Magieboek

een spelregel-uitbreiding voor
het Nederlandstalige Fantasy-rollenspel
Schimmen & Schaduwen

Dit is geen spel op zich. Om deze uitbreiding te kunnen gebruiken, moet u een kopij bezitten van het basis-spelregelboek (eveneens gratis downloadbaar van de website)

Tekst door
TWT-team (idem S&S basisregelboek)

Illustraties & desktop door
Foob (tenzij anders aangeduid)

website:
http://www.starspawn.com/foob/twt

Woord vooraf

Dit PDF-bestand is, om het met een neologisme te zeggen, "appreciationware". Dit betekent dat het in weze gratis is, maar dat u toch op een of andere wijze uw appreciatie màg (niet móet) laten blijken (zie lager). U mag het copiëren voor persoonlijk gebruik of verspreiding onder vrienden en kennissen. U mag echter niet op commerciële wijze gebruik maken van dit bestand (u mag er m.a.w. geen enkele vorm van betaling voor vragen).

Met "appreciationware" bedoelen we dat u wordt aangemoedigd, maar generlei verplicht, van uw appreciatie voor de geleverde inspanningen te laten blijken op één van de twee volgende manieren:

1. door een creatieve bijdrage te leveren aan de "S&S-gemeenschap", onder de vorm van een zelf geschreven en uitgewerkt avontuur (mini-maal 2 pagina's), een plattegrond of iets anders dat voor de spelers van S&S (en/of M&M) nuttig zou kunnen zijn. Op de website vindt u de *up to date* gegevens om uw bijdrage te bezorgen. Als uw bijdrage de moeite is, verschijnt ze zeker op de TWT-website, waar andere S&S- en M&M spelers ze kunnen downloaden.

2. via een kleine financiële bijdrage, ter ondersteuning van o.a. het onderhoud van de website. U geeft wat u zelf wil, gebaseerd op hoe fel u van dit avontuur of spel genoten heeft. Vond u het een slechte en totaal on-benullige tekst, dan geeft u niets. Heeft u er echter plezier aan beleefd, dan stort u gewoon een bedrag naar keuze (bijvoorbeeld, 1 Euro) op rekeningnummer 736-4032267-41 ten name van Johan Wuyckens.

1. Inleiding

Magiegebruikers zijn personen die de magische krachten van Dor gebruiken om fantastische dingen te doen. Een loopbaan als magiër geeft je grote krachten maar het gaat gepaard met grote inspanningen en opofferingen.

In het basisregelboek kon je reeds kennismaking met een aantal magiesoorten, en de bijhorende spelregels. Dit boek bevat de beschrijvingen van bijkomende magiesoorten.

Hieronder volgen nu de herhalingen van de in het basisregelboek vermelde spelregels, die een invloed hebben op een of meerdere in dit boek vermelde magiesoorten.

Beperkingen voor rassen
- Reuzen mogen geen demonen-, schaduw- of necromantische magie beoefenen.
- Schublingen krijgen 1D4 MP extra per niveau bij, indien zij elementenmagiër-water worden.
- Elfen mogen geen demonen- of necromatische magie beoefenen.
- Dwergen krijgen 1D4 MP extra per niveau bij, indien zij strijdmagiër worden.

Moraalverandering
Als iemand een bepaalde magische klasse aanleert dan is het mogelijk dat zijn moraal verandert. De speler wordt geacht, zijn speelstijl eveneens aan te passen.

Magiemoraaltabel

Magieklasse	***Moraal***
Demonenmagie (zie basisregel-boek)	*Chaotisch*
Helingsmagie	*Goed*
Oude magie	*Goed*
Schaduwmagie	*Slecht*
Andere klassen	*Geen verandering*

Opmerkingen voor Druïden
Druïden en druïdeleerlingen moeten zich aan bepaalde regels houden. Ze zijn altijd vegetariër en mogen geen dieren doden. Indien een druïde of druïdeleerling zich niet aan deze regels houdt, kost elke spreuk die hij uitspreekt hem 20% MP meer dan normaal.

Elementenmagie

Deze magiërs houden zich vooral onledig met het gebruiken van de natuurkrachten. Ze kennen spreuken om deze macjten "af te tappen" en ze kunnen zelfs elementen, machtige wezens die bestaan uit de oerkrachten zelf, oproepen en controleren.

1. Het oproepen van elementen

Om elementen op te roepen, maken de magiërs gebruik van een magische cirkel. Op vier plaatsen rond de omtrek plaatst de magiër **het** element van **de** bewuste element die hij wil oproepen. Wil hij dus een vuurelement oproepen,

dan plaatst hij vier vuurtjes rond de cirkel. Een ongeschonden cirkel houdt de element gevangen op het moment dat hij verschijnt. Nadat de magiër de spreuk uitsprak moet hij een SPI-proef afleggen. Lukt deze, dan verchijnt de element. Mislukt de proef, dan gebeurt er niets, maar heeft de magiër toch zijn MP gespendeerd.

2. De soorten elementen

Er zijn vier soorten elementen: aard-, lucht-, vuur-, en waterelementen. Elk heeft dezelfde scores, maar andere speciale eigenschappen. De SM moet de scores van elementen niet uitrollen (zoals bij demonen wél het geval is), omdat elementen uniform zijn binnen elk niveau en binnen elke soort. Het zijn enorm sterke wezens, die enkel in staat zijn tot fysieke opdrachten (o.a. vechten, deuren inbeuken, stenen optillen). Ze hebben dus geen scores die niets met hun fysieke opbouw te maken hebben. Ze handelen niet naar eigen inzicht maar gehoorzamen blindelings aan de magiër. Deze moet een aantal MP per GR gebruiken om de element onder controle te houden. Het aantal MP hangt af van het niveau van de element. Bezit de magiër een 'staf van controle'n dan vermindert deze MP-kost aanzienlijk.

Een element is een magisch wezen en alle aanvallen zijn magisch. Ze kunnen dus magische wezens (met de speciale eigenschap 'immuun niet-magie') schaden.

3. Speciale eigenschappen

Alle elementen hebben volgende speciale eigenschappen: Immuun giffen (5) / Immuun niet-magie / Immuun psychologische effecten / Nachtzicht (5) / Onstabiel (3) / Veroorzaak angst (*)
*= identiek aan het niveau van de element

Extra voor aardelement
Ademaanval bliksem (3) (WK 50% + 5% per niveau van de element) / Immuun element aarde (5) / Kwetsbaar element wind (5)

Extra voor luchtelement
Ademaanval Wind (3) (WK 50% + 5% per niveau van de element) / Immuun element wind (5) / Kwetsbaar steen (aarde) (5)

Extra voor vuurelement
Ademaanval vuur (3) (WK 50% + 5% per niveau van de element) / Immuun element vuur (5) / Kwetsbaar element water (5)

Extra voor waterelement
Ademaanval water (3) (WK 50% + 5% per niveau van de element) / Immuun element water (5) / Kwetsbaar vuur (5)

4. Vechtende elementen

Elementen hebben altijd een mensachtige vorm. Hun lokatieverdeling en raaklokatieverdeling is dezelfde als die van een mens. Elementen vallen nooit andere elementen aan.

5. Voorbeeldelementen

Omdat elementen steeds vaste scores hebben, geven we slechts twee voorbeelden. Het is zeker niet moeilijk voor de SM om andere elementen op te stellen.

Niveau 5 waterelement

Scores

BEH 110 / KRA 110 / WEE 110 / CHA - / INT - / MOE - / OPM 110 / SPI 110 / OMV 50 / BEW 25 / LEP 85 / KB +12D4

Speciale eigenschappen

Ademaanval water (3) / Immuun element water (5) / Immuun giffen (5) / Immuun niet-magie / Immuun psychologische effecten / Kwetsbaar vuur (5) / Nachtzicht (5) / Onstabiel (3) / Veroorzaak angst (5)

Wapens

Vuist 90%, 6 aanvallen, schade 1D6 + 12D4 / Ademaanval water (3) (WK 75%), scahde 3D4 + speciaal (zie speciale eigenschappen, bestiarium)

Elementenscores-tabel

Score	Niv.1	2	3	4	5
BEH	30	50	70	90	110
KRA	30	50	70	90	110
WEE	30	50	70	90	110
CHA, INT en MOE: geen					
OPM	30	50	70	90	110
SPI	30	50	70	90	110
OMV	10	20	30	40	50
BEW	5	10	15	20	25
LEP	25	40	55	70	85
MP-kosten*	1	1	2	2	3
Aanv.**	2	3	4	5	6
Schade+KB	1D6+2D4	1D6+4D4	1D6+7D4	1D6+9D4	1D6+12D4
WK	50%	60%	70%	80%	90%
BEP***	2	4	6	8	10
Moraal: neutraal					

** = MP kosten voor controle per ronde*
*** = Aantal aanvallen (vuist)*
****= bepantsering over hele lichaam*

Algemeen

Taal: geen / Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	*Raak*	*KLEP*	*BEP*
Hoofd	1-3	13	10
Linkerarm	4-7	9	10
Rechterarm	8-11	9	10
Lichaam	12-16	30	10
Linkerb.	17-18	13	10
Rechterb.	19-20	13	10

Niveau 2 aardelement

Scores:

BEH 50 / KRA 50 / WEE 50 / CHA - / INT - / MOE - / OPM 50 / SPI 50 / OMV 20 / BEW 10 / LEP 40 / KB +4D4

Speciale eigenschappen

Ademaanval bliksem (3) / Immuun element aarde (5) / Immuun giffen (5) / Immuun niet-magie / Immuun psychologische effecten / Kwetsbaar wind (5) / Nachtzicht (5) / Onstabiel (3) / Veroorzaak angst (2)

Wapens

Vuist 60%, 6 aanvallen, schade 1D6 + 4D4 / Ademaanval bliksem (3) (WK 55%), schade 3D4 + speciaal (zie speciale eigenschappen, bestiarium)

Algemeen

Taal: geen / Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	*Raak*	*KLEP*	*BEP*
Hoofd	1-3	6	4
Linkerarm	4-7	4	4
Rechterarm	8-11	4	4
Lichaam	12-16	14	4
Linkerb.	17-18	6	4
Rechterb.	19-20	6	4

6. Het binden van elementen

Gebonden elementen zijn niet langer fysiek aanwezig. Elementen moeten niet altijd gebonden worden. De meesten worden opgeroepen en krijgen onmiddellijk een opdracht van de magiër. Ze trachten deze opdracht te vervullen en verdwijnen dan weer. Het is echter wel mogelijk een element te binden aan een voorwerp. Om een element aan voorwerp te binden moet de magiër en een SPI > SPI-proef slagen. Mislukt deze, dan verdwijnt de element.

