voorstellingen. Vraag er altijd een SL bij als je een visioen gaat oproepen.

Het kost je in principe 1 Kracht om een visioen op te roepen. Je kunt er voor kiezen méér Kracht in het visioen te stoppen, om zo meer te zien, maar dit heeft misschien niet altijd het gewenste effect.

Jouw geest is nog relatief ongetraind in het oproepen van visioenen. Er zijn beperkingen aan wat jij kunt zien, en je zult altijd binnen de grenzen van je eigen geest blijven, waardoor je niet door eigen toedoen Sanity kunt verliezen (zie Vereisten van de Krachtbron).

## Vaardigheid 2: Vergroot Inzicht

*Verkregen bij: Occult Gevorderd*

Je hebt nu zo veel ervaring met visioenen dat je in staat bent om precies je eigen grenzen aan te voelen, maar ook om daar zonder aarzeling overheen te stappen. Wanneer je een visioen oproept kun je dingen tegenkomen die deze grenzen symboliseren, zoals deuren die je open moet doen, bruggen waar je overheen moet, etcetera. Ga je voorbij zo'n punt, dan zal je visioen groeien en zal er meer aan je geopenbaard worden.... Maar hier zit wel een prijskaartje aan: Je zult Sanity verliezen. (Zie voor de uitleg van Sanity de Vereisten van de Krachtbron)

Afhankelijk van het Sanity-niveau dat jij hebt op het moment dat je het visioen start, zal het niveau van het visioen anders zijn. Hoe minder Sanity jij over hebt, hoe méér je kunt zien zonder daarbij je grenzen over te gaan. Geef dus altijd aan de spelleider bij wie je het visioen aanvraagt aan wat jouw Sanity-niveau is.

We houden ongeveer de volgende richtlijnen aan voor het niveau van een visioen, afhankelijk van jouw niveau aan Sanity.

- **5 Sanity:** Je visioen is kort en oppervlakkig, vaak niet meer dan een paar seconden. Het is moeilijk om je te focussen op details of context en je kunt weinig sturen in de inhoud van het visioen.
- **4 Sanity:** Je krijgt een algemeen visioen dat je een basisbeeld geeft van wat je ziet en waar het over gaat. Je kunt focussen op een paar details, maar je zult vaak snel de controle verliezen.
- **3 Sanity:** Je krijgt een gedetailleerd visioen waarbij je veel tijd hebt om subtiele details te zien. Jij hebt invloed op de richting van het visioen en je kunt beïnvloeden waar je focus ligt.
- **2 Sanity:** Je krijgt een zeer uitgebreid visioen, waarbij je jezelf kunt plaatsen in wat je ziet. Je ervaart alles alsof je er zelf bij bent. Wanneer je visioen voorbij is heb je veel tijd en energie nodig om jezelf weer terug te aarden in je eigen wereld.
- **1 Sanity:** Je visioen is zo duidelijk en helder dat het haast voelt alsof je het zelf verzonnen hebt. Alles wat je ziet of hoort voelt onmiddellijk aan alsof je het altijd al geweten hebt. Niets blijft voor je verborgen. Wanneer je visioen voorbij is kost het je ontzettend veel energie om nog te onderscheiden wanneer je bent begonnen aan je visioen en wanneer het opgehouden is.
- **0 Sanity:** Eigenlijk is de hele wereld voor jou een visioen geworden. Je ziet met alles wat je doet en overal waar je gaat visioenen, soms over wat er om je heen gebeurt en soms over dingen die totaal ongerelateerd zijn. Je hoort de stemmen van de Goden en de gedachtes van de personen om je heen, maar of die bij het

nu, de toekomst, of het verleden horen is je onduidelijk. (Dit is uiteraard niet speelbaar; als je dit niveau bereikt zal de Spelleiding met je werken naar een uitgang van jouw personage uit het spel.)

### Vaardigheid 3: Alzienend Inzicht

*Verkregen bij: Occult Expert*

Jij kent visioenen beter dan de lijnen op je hand. Je kunt je er in navigeren zoals je door de normale wereld loopt. Alleen de grenzen van jouw Sanity houden je nog tegen om eindeloze kennis te kunnen ontdekken met visioenen. En dat zorgt er ook voor dat jij je visioenen op meer manieren in kunt zetten... Je kunt ieder van de onderstaande dingen doen; dit kost telkens 1 punt Kracht (eventueel bovenop de Kracht die je gebruikt om het visioen te starten).