Elementen die pas opgeroepen zijn zijn niet altijd onstabiel. Deze kans bedraagt 10% voor een niveau 5 element, 20% voor een niveau 4 element, enzovoort tot 50% voor een niveau 1 element.

Als de element onstabiel wordt rolt de SM op de onstabiiteitstabel (zie speciale eigenschappen, bestiarium, basisregelboek), om het effect te bepalen. De magiër mag de element pas een opdracht geven of het proberen te binden als de onstabiliteit voorbij is.

Gebonden elementen zijn niet langer fysiek aanwezig (hun krachten zitten a.h.w. in het bindingsvoorwerp). Er kan slechts één element per voorwerp gebonden worden.

7. Niet gebonden elementen

Als de magiër zijn element niet bindt, mag hij het een opdracht geven (als het niet onstabiel is). Daarvoor moet hij een SPI-proef afleggen. Lukt deze, dan gehoorzaamt de element. Mislukt deze dan rolt de SM op de volgende tabel.

Element-actie-tabel (1D6)

1-2: de element valt de dichtstbijzijnde persoon aan, die de magiër slecht gezind is en verdwijnt daarna (of na maximaal 10 spelronden)
3: de element valt de magiër aan en verdwijnt na maximaal 10 spelronden terug.
4-6: De element verdwijn terug.

8. Elementen gebonden aan wapens

Alleen niveau 1 elementen kunnen aan wapens gebonden worden. Een wapen waaraan een element gebonden is doet meer schade. Deze extra schade is +2D4. Het wapen is magisch en kan ook niet-magie-immune wezens schaden. Ze doen ook extra schade aan wezens die kwetsbaar zijn voor het element van de gebonden element.

Voorbeeld: een vuur-element-zwaard doet extra schade aan ee wezen met de speciale eigenschap 'kwetsbaar vuur'. Het zwaard steekt ook wezens in brand, die de speciale eigenschap 'brandbaar' hebben.

Elementenwapens breken niet snel. De element mag een WEE-proef doen. Lukt deze, dan breekt

het wapen niet onder omstandigheden waaronder gewone wapens wel breken.

Aan een wapen mogen twee niveau 1 elementen (van een verschillende soort) gebonden zijn. Hun KB's zijn dan cumulatief (dus in totaal krijgt het wapen dan een KB van +4D4).

9. Elementen gebonden aan wapenrustingen

In tegenstelling tot wapens mogen alle elementen van elk niveau aan wapenrustingen gebonden worden. De BEP van de element verhoogt de BEP van rusting met dezelfde waarde. Vuurelementen kunnen niet aan brandbare wapenrustinge gebeonden worden.

Aanvallen die op hetzelfde element gebaseerd zijn kunnen de wapenrusting (maar nog wel de persoon die het draagt) niet schaden.

10. Elementen en andere wezens

Normaal mogen alleen geesten aan eenzelfde voorwerp gebonden worden als een element. Uitzondering vormen de wapens. Aan een wapen mogen twee niveau 1 elementen (van een verschillende soort) gebonden zijn. Hun KB's zijn dan cumulatief (dus in totaal krijgt het wapen dan een KB van +4D4)

11. Spreuken voor alle elementenmagiërs

Indien de spreuk geldig is voor alle elementenmagiërs volgt er geen nadere klassebepaling achter de naam van de spreuk. Is een spreuk enkel geldig voor één specifieke elementenklasse, dan staat deze achter de naam vermeld.

12. Spreuken

Niveau 1

De sporen van verwondering
12MP / Duur: zo lang het element bestaat / Tijd: 2GR / Ing: een verse appel, een liter water, een pofzwam en een vuurvlieg
Met deze spreuk roept de magiër een element van zijn eigen klasse op en eige niveau op.

De wegen die verdwenen
*11MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: een harp**
Hiermee maakt de magiër een element van zijn eigen klasse en van om het even welk niveau onstabiel. Als de magiër slagt in een SPI > SPI-proef moet het element rollen op de onstabiliteitstabel (zie eerder).

Kleurige draaikolken (water)
5 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 spelronde / Ing: enkele waterdruppels
Met deze spreuk kan de magiër een waterbron in een straal van een kilometer opsporen en lokaliseren.

De wilde wateren van Seiks (water)
12 MP / Duur: zo lang er water aanwezig is in de bron / Tijd: 7 spelronden / Ing: geen
Met deze spreuk kan de magiër een opgezochte waterbron aan het oppervlakte laten komen.

De waterstoot van de indringende blik (water)
8 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing: houten kikkerbeeldje
Met deze spreuk kan de magiër een waterbal op iemand afschieten. De bal raakt altijd en doet 2D8+1 schade en 1 schade aan de BEP van het slachtoffer.

De lippen van Marcilba (lucht)
2 MP per uur / Duur: zo lang de magiër wil / Tijd: 1 spelronde / Ing.: een beetje dons
Met deze spreuk creëert de magiër een klein wolkje onder hem. Het wolkje laat de magiër een tiental centimeter boven de grond zweven met een BEW van 6.

De adem van Gograk (lucht)
14 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: een zilveren fluitje
Een enorme windstoot komt uit de wijsvinger van de magiër. De windstoot doet 2D8 schade en 2 schade aan de BEP.

De wervelende adem (lucht)
18 MP / Duur: 1 jaar / Tijd: 6 uur / Ing.: een hoef van een paard en een oor van een trol
Als de magiër deze spreuk uitspreekt ontstaat er een kleine werveling in een ruiinte van 100 kubieke rneter. De werveling blijft daar een jaar hangen en blaast alles uit (toortsen, kaarsen) wat in zijn beriek komt. Als een vuurelement de zone betreedt, krijgt het 1D6+6 schade per GR.

De lichte weg (aarde)
Kosten: 3 MP per GR / Duur: zo lang de magiër wil / Tijd: 3 GR / Ing.: een beetje vruchtbare aarde
Met deze spreuk kan de magiër stenen tot 500 kilogram (OMV 40) zo licht maken dat ze verplaatsbaar zijn. Tijdens dit proces moet de magiër zich wel blijven concentreren. Als hij hierin, door wat dan ook, gestoord wordt, houdt de spreuk onmiddellijk op.

De vibraties der verlorenen (aarde)
10 MP / Duur: 1D10 GR / Tijd: 1 GR / Ing.: de hand van een zombie
In een straal van 5 meter begint de aarde langzaam te trillen. Iedereen die de magiër wil aanvallen ondervindt hinder van de schokken en krijgt een -20 nadeel krijgen op zijn aanval en verdediging. De magiër heeft geen last van de trillingen

De schok van Iiiisg (aarde)
4 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: een handvol wit zand en een trom
Als de magiër deze spreuk op een tegenstander uitspreekt, dan neemt het wit zand de vorm aan van een kleine vuist. Deze valt drie maal aan (het slachtoffer kan zich niet verdedigen tegen de bliksemsnelle slagen) met een raakkans van 60%. De schade die de vuist veroorzaakt is 1D8+1.

De drakenadem achterhaald (vuur)
5 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 5 GR / Ing.: een toorts
Als de magiër deze spreuk uitspreekt dan weet hij of en waar er ergens vuur brandt in een straal van 10 kilometer.

De afkering van de draak (vuur)
8 MP / Duur: 1 D20 GR / Tijd: 2 GR / Ing.: een stukje huid van een draak

Als de tovenaar deze spreuk op zichzelf uitspreekt dan krijgt hij 6 extra BEP tegen aanvallen die op vuur gebaseerd zijn.

Niveau 2

De roep van de draak
24MP / Duur: zo lang de element bestaat / Tijd: 2GR / Ing: 1 kg. wit zand en 10 centiliter gekookt boomsap
Hiermee roept de magiër een element van zijn eigen klasse en niveau op.

Verborgen onderdelen van Jarumraak
13MP / Duur: 1D20 GR / Tijd: 1GR / Ing: 100 gram slijk
Rond de magiër ontstaat een zone met een siamter van 6 meter. Zodra een element van zijn eigen klasse deze betreedt, vertraagt het met 50% (aantal aanvallen halveren) en vermindert tevens zijn WK met 50%.

Istere, de droge vis (water)
2 MP per uur / Duur: 1 uur of langer / Tijd: 1 GR / Ing.: een kapmantel
Als de magiër deze spreuk op zichzelf of iemand anders uitspreekt dan blijft die droog in de regen. Deze spreuk werkt niet meer als de persoon in water springt.

Istere, de natte vis (water)
1 MP per spelronde / Duur: 1 spelronde of meer / Tijd: 3 GR / Ing.: de nagel van een schubling
Als de magiër deze spreuk uitspreekt dan kan hij (of iemand anders) onder water ademen.

De luchtstromingen van het leven (lucht)
5 MP per spelronde / Duur: zo lang de magiër wil / Tijd: 2 GR / Ing.: een galblaas van een ork
Als de magiër deze spreuk op zichzelf (of iemand anders) uitspreekt dan kan hij ademhalen in alle omstandigheden (in gas, in water, in het luchtledige....).

De roep van Y (lucht)
15 MP / Duur: zolang de vleermuizen leven / Tijd: 2 GR Ing.: een vleermuis en een everzwijntand
Met deze spreuk kan de magiër een troepje van 4D6 vleermuizen oproepen als hij slaagt in een SPI proef. De vleermuizen luisteren naar de magiër.

De aanval van Krogallem (aarde)
7 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: een handvol wit zand en 10 gram goud
Deze spreuk is eigenlijk juist hetzelfde als 'de schok van Iiisg'. Het enige verschil is dat de vuist van goud is en 2D8 schade doet.

De doorgetrokken vibraties (aarde)
Kosten: 1 MP per 5 OMV van het stuk steen / Duur: 1/2 GR per 1 OMV steen / Tijd: 2 GR / Ing.: een hamer en een stukje vel van een minotaurus
Met deze spreuk kan de magiër steen vernietigen. De spreuk werkt echter niet op stenen wezens.

De vuurbal van Kroonzz (vuur)
9 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: een vuurvlieg en 20 gr sulfer
Met deze spreuk kan de magiër een vuurbal op iemand afschieten. De bal raakt zijn doel altijd en doet 3D6+1 schade.

De golven in de nacht (vuur)
10 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 2 GR / Ing.: een snorkel van een gorgoonvis
De magiër wordt in vlammen gehuld (hij ondervindt hiervan geen schade) en zijn ogen stralen een duivelse gloed uit. Iedereen die de magiër zo ziet moet een angstproef afleggen. Chaotische en goede wezens zijn immuun voor deze spreuk.

Niveau 3

De sporen van ontzetting
33MP / Duur: Zo lang de element bestaat / Tijd: 2GR / Ing: een vingerkootje van een demonenmagiër en een portie lindethee
Hiermee roept de magiër een element van zijn eigen klassen en niveau op.

De weg naar boven van Bob
15MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: een vergruisde schedel van een ork
Identiek aan 'de wegen die verdwenen', behalve dat deze spreuk ook werkzaam is tegen elementen die niet tot de klasse van de magiër behoren.

Njaa, de gebroken oenk (water)
10 MP / Duur: 1D6 GR / Tijd: 1 GR / Ing.: 10 gr poeder op basis van een waterlelie
Als de magiër deze spreuk op een zeezomper uitspreekt, valt het wezen voor 1D6 GR in slaap vallen. Als de zeezomper aangevallen wordt, ontwaakt hij onmiddellijk.

Mistige gedachten uit waasbeelden (lucht)
10 MP / Duur: 1D6 GR / Tijd: 2 GR / Ing.: een schelp en een nagel van een kril
Als de tovenaar deze spreuk uitspreekt op een mistding en lukt in een SPI proef, dan wordt het wezen voor 1D6 GR in het rond geblazen en kan het niet aanvallen.

De roep naar adders (aarde)
15 MP / Duur: zo lang de slangen leven / Tijd: 2 GR / Ing.: 50 gr megazoorzijde
Met deze spreuk roept de magiër 2D6 steenslangen op als hij slaagt in een SPI-proef. De slangen gehoorzamen hun meester.

De oproep der vogels (vuur)
15 MP / Duur: zo lang de vogels leven / Tijd: 4 GR / Ing.: een toorts en de tong van een nalesh
Met deze spreuk kan de magiër 1D8 vuurvogels oproepen als hij slaagt in een SPI-10-proef. De vogels luisteren naar de magiër.

Niveau 4

De verrukkelijke sporen der openbaring
40MP / Duur: zolang de element bestaat / Tijd: 2GR / Ing: een oog van een necromanciër en 5 dosissen grauwstof
Hiermee roept de magiër een element op van zijn eigen niveau en klasse.

Gevonden onderdelen van Jarumraak
21MP / Duur: 1D20 + 3 GR / Tijd: 1GR / Ing: 20 gebakken snotlingniertjes

Idenitiek aan 'de verloren onderdelen van jarumraak', behalve dat deze spreuk ook werkt tegen elementen die niet tot de klasse van de magiër behoren.

De macht van het water (water)
13 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: een ei van een watervogel
Met deze spreuk kan de magiër een grote waterbal op iemand afvuren. De bal raakt zijn doel altijd en doet 3D 10 schade en 1 schade aan de BEP.

De bliksem van Aaarg (lucht)
17 MP / Duur: 1D20 GR / Tijd: 2 GR / Ing.: een gebonden demon
Er vormen zich duistere wolken in de lucht, waaruit bliksemschichten schieten die 2D20 schade doen aan iedereen binnen het bereik van de spreuk. De kans dat iemand door een bliksemschicht geraakt wordt (per GR) is 30%.

De contacten van de Ouderen (aarde)
18 MP / Duur: zo lang de magiër wil / Tijd: 20 minuten / Ing.: een oor van een slechte magiër
Met deze spreuk kan de magiër in kontakt treden met de "geesten" van stenen als hij slaagt in een SPI-20-proef. De stenen kunnen de magiër alles "vertellen" over de geologische evolutie van de streek en eventuele speciale gebeurtenissen (grote bosbrand, meteoorinslag...). De stenen kunnen zich ook wezens "herinneren" die de laatste week binnen 20 meter van hun ligplaats geweest zijn.

De explosie van de haat van het vuur (vuur)
23 MP / Duur: omiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: 10 gr asse van een verbrande zielesteler
Rond de magiër explodeert er een zone van 10 meter. Iedereen binnen de zone krijgt 3D10 schade zonder BEP (de magiër inbegrepen). De magiër kan zich wel wat beschermen door de spreuk "de afkering van de draak".

Niveau 5

De angstschreeuw van de draak
46MP / Duur: zo lang het element bestaat / Tijd: 3 GR / Ing: de asse van een verbrande dief en 10 centiliter bloed an een chaotisch wezen
Met deze spreuk kan de magiër een element (van zijn eigen klasse) van niveau 5 oproepen.

De terminatie van de exterieure krachten
Kosten: 30 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: een vinger van een zielesteler.
Als de magiër deze spreuk op een element (van elke klasse) uitspreekt en slaagt in een SPI>SPI:2-proef, dan verdwijnt het element.

De gouden ketel van Annalonn
10 MP per kilometer / Duur: onmiddellijk / Tijd: 2 spelronden / Ing: een goudblokje van 50 gram
Met deze spreuk is de magiër in staat om alle elementen (vuur, aarde, water en lucht) binnen een straal van 1 kilometer (het bereik kan verlegd worden door meer MP te spenderen) op te sporen.

De staf van Immiirk
55 MP / Duur: zo lang de staf bestaat / Tijd: 4 dagen / Ing: 1 liter tranen van een kobaltdraak en een houten staf
Met deze spreuk kan de magiër een Staf van Gehoorzaamheid maken. De staf zorgt ervoor dat de magiër de MP, die hij moet gebruiken om elementen te controleren, per spelronde moet gebruiken i.p.v. per GR.

De vloek van het water (water)
30 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 2 GR / Ing.: 50 gram Mithril
Als de magiër deze spreuk op iemand uistpreekt en slaagt in een SPI>WEE proef, dan sterft het doelwit onmiddellijk door verdrinking (de longen worden gevuld met water).

De kolk van het geluk (lucht)
13 MP / Duur: 1D20+5 GR / Tijd: 1 GR / Ing.: een slagtand van een weerwolf
De magiër kan deze spreuk alleen maar op zichzelf uitspreken. Rondom hem ontstaat een wervelwind die alle projectielen tegenhoudt. Bovendien geeft de wervelwind de magiër 4 BEP extra over zijn hele lichaam.

De bewegende ogen van stilstand (aarde)
33 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: een nagel van een draak
Als de magiër deze spreuk op een tegenstander uitspreekt en slaagt in een SPI>SPI-proef dan veranderd het slachtoffer in steen. Het sterft omniddellijk en kan enkel terug tot leven gewekt worden met helingsmagie.

De terugkeer naar de asse (vuur)
33 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1 GR / Ing.: asse van het verbrande hart van een hydra
Wanneer de magiër deze spreuk op iemand uitspreekt en slaagt in een SPI-10 > SPI-proef, dan brandt het slachtoffer volledig op in enkele seconden. Het slachtoffer sterft en kan niet meer tot leven gewekt worden (zelfs niet met helingsmagie).

Helingsmagie

Deze magie heelt alle wonden die zowel "natuurlijk" (zwaardwond, ziekte enz.) als speciaal (door middel van spreuken) zijn opgelopen. De hogere spreuken kunnen ook in bepaalde gevallen overledenen terug opwekken uit de dood.

1. Spreuken

Niveau 1

Spaam's inzicht
Kosten: 2 MP / Duur: onmiddellijk / Ingrediënten: een paar veren van een uil / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden

Deze spreuk stelt de magiër in staat kennis te verwerven over de toestand van het slachtoffer. De magiër spreekt de spreuk uit en denkt daarna wat hij wil weten over de patiënt: de aard van de ziekte, wonde of breuk. Hij kan echter niet alles tegelijkertijd te weten komen. Wil hij alles weten over de wonden en breuken van een slachtoffer dan zal hij de spreuk meerdere keren moeten uitspreken.

Dorak's pijnverlichtende heling
Kosten: 2 MP per 1D4 LEP (maximaal 5D4) / Duur: omniddellijk / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een wit poedertje (alles voldoet)
Deze spreuk geneest lichte wonden. Tegelijkertijd vermindert ze de pijn en heeft ze een kalmerend effekt. De magiër legt zijn vingers op de wonde en houdt ze daar tot de wonde volledig dicht is. Per niveau van de magiër krijgt het slachtoffer 1D4 LEP bij. Deze spreuk mag maar één keer per dag op dezelfde ontvanger uitgesproken worden.

Doraks wonderbaarlijke hand
Kosten: 4 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een rijpe vrucht
Deze spreuk geneest de patiënt van lichte infecties en kleine ziektes. De magiër houdt zijn hand op het voorhoofd van de patiënt. De spreuk mag één keer per dag op dezelfde ontvanger uitgesproken worden. Nadat de spreuk is uitgesproken wordt de vrucht helemaal rot.

Galamaar's kolkende nevel
Kosten: 5MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: de kop van een steenslang
Met deze spreuk is de magier in staat om giffen van zijn eigen niveau of lager te neutraliseren. Zo kan een niveau twee heler giffen van klasse één of twee neutraliseren De spreuk mag één keer per dag op dezelfde ontvanger uitgesproken worden.

Niveau 2

Logallem, pad van de zijden vlinder
Kosten: 5 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een vlinder
Met deze spreuk kunnen zware wonden genezen worden. Voorwaarde is dat de wonde eerst gereinigd moet worden voor de spreuk wordt uitgesproken. De magiër legt een hand langs elke kant van de wonde tot die volledig dicht is. De spreuk geneest slechts één wonde per keer. De spreuk is slechts het begin van de herstelling. Pas na de heling van de wonde krijgt het slachtoffer LEP bij op de norrnale manier.

Logallem's bizarre nesten van de zijdevlinders
Kosten: 5 MP / Duur: omniddellijk / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een handvol zijdevlinders
Ernstige breuken (botten die versplinterd zijn) kunnen met deze spreuk genezen worden. De stukken moeten, indien nodig, gerangschikt worden. De magiër legt een hand langs beide kanten van de breuk tot de botten weer geheeld zijn. De ontvanger krijgt geen extra LEP bij.

Makarro's drakenschild
Kosten: 6 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 7 gevechtsronden / Ingrediënten: een stukje pels van een zorba
Met deze spreuk kunnen lichte, oppervlakkige wonden zoals gewone kneuzingen maar ook brandwonden (eerste en tweede graad) en wonden opgelopen door bevriezing genezen worden. De magiër legt de pels op de wonde en spreekt dan de spreuk uit. De spreuk geeft geen extra LEP bij.