*Visioenen delen* - Je kunt mensen de visioenen laten zien die jij eerder gehad hebt, of ze dat nu willen of niet. In het geval van zeer extreme visioenen kan dit ook bij deze mensen tot een verlies van Sanity leiden. (Dit kost 1 Kracht per persoon)

*De reis delen* - Je kunt 1 persoon meenemen het visioen in op het moment dat je het visioen start. Deze persoon moet vrijwillig meegaan. Jullie zien en ervaren beiden precies hetzelfde. Je kunt tijdens het visioen met deze persoon spreken. In het geval van zeer extreme visioenen kan dit ook bij deze persoon tot een verlies van Sanity leiden.

*Sabotage* - Je kunt visioenen van andere zieners die *hoger of gelijk* in Sanity zijn saboteren wanneer je kunt zien dat ze een visioen oproepen. Je kunt er dan voor zorgen dat het visioen überhaupt niet lukt, het vertroebelen, of een visioen naar eigen ontwerp in hun geest duwen. Ze zullen wel merken dat het visioen gesaboteerd wordt, al is misschien niet precies duidelijk wat er gesaboteerd is.

*Het zicht delen* - Door een klein ritueel te doen kun jij de geest van een ander openstellen aan het Web van Gekte waaruit jij de visioenen plukt. Deze persoon kan het komende uur gebruik maken van de vaardigheden Kracht Verzamelen, Inzicht, en Vergroot Inzicht. Deze persoon is echter éxtra gevoelig voor het verliezen van Sanity, aangezien hun geest niet gemaakt is om visioenen te ontvangen. (De persoon moet dus ook altijd melden hoe de vaardigheden verkregen zijn.)

## Vereisten van de Krachtbron

*Verkregen bij: Occulte Aanleg*

Een ziener gebruikt het eigen mentale en spirituele welzijn om visioenen op te roepen. Dit mentale welzijn wordt binnen de spelregels beschreven als "Sanity". Je Sanity-niveau bepaalt hoe intact jouw mentale welzijn nog is, maar ook hoe open je geest staat voor visioenen. Hoe hoger je Sanity, hoe 'normaler' je nog bent, maar ook hoe beperkter je openheid voor visioenen is. Hoe lager je Sanity, hoe 'gekker' je bent, maar ook hoe meer open je staat voor visioenen.

Hoe intenser je visioen, hoe meer Sanity je verliest. Zelfs de meest ervaren Zieners hebben hier nauwelijks tot geen controle over: Het is niet te voorkomen dat je Sanity verliest wanneer je intense visioenen vol geheimen en obscure kennis in duikt. Iedere Ziener die deze krachten veel gebruikt zal dus uiteindelijk langzaam afglijden, de gekte in.

Sanity en Kracht zijn niet verbonden. Je kunt Kracht gebruiken om meer invloed uit te oefenen op de richting van je visioen, of het visioen groter te maken, onafhankelijk van het Sanity-niveau waar je op zit. Meer of minder Kracht gebruiken beïnvloedt niet (per se) hoe veel invloed het visioen heeft op jouw Sanity; dit ligt meer aan de keuzes die je maakt in het onderwerp en de richting van jouw visioenen.

De meest ervaren en succesvolle Zieners zijn degenen die de balans vinden tussen het gebruiken van hun Kracht en het behouden van hun geestelijke gesteldheid.

Sanity niveaus worden hieronder uitgelegd.



### ***Sanity Niveaus***

Er zijn in totaal 5 Sanity-niveaus. Wat deze niveaus betekenen staat verderop beschreven. Ieder van de niveaus is opgedeeld in 8 stappen. Als je tijdens een visioen Sanity verliest, verlies je meestal 1, 2 of 3 stappen, maar het is mogelijk om tot 8 stappen te verliezen in één visioen! Wanneer je van alle 5 de niveaus alle 8 de stappen verloren bent, is jouw Sanity-niveau gezakt naar Sanity 0.

Zodra je Zienersvaardigheden koopt, krijg jij een Sanity-kaart bij je Character Sheet. Op deze Sanity-kaart wordt exact bijgehouden hoeveel Sanity jij nog hebt door kruisjes te zetten in de stappen die je verloren bent.

Het is heel lastig om Sanity terug te krijgen. Er zijn geen vaste, duidelijke manieren voor. Iedere Ziener zal zelf op zoek moeten naar een pad terug de helderheid in, of (zoals vele anderen) moeten accepteren dat dit pad maar één kant op loopt...