Ansperilbums draaiende mantel
Kosten: 10MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een slaapdrankje en een kaars
Zodra de spreuk is uitgesproken valt de ontvanger in een diepe genezende slaap. Per dag dat hij slaapt krijgt lüj dubbel zoveel LEP bij als normnaal. Pas als hij terug zijn maximum aantal levenspunten heeft bereikt ontwaakt hij uit

deze magische slaap. Deze slaap kan altijd gecombineerd worden met eventuele genezingsgeesten.

Niveau 3

Spaam's mantel
Kosten: 15 MP / Duur: 1D6 dagen / Uitspreektijd: 14 gevechtsronden / Ingrediënten: een giftand
Deze spreuk maakt de ontvanger tijdelijk immuun voor giffen van alle klassen die lager of gelijk zijn aan het niveau van de magiër.

Ansperifium's hoed
Kosten: 13 MP / Duur: 1D6 dagen / Uitspreektijd: 14 gevechtsronden / Ingrediënten: een dierenschedel
Deze spreuk maakt de ontvanger tijdelijk immuun voor alle ziekten of infecties

Garoegal's kelk
Kosten: 15 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 17 gevechtsronden / Ingrediënten: een trommel
Deze spreuk herstelt een beschadigd oor. De schade kan zowel inwendig als uitwendig zijn. De tovenaar roffelt op de trommel als hij de spreuk uitspreekt. Het oor herstelt onmiddellijk. De patiënt krijgt geen extra LEP bij.

Garoegal's kroon
Kosten: 15 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 16 gevechtsronden / Ingrediënten: een felriekende paddestoel
Deze spreuk herstelt een beschadigde neus, zowel inwendig als uitwendig. De patiënt krijgt geen extra LEP bij.

Dag van de Mandigraal
Kosten: 17 MP / Duur: 1 dag / Uitspreektijd: 19 gevechtsronden / Ingrediënten: een oog van een reuzenkikker
Met deze spreuk kan een magiër een blinde volledig genezen. Ook ogen die uitgebrand of uitgestoken zijn kunnen volledig herstellen. De ontvanger krijgt geen extra LEP bij.

Niveau 4

De enkelvoudige weg van Krogallon
Kosten: 31 MP / Duur: 1 dag / Uitspreektijd: 28 gevechtsronden / Ingrediënten: de volledige beenderen van het ledemaat
Deze spreuk dient om afgezette ledematen te vervangen. De magiër legt de botten op de juiste plaats vlak bij het behamn van de ontvanger maar zorgt ervoor dat de beenderen de ontvanger raken. Het is belangrijk dat de patiënt volledig stil ligt. Gewoonlijk wordt de patiënt stevig vastgebonden en verdoofd. De persoon die de ontvanger vastbindt moet een BEH-proef ondergaan. Als deze mislukt moet de ontvanger voor elke drie uur dat hij ligt een test afleggen tegen zijn SPI-score. Mislukt de proef dan stopt het proces omniddelfijk.

Regenboog der goede gaven
Kosten: 22 MP / Duur:permanent of tot de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 1 uur / Ingrediënten: De hersenen van een Trol, het hart van een Ork en een ring
Met deze spreuk roept de magiër een geest van genezing niveau 3 op. De geest wordt gebonden aan het lichaam (zie ook: binden van geesten in de paragraaf Spiritisme) en zorgt ervoor dat de drager altijd dubbel zoveel LEP bij krijgt als norrnaal (indien de binding lukt natuurlijk). Dit geldt enkel voor de normale manieren om LEP bij te winnen (door genezingskunde of door normale natuurlijke genezing) en niet voor magisch bijgewonnen LEP.

Ruuvallo's diamanten festijn
Kosten: 14 MT / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een arm van een tentakelplant
Deze spreuk stelt de magiër in staat om 2D6 mensen 1D4 LEP per niveau van de magiër bij te geven (nooit boven hun maximum, natuurlijk).

De magische kleuren van Phuth
Kosten: 34 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 5 minuten / Ingrediënten: de schors van een boomgruwel
Met deze spreuk kan de magiër een fantastisch wezen (een draak bijvoorbeeld) genezen. Deze spreuk op zich geneest het wezen echter niet. Hij moet eerst uitgesproken worden waarn de gewone heelspreuk wordt uitgesproken. Wil hij dus een kleine wondinfectie bij een draak genezen moet hij eerst "de magische kleuren van Phuth" gebruiken en daarna "Doraks wonderbaarlijke hand".

Niveau 5

Jakos' eeuwigdurende hersenschim
Kosten: 50 MM / Duur: 5D10 jaren / Uitspreektijd: 13 dagen / Ingrediënten: een magisch wapen en het hart van een demoon
Met deze spreuk kan de magiegebruiker onsterfelijk worden. Ziekten en ouderdom hebben geen vat meer op hem. Hij moet deze spreuk wel om de 5D10 jaren opnieuw uitspreken. De magiegebruiker wordt niet ouder maar hij kan wel sterven door geweld of door andere magische spreuken. Als de magiër voor een tijdje zich rustig wil terugtrekken om te studeren is deze spreuk een ideaal hulpmiddel.

Juka perezteroksas terugkerende weg
Kosten: 45 MP / Duur: permanent / Uitspreektijd: 3D6 uren / Ingrediënten: de hersenen van een necromantisch magiër
Met deze spreuk kan de heler een dode persoon terug tot leven wekken. De persoon is geen zombie en al zijn wonden zijn terug genezen. Als de ziel van de dode verdwenen is dan zal deze door deze spreuk ook weer naar het lichaam terugkeren. Eventuele letsels (zoals afgehakte ledematen of hersenletsels) worden rüet ongedaan gemaakt. Dit moet met andere spreuken gebeuren.

De regenboog der betere gaven
Kosten: 48 MP / Duur: permanent of tot de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 1 uur / Ingrediënten: een magisch gebonden schaduw
Met deze spreuk roept de magiër een genezingsgeest van niveau 4 op. De geest wordt gebonden aan het lichaam (zie ook: binden van

geesten in de paragraaf 'Spiritisme') en zorgt ervoor dat de drager driemaal zoveel LEP bij krijgt dan normaal. Dit geldt enkel voor de normale manieren om LEP bij te winnen (door genezingskunde of door normale natuurlijke genezing) en niet voor magisch terug bijgewonnen LEP (tenzij bij de spreuk "Ansperilliums draaiende mantel" gebruikt wordt).

Verbroken Zegels
Kosten: 32 MP / Duur: permanent / Uitspreektijd: 2 uur / Ingrediënten: de hoorn van een minotaurus
Hiermee kan een magiër alle hersenletsels en verlammingen van het lichaam volledig herstellen.

Illusionisme

Illusionisten maken gebruikt van illusies om anderen angst aan te jagen of om hen te misleiden. Alvorens we de spreukenlijst geven, vertellen we eerst wat meer over de regels voor het oproepen van illusies, de soorten illusies, het doorzien en het onderhouden ervan.

1. Illusies oproepen

Illusies zijn geen bestaande wezens of voorwerpen, zodat zij meestal geen weerstand bieden wanneer ze opgeroepen worden. Als de oproepingsspreuk lukt verschijnt de illusie. Als ze mislukt, gebeurt er niets terwijl de illusionist toch zijn MP verbruikt

2. Soorten illusies

Er zijn vijf verschillende niveaus van illusies.

Illusieniveau-tabel
Niveau van de illusie en omschrijving
1: Weerspiegelingen van dode voorwerpen met een maximaal volume van 3 kubieke meter
2: Weerspeigelingen van dode voorwerpen met een maximaal volume van 20 kubieke meter
3: Weerspiegelingen van niet-fantastische en niet-onnatuurlijke levende wezens. Mensen, dwergen, dieren, planten, e.d.m. kunnen wel.
4: Weerspiegelingen van fantastische, levende wezens (draken, minotaurussen,…)
5: Weerspiegelingen van onnatuurlijke wezens (demonen, schaduwen,…)

Illusies hebben precies dezelfde uitwendige kenmerken als de echte wezens of voorwerpen. Zij kunnen ook angst veroorzaken als hun werkelijk equivalent dat kan. Ze hebben totaal geen massa. Dat wil zeggen dat men er gewoon door kan lopen. Illusies kunnen niemand rechtstreeks lichamelijke schade toebrengen.

Onrechtstreeks kan dit wel. Iemand loopt over een brug die eigenlijk een illusie is... Aaaarghhh!!

3. Illusies doorzien

Om een illusie te proberen doorzien is een Zien-proef vereist. Deze proef wordt gemodificeerd naargelang het niveau van de oproepende magiër. Het nadeel is 10 maal het niveau van de magiër.
Voorbeeld: *Als een illusionist van niveau 4 een illusie oproept dan krijgt iedereen die de illusie ziet een -40 nadeel op zijn Zien-proef.*

Als de illusie wordt vergezeld van geluid en geur (zie spreuken) dan krijgt het "slachtoffer" een extra -10 of -20 nadeel op zijn Zien-proef. -10 als één van de twee extra illusies aanwezig is en -20 als ze allebei aanwezig zijn.

Voorbeeld: *de illusionist uit het vorige voorbeeld zorgt ervoor dat zijn illusie vergezeld wordt van geluid en reuk. Iedereen die de illusie ziet krijgt -60 op zijn Zien -proef in plaats van -40.*

Iemand die een illusie aanraakt, zowel lichamelijk als met een zwaard of zo doorziet de illusie onmiddellijk. Iemand die een illusie niet doorziet, gelooft dat wat hij ziet reëel is en staat dus ook open voor eventuele effecten van de illusie, angst bijvoorbeeld.

4. Illusies in stand houden

Een illusie kan niet op zichzelf handelen. De magiër moet constant aandacht aan de illusie besteden en MP gebruiken om ze in stand te houden.

Maximaal aantal illusies
Een illusionist kan slechts een aantal illusies gelijk aan zijn niveau tegelijkertijd controleren. Een niveau 2 illusionist kan dus 2 illusies tegelijkertijd in stand houden.

MP-kost voor de instandhouding
De magiër moet per spelronde en per illusie een aantal MP spenderen om de illusies in stand te houden. Dit aantal MP is gelijk aan het niveau van de illusie.

met de spreuk 'De steen der betere wijzen', kan de magiër een Droomsteen maken. Als de illusionist een Droomsteen (zie spreuken) heeft dan kan hij illusies in stand houden zonder er veel MP aan op te doen.

Opgeletl Een iliusionist mag slechts één Droomsteen op zijn lichaarn dragen en gebruiken. Als twee Droomstenen binnen 2 meter van elkaar komen verliezen ze allebei hun speciale eigenschappen.

4. Spreuken

Niveau 1

De eerste illusie van de meester
Kosten: 10 MP / Duur: zolang de illusie bestaat / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een gouden spiegeltje
Met deze spreuk kan de magiër een illusie van niveau 1 oproepen.

De vernieuwde onrust
Kosten: 11 MP / Duur: 1D6 uur / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een stuk zeep
Met deze spreuk kan de magiër kleine voorwerpen die in één handpalm kunnen omgeven worden, met een kleine illusie, waardoor de voorwerpen zo goed als nieuw lijken. Iemand die het voorwerp ziet, zal merken dat het een illusie is als hij slaagt in een Zien-40 proef.

Zenoba, de puzzel van het vraagteken
Kosten: 14 MP / Duur: 3D4 uur / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: een zorba
Deze spreuk zorgt ervoor dat het gezicht van degene waarop de magiër de spreuk heeft uitgesproken voortdurend lijkt te veranderen. Iemand die de persoon ooit gezien heeft, moet slagen in een Memorisatie-40-proef als hij hem later opnieuw wil herkennen.

De jas van Korterio
Kosten: 10 MP / Duur: 10 gevechtsronden / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een glas gekleurd water
Een magiër kan deze spreuk enkel op zichzelf uitspreken. Nadat hij dit heeft gedaan zal zijn beeld voortdurend vervagen en door elkaar vloeien. Iedereen die de magiër wil aanvallen krijgt een -20 op zijn WK.

De geuren der uitzondering
Kosten: 5 MP per illusie / Duur: zolang de illusie bestaat / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een stinkzwarn en een roos
Met deze spreuk kan de magiër één illusie de juiste geur geven. Hierdoor is de illusie nog realistischer.

Niveau 2

De grote illusie van de meester
Kosten: 15 MP / Duur: zolang de illusie bestaat / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een haarlok van een maagd
Met deze spreuk kan de magiër een illusie van niveau 2 oproepen.

Intrfro, de koudekwelling
Kosten: 20 NP / Duur: 2D6 gevechtsronden / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: 10 vuurvliegjes
Rond het hoofd van de tegenstander waar de magiër deze spreuk op uitspreekt, verschijnen kleine sferen die voortdurend van kleur lijken te veranderen. Elke gevechtsronden moet het slachtoffer een SPI>SPI-proef afleggen. Mislukt deze, dan wordt hij gehypnotiseerd door de dansende sferen en kan hij niets anders meer doen dan naar de lichten staren.

Intrfro, de warmtekwelling
Kosten: 15 MP / Duur: 2D6 gevechtsronden / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: zeven kakkerlakken en een sprinkhaan
Als de tovenaar slaagt in een SPI>SPI-proef dan zal het slachtoffer waar hij deze spreuk over uitspreekt denken dat bij overdekt is met insecten. Hij moet onmiddellijk een angstproef afleggen.

De open ogen
Kosten: 7 MP / Duur: 10 uur / Uitspreektijd: 2 spelronden / Ingrediënten: een donshaartje
De persoon waar deze spreuk over uitgesproken wordt (de magiër of iemand anders) houdt schijnbaar constant zijn ogen open. De illusionaire ogen knipperen zelfs af en toe. Men moet slagen in een Zien-70-proef om de illusie te doorzien.

Het geluid der verlorenen
Kosten: 8 MP / Duur: 1D6 ronden maal het niveau van de magiër / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een zeepbelletje
Met deze spreuk kan de magiër binnen het bereik van de spreuk (zie inleiding) een zuchtend geluid laten ontstaan. Het geluid kan een klein zuchtje zijn of een zwaar gehijg van één of ander groot monster.

Wederom het wederkerende geluid
Kosten: 7 MP per illusie / Duur: zolang de illusie duurt / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een stemband van een ork
Met deze spreuk kan de magiër een illusie het bijbehorend geluid geven. Hierdoor is ze nog realistischer.

Niveau 3

De meesterillusie
Kosten: 20 MP / Duur: zolang de illusie bestaat / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een tand van een weerwolf
Met deze spreuk kan de magiër een illusie van niveau 3 oproepen.

De steen der betere wijzen
Kosten: 39 MP / Duur: zolang de steen bestaat / Uitspreektijd: 1 dag / Ingrediënten: een gebonden schaduw en een blauwe diamant
met deze spreuk kan de magiër een Droomsteen maken. Nadat de spreuk is uitgesproken over de blauwe diamant rolt de magiër 2D4. Dit getal geeft weer om de hoeveel spelronden de magiër MT moet spenderen om zijn illusies in stand te houden.

Voorbeeld: *De magiër spreekt de spreuk uit en rolt 2D4. Hij werpt een 2 en een 3. Samen 5. De magiër moet nti slechts om de 5 spelronden MP verbruiken om zijn illusies te onderhouden in plaats van elke spelronde.*

De volgende binding
Kosten: 10MP / Duur: zolang de illusie bestaat / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een gouden touwtje
Met deze spreuk kan de magiër een illusie van niveau 3 of hoger aan zichzelf "binden". De illusie volgt elke beweging van de magiër. Deze spreuk roept de illusie echter niet op. Dit moet met een andere spreuk gebeuren.

Niveau 4

De betere meesterillusie
Kosten: 25 MP / Duur: zolang de illusie bestaat / Uitspreektijd: 8 gevechtsronden / Ingrediënten: een hoorn van een minotaurus
Met deze spreuk kan een magiër een illusie van niveau 4 oproepen.

De gesloten ogen
Kosten: 10 MP / Duur: 10 uur / Uitspreektijd: 2 spelronden / Ingrediënten: een belletje
De persoon waarop deze spreuk wordt uitgesproken heeft schijnbaar constant zijn ogen gesloten. Deze spreuk mag op eender wie uitgesproken worden. Om de illusie te doorzien moet men slagen in een Zien-70-proef.

De sluier van Gartoem
Kosten: 20 MP / Duur: 1D10 spelronden maal het niveau van de magiër / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: 10 gram poeder op basis van een Fabrix
Na het uitspreken van deze spreuk zullen alle personen in een zone van 5 meter rond de magiër bijna onzichtbaar lijken. Iemand die van buiten deze zone naar binnen kijkt moet slagen in een Zien-60-proef om iemand binnen de zone te zien staan. Als er binnen de zone gevochten wordt, moet men alle vechtenden beschouwen als onzichtbare wezens en de bijhorende gevechtsregels toepassen. Diegene met de hoogste BEH mag wel eerst aanvallen.

Lanzor, vergeet de werkelijkheid
Kosten: 16 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een vinger van een demoon
Na het uitspreken van deze spreuk flikkeren alle illusies binnen het bereik van de spreuk even op en verdwijnen. De spreuk vernietigt ook de illusies van de magiër die deze spreuk uitspreekt.

Het pad naar nergens
Kosten: 40 MP / Duur: 1 dag / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: het hart van een minotauris
Dit is een bijzonder indrukwekkende spreuk. Als de magiër deze spreuk uitspreekt, ontstaat er een magisch, illusionair labyrint van 100 op 100 meter. Iedereen die in het labyrint binnentreedt en mislukt in een SPI-50-proef denkt dat het echt is en zal erin ronddwalen tot de spreuk haar werking verliest. Het is onmogelijk de uitgang te vinden als men éénmaal door deze illusie is betoverd. Het labyrint kan vernietigd worden door de spreuk "Lanzor, vergeet de werkelijkheid". Figuren met de kunde "magiegevoelig" of de speciale eigenschap "magisch immuun" moeten slechts slagen in een SPI-10-proef om door het labyrint betoverd te worden.

Niveau 5

De illusie
Kosten: 30 MP / Duur: zolang de illusie bestaat / Uitspreektijd: 10 gevechtsronden / Ingrediënten: een vinger van een demonentnagiër
Met deze spreuk kan de magiër een illusie van niveau 5 oproepen.

Dromen duren niet lang
Kosten: 14 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een Droomsteen en een veer
Als de illusionist deze spreuk op een Droomsteen uitspreekt, zal de magische energie in de steen een uitweg zoeken. De Droomsteen zal exploderen in de volgende gevechtsronde. Als de magiër de steen naar iemand wil werpen, moet hij slagen in een BEH-proef. Als deze lukt raakt de steen zijn doel en doet 5D6 magische schade aan elk wezen binnen een straal van 3 meter.

De nachtmerrie van de nachtwaker
Kosten: 24 MP / Duur: 1 week / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een dode vogel
Als de illusionist lukt in een SPI>SPI-proef, dan zal het slachtoffer geplaagd worden door boze dromen. In deze dromen zal hij achtervolgd worden door de illusionist, die de spreuk heeft uitgesproken en tientallen kwijlende en slijmende wangedrochten. Het slachtoffer zal bijna niet slapen en heel vermoeid worden. De laatste nacht van de week (zie duur van spreuk) zal het slachtoffer een SPI>SPI-proef moeten afleggen. Als deze mislukt zal hij 2D6 hersenschade oplopen. Als het slachtoffer de illusionist in het ware leven moest tegenkomen, zal hij hem herkennen als "de man die in zijn dromen rondspookt" en zal hij een angstproef moeten af-

leggen. De illusionist die de spreuk heeft uitgesproken kan de spreuk altijd ongedaan maken.

Tantalos of het geluk van de schepping
Kosten: 15MP x het niveau van de illusie / Duur: zolang de illusionist de illusie aanraakt / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingredienten: een gouden schepje en 1 kilo was
Met deze spreuk kan de magiër een illusie van niveau 1 of 2 werkelijkheid laten worden. De illusie blijft echt zolang de illusionist ze blijft aanraken, als hij ze loslaat verdwijnt ze onmiddellijk. Deze spreuk is zeer krachtig omdat de magiër de kracht heeft om dingen te scheppen.

Voorbeeld: *Een illusionist maakt een illusionaire brug over een kloof. Dan spreekt hij er deze spreuk over uit en raakt ze aan. De illusionist en zijn reisgenoten vluchten snel over de brug (de illusionist raakt ze steeds aan). De troep vraatzuchtige orken, die het reisgenootschap al een tijdje aan het volgen waren, stormen zonder na te denken achter de voortvluchtigen aan. De illusionist laat de brug los. Aaaaaaaaaaaargh.... splat.*

Necromantie

Deze magiegebruikers houden zich bezig met het oproepen van de doden. Zij brengen dode figuren terug tot leven in de vorm van skeletten, zombies of schimmen. Zoals reeds gezegd zijn deze praktijken ten strengste verboden in Dor. Voor we met de lijst van spreuken beginnen geven we eerst een beschrijving van de verschillende soorten ondoden en gaan we ook dieper in op de regels voor het oproepen en controleren ervan.