Het is ook mogelijk om tijdelijk Sanity terug te krijgen (zie bijvoorbeeld de “Versterk Zinnigheid” vaardigheid in het Regelsysteem). Je ziet de wereld dan tijdelijk weer heel helder, maar je kunt je gedurende deze tijd wel precies herinneren hoe het was om een lager Sanity-niveau te hebben. Een Ziener op een heel laag Sanity-niveau zal zich dus bewust zijn van hoe “ver weg” is geweest. De Ziener beseft ook dat het effect tijdelijk is en dat het onoverkomelijk is om terug in de lagere Sanity te vallen. Het snelle wisselen van je mentale welzijn is erg zwaar en het zal je veel energie kosten.

Voorbeeld Sanity-kaart:

	Progressie binnen Sanity-niveau							
Sanity 5	start							
Sanity 4								
Sanity 3								
Sanity 2								
Sanity 1								

Wanneer je als Ziener het spel in komt begin je met een ‘schone’ Sanity kaart en heb je dus 5 Sanity.

Onderstaande beschrijvingen geven een indicatie van je geestelijke gesteldheid, maar uiteindelijk is het aan jou hoe je je personage uitspeelt. Zie deze niveaus als richtlijnen en niet als harde regels.

- **Sanity 5:** Je bent qua geestelijke gezondheid gelijk aan de gemiddelde persoon. Jouw vaardigheden, gedachten, en handelen worden niet beïnvloed door de visioenen die je af en toe hebt gehad. Je voelt jezelf sterk in je schoenen staan en je hebt er relatief weinig last van wanneer je Sanity verliest.
- **Sanity 4:** Je begint je bewust te worden van een subtiel krimpende mentale gezondheid. Je twijfelt vaker aan jezelf dan normaal, je ligt soms uren wakker omdat je je gedachten niet uit je hoofd kunt zetten, en hoewel je jezelf naar de buitenwereld sterk houdt heb je het gevoel dat je er niet helemaal bij hoort.
- **Sanity 3:** De visioenen die je gehad hebt houden je lang nadat ze voorbij zijn nog bezig. Uren nadat je ze gehad hebt spoken ze nog steeds door door je hoofd. Mensen om je heen merken soms op dat je geest anders werkt, of dat je niet helemaal door lijkt te hebben wat er om je heen gebeurt. Maar zij hebben niet gezien wat jij hebt gezien. En zij kunnen niet begrijpen waar jij doorheen gegaan bent.

- **Sanity 2:** Het grootste gedeelte van jouw geest is achtergebleven in visioenen die je gezien hebt, maar er is nog een stuk intact. De gekte die jou steeds verder bekruipt begint je over te nemen, en dat weet je. Dat laatste stukje helderheid probeert nog te vechten om te blijven communiceren met de mensen om je heen, maar het gaat steeds lastiger. Met grote regelmaat verlies jij je in de gekte, en heb je niet eens meer door dat je 'anders' bent.
- **Sanity 1:** De grens tussen visioenen en werkelijkheid is bijna volledig vervaagd; voor jou is het allemaal werkelijkheid. Het is heel ingewikkeld om je nog met andere mensen te relateren, omdat hun wereld zo anders is dan die van jou. Je kunt je niet meer voorstellen dat zij niet zien wat jij ziet, en kunt niet begrijpen dat zij jou niet meer begrijpen. Communicatie verloopt moeizaam, maar jij merkt dat waarschijnlijk al niet meer. De gekte heeft volledige grip op je. Misschien is het een zegen, want jij zelf maakt je er al lang geen zorgen meer over...
- **Sanity 0:** Jouw geest is overgenomen door de visioenen. Je ziet altijd en overal visioenen. Het is makkelijker om te kijken naar het Web van Gekte dan naar de werkelijkheid om je heen. Alles wat personen om je heen zeggen zorgt er voor dat er een visioen opgeroepen wordt bij je, zonder dat je er zelf ooit iets voor hoeft te doen. Je hoort de stemmen van de Goden en de gedachten van iedereen om je heen, maar weet niet of het stemmen van nu, vroeger, of toekomst zijn. Er is in jouw hoofd amper meer ruimte voor iets anders dan visioenen. Je weet zo goed als alle waarheden, maar je bent totaal niet meer in staat om deze te communiceren met de buitenwereld. De zinnen die je formuleert hebben totaal geen betekenis meer voor de mensen om je heen, er is geen waardevolle communicatie meer mogelijk. (Uiteraard is dit volledig onspeelbaar. Als je dit niveau bereikt, zullen de spelleiders samen met jou op zoek gaan naar een mooie manier voor jou personage om het spel te verlaten.)