1. De soorten ondoden

Er zijn drie verschillende ondoden: de zombies, de skeletten en de schimmen.

1.1 De zombie

De zombie is een geanimeerde dode. Hij verschilt van het skelet in het feit dat hij in een vroegere staat van ontbinding verkeert. Zombies hebben nog steeds een vage overeenkomst met hun levende vorm, al is het uitzicht van de zombie meestal vrij luguber. Een necromantisch magiër mag een dode slechts in een zombie veranderen wanneer die maximaal 14 dagen dood is. Daarna is het een skelet.

Vemits er evenveel mogelijke soorten zombies zijn als er wezens zijn, bestaan er geen vaste scores voor de zombie. Wel bestaan er zombies van verschillende niveaus. Verderop worden de regels beschreven om van de scores van elk levend wezen die van zijn zombie te maken.

Niveau van zombie en OMV
1: van 1 t/m 10
2: van 11 t/m 20
3: van 21 t/m 30
4: van 31 t/m 40
5: van 41 t/m 50

Grotere wezens zijn te rnoeilijk om te reanimeren.

Aanpassingen van scores van zombies
Als men de scores van een bepaald wezen als zombie wil te weten komen dat moet men de scores van het levende wezen op de volgende wijze aanpassen.

BEH: wordt gedeeld door 3
KRA: Zombies zijn onnatuurlijk sterk. Verhoog de kracht met 10% van de OMV-score van het levende wezen.
WEE: wordt gedeeld door 2.
CHA: Zombies hebben geen charisma.
INT: Zombies hebben geen intelligentie.
MOE: Zombies kennen geen angst
OPM: wordt gedeeld door 3.
SPI: wordt gedeeld door 3.
OMV: blijft identiek.
BEW: wordt gedeeld door twee, met een minimum van 1.

LEP: WEE/2 + OMV
KB en AK: worden normaal berekend

Aanpassingen voor wapens
Zombies vechten normaal nooit met wapens, enkel met hun vuisten of andere natuurlijke wapens zoals staart, klauwen of tanden. De SM moet dus alle wapens negeren en de zombie alleen maar met natuurlijke wapens laten aanvallen. Normaal zijn zombies niet erg goed in het gebruiken van deze natuurlijke wapens. Ze mogen slechts maximaal 1 maal aanvallen per natuurlijk wapen. Voorbeeld: 1X met linkerklauw, 1X met rechterklauw en 1X met staart. De WK van een zombie is 10D8.

Speciale eigenschappen
Een wezen dat terug tot onleven wordt gebracht in de vorm van een zombie verliest al zijn speciale eigenschappen (dus ze hebben geen ademaanvallen of dergelijke). In plaats daarvan komen er wél enkele speciale eigenschappen voor zombies.
Nachtzicht (5), Onstabiel (1), Veroorzaak angst (2), Immuun Giffen (5), Immuun psychologische effecten (5), Stank (1)

Wapenrustingen
Er zijn geen speciale beperkingen op de wapenuitrusting van de zombie. Elke wapenuitrusting die het wezen in levende vorm kon dragen, kan ook gedragen worden door de zombieversie ervan. Wezens die een natuurlijke bepantsering hebben (dikke vacht of iets dergelijks), verliezen hierop wel 2 BEP omwille van hun staat van ontbinding.

Moraal
Een zombie is eigenlijk geen intelligent wezen en kan dus eigenlijk geen moraal hebben. Maar, omdat de zombie meestal door duistere machten wordt gebruikt, krijgt hij steeds een chaotische moraal.

Kritieke treffers
Zombies zijn geen levende wezens. Daarom ondervinden zij geen last van verwondingen. Kritieke treffers hebben bijgevolg geen enkel effect op de LEP van een zombie (de zombie kan natuurlijk wel armen, benen of hoofd verliezen door kritieke treffers). De zombie vecht normaal verder tot hij niet meer kan aanvallen of niet meer kan bewegen (een zombie kan zonder hoofd dus nog steeds doorvechten).

Voorbeeld: menselijke niveau 2 zombie

Scores

Mens scores		*Zombie scores*
BEH	39	13
KRA	11	13 (11+1,6, 10%OMV)
WEE	43	22
CHA	39	-
INT	40	-
MOE	24	-
OPM	41	14
SPI	35	12
OMV	16	16 (= een niveau 2 zombie)
BEW	6	3
KB	-1D4	0
AK	+5	0
LEP	38	27

Speciale eigenschappen
Nachtzicht (5), Onstabiel (1), Veroorzaak angst (2), Immuun Giffen (5), Immuun psychologische effecten (5), Stank (1)

Wapenrusting
Deze zombie draagt zware maliën en hard leer.
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 4, D4+3
Linkerarm, 4-7, 3, D4+1
Rechterarm, 8-11, 3, D4+1
Lichaam, 12-16, 9, 2D4+4
Linkerb., 17-18, 4, D4
Rechterb., 19-20, 4, D4+1

1.2 Het skelet

Een skelet is een geanimeerd skelet van een dood wezen. Skeletten zijn eigenlijk bijna hetzelfde als zombies. met als grote verschil dat ze al lang dood zijn. Ook in de skeletten bestaan er verschillende niveaus. Skeletten zijn iets gemakkelijker te animeren, waardoor de OMV beperkingen een beetje verschillen van die van zombies.

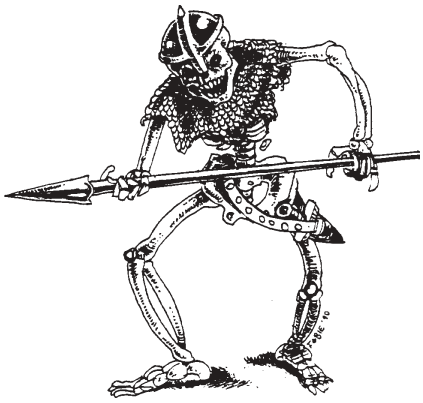
Niveau van skelet en OMV
1: van 1 t/m 12
2: van 13 t/m 25
3: van 26 t/m 38
4: van 39 t/m 51
5: van 51 t/m 64

Grotere wezens zijn moeilijk te animeren.

Aanpassingen van scores voor skeletten
Als men de scores van een bepaald wezen als skelet wil bepalen dan volstaat het de scores van het levende wezen te nemen en volgende aanpassingen te maken.

BEH: skeletten hebben een speciale behendigheid: voor het gebruik van wapens hebben ze een BEHx2. Om de aanvalsvolgorde te bepalen hebben ze echter BEH/2.
KRA: skeletten zijn onnatuurlijk sterk. Verhoog KRA met 10% (let op, niet
hetzelfde als bij zombie)
WEE: delen door 3
CHA: skeletten hebben geen CHA
INT: skeletten hebben geen INT
MOE: skeletten hebben geen angst.
OPM: delen door 2
SPI: delen door 2
OMV: blijft dezelfde
BEW: blijft dezelfde
LEP = WEE/2 + OMV
KB en AK: worden normaal berekend.

Aanpassing van wapens
Als ze een geschikte BEH en KRA hebben kunnen skeletten alle wapens gebruiken. Meestal vechten ze zelfs met het maximaal aantal aanvallen.



Voorbeeld: een skelet dat met een zwaard vecht zal meestal (de SM mag beslissen) 3 aantallen hebben. De WK van het skelet is 20D4.

Speciale eigenschappen
Een wezen dat terug tot onleven wordt gebracht in de vortn van een skelet verliest al zijn speciale eigenschappen. In de plaats krijgt hij speciale eigenschappen voor een skelet.
Nachtzicht (5), Onstabiel (2), Veroorzaak angst (2), Immuun Giffen (5), immuun Psychologische effecten (5)

Wapenrusting
Een skelet heeft een natuurlijke BEP van 4 omdat het bestaat uit louter beenderen. Verder mag hij nog steeds dezelfde wapenrusting dragen als zijn levend equivalent. Als een wezen van nature uit een BEP heeft (dikke vacht bijvoorbeeld) dan verliest hij die in skeletvorm.

Moraal
Een skelet is eigenlijk geen intelligent wezen en kan dus geen echte moraal hebben. Omdat het skelet meestal door duistere machten wordt gebruikt, krijgt hij altijd een chaotische moraal.

Kritieke treffers
Skeletten zijn geen levende wezens. Daarom ondervinden zij geen last van verwondingen. Kritieke treffers hebben dus geen effect op het skelet (het skelet kan natuurlijk wel armen, benen of hoofd verliezen door kritieke treffers). Het skelet vecht normaal verder tot hij niet meer kan aanvallen of niet meer kan bewegen (een skelet zonder hoofd kan dus nog steeds doorvechten).

Voorbeeld: reuzen niveau 2 skelet

Scores

Reus scores / Skelet scores		
BEH	29	Wapens: 58, Aanvalsvolgorde: 15
KRA	23	25 (23+10%)
WEE	50	17
CHA	51	-
INT	38	-
MOE	24	-
OPM	41	14
SPI	40	20
OMV	22	22
BEW	5	5
KB	+1D4	+1D4
AK	+5	+5
LEP	47	31

Speciale eigenschappen
Nachtzicht (5), Onstabiel (1), Veroorzaak angst (2), Immuun Giffen (5), Immuun psychologische effecten (5)

Wapenrusting
Dit skelet draagt zware maliën en hard leer, en heeft een natuurlijke BEP van 4.
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 5, D4+7
Linkerarm, 4-7, 3, D4+5
Rechterarm, 8-11, 3, D4+5
Lichaam, 12-16, 11, 2D4+5
Linkerb., 17-18, 5, D4+5
Rechterb., 19-20, 5, D4+5

1.3 De schim

Schimmen zijn ook doden die terug tot leven zijn gewekt, maar in tegenstelling tot skeletten en zombies, hebben zijn geen fysisch lichaam meer. Zij zijn dus niet meer dan weerspiegelingen van hun vroegere zelf.

Er zijn twee soorten schimmen: haatschimmen en dwaalschimmen.

Er bestaan geen verschillende niveaus van schimmen en hun scores zijn altijd dezelfde.

Schimmen hebben altijd een mensachtige vorm, met dezelfde lokatieverdeling en raaklokatieverdeling als een mens.

Dwaalschim
Dwaalschirnmen zijn gestorven mensen wiens ziel geen rust heeft gevonden. Zij zien eruit als blauwige schaduwen met groen oplichtende ogen.

Scores
BEH 80, KRA -, WEE 40, CHA 10, INT 70, MOE -, OPM 180, SPI 65, OMV 18, BEW 10, LEP 38, KB 0, AK 0

Wapens
Niv. 2 schaduwzwaard, 60%, 1 aanval, schade 2D8+3+2D6

Speciale eigenschappen
Nachtzicht (5), Onstabiel (2), Veroorzaak angst (3), Immuun Giffen (5), Immuun psychologische effecten (5), Materieloos (2), Immuun Niet-magie

Wapenrusting
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 6, 2
Linkerarm, 4-7, 4, 2
Rechterarm, 8-11, 4, 2
Lichaam, 12-16, 13, 2
Linkerb., 17-18, 6, 2
Rechterb., 19-20, 6, 2

Algemeen
Moraal: chaotisch

Haatschim
haatschimmen zijn de zielen van dode mensen die geen rust hebben gevonden door hun grote haat. Haatschimmen haten alle levende mensen en zij zullen altijd proberen ze te doden. Haatschimmen dragen meestal een zwarte mantel en hebben rode oplichtende ogen.

Scores
BEH 100, KRA -, WEE 80, CHA 10, INT 110, MOE -, OPM 180, SPI 75, OMV 18, BEW 10, LEP 58, KB 0, AK 0

Wapens

Niv. 4 schaduwzwaard, 70%, 2 aanvallen, schade 2D8+3+4D6

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (5), Onstabiel (3), Veroorzaak angst (4), Immuun Giffen (5), Immuun psychologische effecten (5), Materieloos (2), Immuun Niet-magie

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 9, 0
Linkerarm, 4-7, 6, 0
Rechterarm, 8-11, 6, 0
Lichaam, 12-16, 20, 0
Linkerb., 17-18, 9, 0
Rechterb., 19-20, 9, 0

Algemeen

Moraal: chaotisch

2. Oproepen van ondoden

Om zombies of skeletten op te roepen hoeft de magiër alleen maar de juiste toverspreuk uit te spreken. Als de spreuk lukt dan komen de doden tot leven.

Om schimmen op te roepen moet de tovenaar de juiste spreuk uitspreken. Als de spreuk lukt dan verschijnt de schim. Als de spreuk niet lukt dan verbruikt de magiër toch zijn MP zonder effect. Als de schim verschijnt dan moet de magiër slagen in een SPI>SPI-proef Als deze lukt gehoorzaamt de schim de bevelen van de magiër. Als de proef mislukt dan moet de SM rollen op één van de twee aktietabellen (afhankelijk van de soort schim).

Dwaalschim-actietabel
1-4: De schim verdwijnt weer
5: De schim valt de magiër aan
6: De schim valt iemand anders aan (als er niemand anders is, rol opnieuw).

Haatschimaktietabel (rol 1D6)
1-3: De schim verdwijnt weer
4-5: De schim valt de magiër aan
6: De schim valt iemand anders aan (als er niemand anders is, rol opnieuw).

3. Controleren van ondoden

Schimmen hoeven niet gecontroleerd te worden. Zij zijn in staat om volledig op hun eigen houtje te handelen.

Skeletten en zombies moeten daarentegen wél gecontroleerd worden. In praktijk moet de tovenaar per gevechtsronde een aantal MP verbruiken om de ondoden te controleren. Het aantal MP hangt af van het niveau van het skelet of de zombie.

MP Kostentabel ondoden

MP per gevechtsronde en niveau ondode	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Als de necromatische magiër een Staf van Controlerende Macht (zie spreukenlijst) heeft, dan kan hij een aantal ondoden controleren zonder er veel MP aan op te doen.

Spreuken

Niveau1

De oneerbiedige heropstanding van het niet-zijn
Kosten: 2 MP x niveau van de zombie / Duur: zolang de zombie bestaat / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een lijk
Met deze spreuk kan de magiër een zombie van zijn niveau of lager tot onleven wekken.

De vreselijke vloek van l'iisstr
Kosten: 10MP / Duur: onmniddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: hersenen van een megazoor
In de tekst van deze spreuk zit de echte naain van een chaotische god verborgen. I'iisstr is een van de weinige goden die nog macht heeft op Dor. De persoon waarop deze spreuk wordt uitgesproken, heeft een grote kans hersenschade op te lopen omdat de echte naam van de godheid niets is voor de oren van sterfelijken. Als het slachtoffer mislukt in een SPI-20 proef dan krijgt hij 1D4+1 hersenschade.

De stille rust van de dodenroep
Kosten: 4 MP per uur / Duur: 1 uur of langer / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een kussen
De tovenaar kan deze spreuk alleen maar op zichzelf uitspreken. De spreuk vertraagt al de lichaamsfuncties en het lijkt wel of de magiër dood is. Iemand zonder medische achtergrond denkt dat de magiër overleden is maar iemand mét een medische achtergrond (kunde Genezen), heeft een kans van 19% om de waarheid te weten te komen. De tovenaar die in de kunstmatige slaap verkeert kan **niet** meer bewegen of zien maar wel nog perfect ruiken en horen.

Het masker van Skeliarkin
Kosten: 10 MP / Duur: tot de volgende dageraad / Uitspreektijd: 2 uur / Ingrediënten: een gouden masker (Waarde: 60 Dukaten)
Als de tovenaar deze spreuk op zichzelf uitspreekt zal hij een monsterachtig, verrot gezicht krijgen. Hierdoor krijgt hij de speciale eigenschap Veroorzaak angst niveau 1. Hij kan dan wel niet meer onder normale mensen komen zonder als demoon aanzien te worden. Hij behoudt dit gezicht tot de volgende morgen.

Niveau 2

De waanzinnige negatie van het bestaan
Kosten: 4 MP x niveau van het opgeroepen skelet / Duur: zolang het skelet bestaat / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een skelet en een druppel bloed
Met deze spreuk kan de magiër een skelet van het niveau van de magiër of lager tot onleven wekken.

De staf van Kaliban
Kosten: 35 MP / Duur: zolang de staf bestaat / Uitspreektijd: 1 week / Ingrediënten: een staf en drie dode heksenjagers, die door de magiër zelf gedood moeten worden (of door akties van de

magiër; de magiër mag dus mensen inhuren om de heksenjagers te doden).
Met deze spreuk kan de magiër een Staf van Controlerende Macht maken. Een Staf van Controlerende Macht laat de magiër toe om een aantal skeletten en/of zombies te controleren zonder dat hij er MP voor moet betalen. De magiër moet echter wel MP verbruiken om de staf te laten werken. Per uur dat hij de staf wil gebruiken moet hij 2MP verbruiken. Om te zien hoeveel zombies of skeletten de staf kan controleren moet je op de volgende twee tabelletjes rollen met 1D6.

Staf Van Controlerende Macht: zombiecontrole
1D6 aantal zombies, Niv. 1, Niv. 2, Niv. 3, Niv. 4, Niv. 5
1, 1D8, 1D6, 1D4, 1D3-1, 0
2, 1D6+1, 1D4+1, 1D3+1, 1D3, 0
3, 1D6+2, 1D4+1, 1D6, 1D3, 0
4, 1D6+3, 1D4+2, 1D6, 1D4, 1
5, 1D6+4, 1D4+2, 1D4+2, 1D4, 1
6, 1D6+5, 1D4+3, 1D4+3, 1D6, 1

Staf van Controlerende Macht: skeletcontrole
1D6 aantal skeletten, Niv. 1, Niv. 2, Niv. 3, Niv. 4, Niv. 5
1, 1D6, 1D4, 1D3-1, 1D3-2, 0
2, 1D4+1, 1D3+1, 1D3+1, 1D3-1, 0
3, 1D4+2, 1D3+1, 1D3+1, 1D3, 0
4, 1D4+2, 1D3+2, 1D6, 1D3, 0
5, 1D6+2, 1D4+2, 1D4+2, 1D4, 1
6, 1D6+3, 1D4+3, 1D4+3, 1D4, 1

Voorbeeld
Een necromantisch magiër maakt een Staf van Controlerende Macht. Zijn spreuk lukt en hij heeft een staf. Nu moet hij op de tabelletjes rollen om te zien wat voor krachten zijn staf heeft. Eerst rolt hij op de zombiecontrole-tabel om te zien hoeveel zombies de staf kan controleren zonder dat de magiër MP moet investeren. De magiër rolt een 2 met een 1D6. Dit wil zeggen dat hij de dobbelstenen moet rollen die in de tweede rij staan vermeld indien hij de staf wil gebruiken. Om te zien hoeveel zombies van niveau 1 de staf kan controleren, moet hij dus met een 1D6+1 rollen. Om te zien hoeveel zombies van niveau 2 de staf kan controleren moet hij een 1 D4+1 rollen, enzoverder. Al deze resultaten moet de magiër ergens op een blad papier schrijven, zodat hij (en de SM) weet welke de preciese krachten van de staf zijn. Nadat de magiër bepaald heeft hoeveel zombies een staf kan controleren, moet hij op precies dezelfde manier bepalen hoeveel skeletten de sta fkan controleren.

Opgelet: een Staf van Controlerende Macht kan een aantal ondoden Controleren zonder dat de magiër MP moet opdoen. De staf roept de ondoden niet op; dit moet de tovenaar zelf doen. Als de tovenaar meer ondoden wil controleren dan de staf toelaat, dan is dat natuurlijk geen probleem. Hij moet dan wel de NW besteden om extra ondoden te controleren.

Een magiër kan maar één Staf van Controlerende Macht gebruiken op een bepaald moment (hij mag er wel meerdere in zijn bezit hebben).

De adem van Skeliarkin
Kosten:10MP / Duur: tot de volgende morgen / Uitspreektijd: 10 gevechtsronden / Ingrediënten: een stinkzwam
Als de tovenaar deze spreuk op zich uitspreekt zal hij een walgelijk luchtje krijgen. Hierdoor krijgt hij de speciale eigenschap Stank niveau 1. Hij kan dan wel niet meer onder normale mensen komen zonder uitgelachen te worden. Hij behoudt deze stank tot de volgende morgen.

De Dood!
Kosten: 9 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: de lever van een rat
Uit de handen van de magiër schiet een dodende straal. Het slachtoffer licht even op zodat diens beenderen te zien zijn in zijn lichtend lichaam. De straal doet 3D6+1 schade.

Handen van onrust
Kosten: 10MP / Duur: 1D10 gevechtsronden / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een hand van een elf
Als de tovenaar deze spreuk uitspreekt, komen er uit de grond rond hem (straal van 5 meter) grijpende zombiehanden. Deze handen hinderen iedereen die tegen de magiër vecht zodat men een -20 op zijn WK krijgt. De magiër en eventuele bevriende wezens hebben geen last van de handen.

Niveau 3

Brekende beenderen van het geluk
Kosten: 7 MP / Duur: 1 uur / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een zilveren spiegel
Met deze spreuk creëert de magiër een zone met een straal van 10 meter rond zich. Alle skeletten die de zone betreden krijgen ID10 schade, zonder BEP in rekening te nemen, en moeten onmiddellijk rollen op de onstabiliteitstabel.

De verschuiving van de afstand
Kosten: 2 MP per skelet en 1 MP per zombie / Duur: speciaal / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: het hart van een charlatan
De magiër moet deze spreuk uitspreken op een skelet of zombie voor hij het tot onleven wekt. Hij moet dus eerst deze spreuk uitspreken en dan de oproepingsspreuk. Als hij de oproepingsspreuk uitspreekt, zullen de ondoden niet onmiddellijk tot onleven komen. Zij zullen in een soort sluimer-toestand verkeren, tot zij een bevel krijgen van de tovenaar om op te staan. De magiër kan de ondoden altijd en vanop elke plaats in Dor laten opstaan. Hij hoeft maar even aan hen te denken om dit te volbrengen (hij moet ze natuurlijk wel controleren). Vele necromatische magiërs gebruiken deze spreuk om MP te besparen. Zij kunnen de ondoden laten opstaan wanneer ze ze nodig hebben.

De moed van Skeliarkin
Kosten: 15 MP / Duur: tot de volgende morgen / Uitspreektijd: 10 gevechtsronden / Ingrediënten: het hart van een beer
Als de tovenaar deze spreuk op zichzelf uitspreekt zal hij immuun worden voor alle psychologische effecten. Hierdoor krijgt hij de speciale eigenschap Immuun Psychologische effekten. Hij behoudt deze eigenschap tot de volgende morgen.

Gelgiaan, of de ongewenste zachtheid
Kosten: 5 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: de schil van een appel

Als de magiër deze spreuk op een lijk uitspreekt, zal al het vlees dat er aan zit verrotten in een versneld tempo. Binnen de 10 seconden is het allemaal verdwenen en blijft er alleen nog maar een skelet over. Deze spreuk werkt niet op levende wezens of op reeds geanimeerde zombies.

Niveau 4

De duistere wervelingen in de levenskolk
Kosten: 30 MP / Duur: zolang de Schim bestaat / Uitspreektijd: 6 gevechtsronden / Ingrediënten: de hersenen van een nalesh, fijngemalen beenderpoeder en vier liter bloed
Met deze spreuk kan de magiër een dwaalschaduw oproepen.

De ogen van Skeliarkin
Kosten: 10MP / Duur: tot de volgende morgen / Uitspreektijd: 10 gevechtsronden / Ingrediënten: de ogen van een schubling
Deze spreuk kan de tovenaar alleen maar op zichzelf uitspreken. Als de spreuk lukt krijgt hij de speciale eigenschap Nachtzicht niveau 5. Hij verliest deze eigenschap de volgende morgen.

De aanraking van de tegenspoed
Kosten: 5 MP per skelet / Duur: speciaal / Uitspreektijd: 15 gevechtsronden / Ingrediënten: een zandloper en een behaarde spin
Deze spreuk werkt eigenlijk op dezelfde manier als de spreuk "de verschuiving van de afstand". Maar het skelet (of de skeletten) komt tot onleven als het aangeraakt wordt, dus niet op een bevel van de tovenaar. Let wel dat deze spreuk alleen maar op skeletten kan uitgesproken worden.

Niveau 5

De zwarte kolkende duisternis in het oog
Kosten: 45MP / Duur: zo lang de Schim bestaat / Uitspreektijd: 16 gevechtsronden / Ingrediënten: de hersenen van een moerassluiper, fijngemalen beenderpoeder en veertien liter bloed
Met deze spreuk kan de magiër een haatschim oproepen.

De vloek van de zwartheid
Kosten: 35MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingredienten: een oog van een kobaltdraak
De tovenaar moet deze spreuk op een levende tegenstander (geen demonen, elementen of andere onnatuurlijke wezens) uitspreken. Als de magiër lukt in een SPI > WEE +10-proef dan zullen alle beenderen in het lichaam van de tegenstander tot stof gereduceerd worden. De tegenstander sterft een pijnlijke dood. De effekten van deze spreuk kunnen (geloof het of niet) genezen worden door de helingsspreuken "de enkelvoudige weg van Krogallon" (de patiënt moet natuurlijk niet vastgebonden worden) en "Juka Perezteroksa's terugkerende weg".

De heropstanding van het kwaad
Kosten: 51 MP / Duur: permanent / Uitspreektijd: 10 dagen / Ingrediënten: het hart van een niveau 4 demoon
De magiër spreekt deze spreuk op zichzelf uit. Als lfij ooit sterft (en zijn lichaam en ziel blijven intact) dan zal hij binnen de 1 D100 dagen terug tot onleven komen. De magiër is dan een zombie (of skelet). De scores en de speciale eigenschappen van de magiër moeten dus aangepast worden maar de ondode magiër behoudt zijn spreuken en magiepunten. Zo een heropgestane magiër noemt men een duisterschim (alhoewel hij eigenlijk een zombie of skelet is). De duisterschim kan deze spreuk weer op zichzelf uitspreken zodat necromantische magiërs soms wel enkele keren terug uit de dood weerkeren om wraak te nemen op de wereld. Let wel! Deze spreuk werkt enkel wanneer het lichaam nog intact is (niet verbrand of in schijfjes gesneden) en de ziel niet vernietigd.

De gesloten cirkel van de lichtkrans
Kosten: 29 MP / Duur: 1 D6 uur / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: 2 paar hersenen van mensen uit hetzelfde dorp
Met deze spreuk creëert de magiër een zone met een straal van 10 meter rond zich. Elk skelet, elke zombie of elke schim die de cirkel betreedt krijgt 3D20 schade (geen kritieke treffers).

De gesloten cirkel van de duisterkrans
Kosten: 29 MP / Duur: 1D6 uur / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een gebonden niveau 4 schaduw
Met deze spreuk creëert de magiër een zone met een straal van 10 meter rond zich. Elk levend wezen (geen onnatuurlijke wezens) dat de cirkel betreedt krijgt 3D20 schade (geen kritieke treffers).

De petrificatie van de ontwindeling
Kosten: 36 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronden / Ingrediënten: een dode vis
Mummies zijn eigenlijk ook ondoden. De meeste necromantische magiërs kunnen echter geen mummies oproepen. Zij kennen echter meestal nog wel een spreuk om mummies te vernietigen. Dit is er zo één. Als de magiër deze spreuk op een mummie uitspreekt, wordt deze met blauwe vlammen omgeven, die 1D100 schade doen aan de mummie.

Oude magie

Oude magie is de oudste magiesoort op Dor. Maar er zijn nu nog maar weinigen die zich specialiseren in dit type magie. De oude magiegebruikers leven bovendien het liefst in verlaten, onbewoonde gebieden waar zij in alle rust, voor zover dit mogelijk is, verder werken aan hun magiekennis.

1. Spreuken

Niveau 1

De eerste openbaring
Kosten: 24 MP / Duur: 1D4 weken / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een verse twijg van een eik

Met deze spreuk kan de magiër een vriendschapsgeest oproepen. Deze geest neemt de vorm aan van een klein beestje dat voortdurend bij de magiër blijft en hem 2 MP extra per uur slaap bij geeft.

De tweede openbaring
Kosten: 28 MP / Duur: zo lang het dier leeft / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een handvol vogelveren
Met deze spreuk kan de magiër de geest van een dier veranderen. Als hij slaagt in een SPI-30>SPI-proef, zal het dier vanaf dat moment volledig naar de magiër luisteren en alle bevelen opvolgen die binnen zijn mogelijkheden liggen. Het dier weigert echter een opdracht uit te voeren wanneer de kans groot is dat het dit niet zal overleven.

De derde openbaring
Kosten: 5 MP + 1 MP per verschil in OMV / Duur: een uur / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een jonge plant
Deze spreuk veroorzaakt een versnelde groei bij planten. Op een uur tijd groeit de plant met één OMV per MP dat de magiër gebruikt. Als de magiër een plant met 3 OMV doet groeien, zal hij in totaal 8 MP moeten besteden (5+3).

De vierde openbaring
Kosten: 4 MP / Duur: zolang de magiër wil / Uitspreektijd: 1 spelronde / Ingrediënten: een tak brandhout
Deze spreuk laat een magisch vuur branden op een tak zolang de magiër wil. Het vuur verlicht in de duisternis een cirkel van een zevental meters in doorsnede. Wanneer de magiër het vuur dooft verast het stuk hout onmiddellijk.

Niveau 2

De eerste Greinz
Kosten: 10MP / Duur: 3D6 uren / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een bergkristal
Met deze spreuk kan een magiër zijn zijntuigelijke waarnemingen versterken. Hij hoort, ziet, ruikt en voelt alles veel beter en scherper aan. Hij krijgt een +15 op alle kundes die iets met de zintuigen te maken hebben.

De tweede greinz
Kosten: 14 MP / Duur: zolang de magiër stil staat / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: de bladeren van 5 boomsoorten
De magiër stelt zich zo dicht mogelijk op tegen een vast voorwerp (grote boom, rotswand...) en spreekt vervolgens de spreuk uit. Zolang de magiër zich niet verroert, kan niemand hem ontdekken, tenzij met magische middelen. De magiër is volledig in zijn omgeving opgegaan.

De derde greinz
Kosten: 10 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 3 spelronden / Ingrediënten: de haren van vier diersoorten
Deze spreuk heelt een gebroken been van elk dier. De spreuk heeft hetzelfde effect als de helingsmagie-spreuk (niveau 2) "nesten van de zijdevlinders".

De vierde greinz
Kosten: 10MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 3 spelronden / Ingrediënten: enkele veren van een uil en een geneeskrachtige plant
Deze spreuk geneest elk dier. De spreuk heeft hetzelfde effect als de helingsmagie-spreuk (niveau 2) "Doraks wonderbaarlijke hand".

Niveau 3

De eerste vuurboom
Kosten: 22 MP / Duur: 6D6 spelronden / Uitspreektijd: 3 spelronden / Ingrediënten: de eierschaal van een arend
Deze spreuk kreert een zone van beveiliging tegen ondoden met een doorrneter van 6 meter rond de magiër. Elk ondood wezen dat in de zone komt krijgt 5D10 schade zonder BEP.

De tweede vuurboom
Kosten: 10MP / Duur: 2D8 uren / Uitspreektijd: 2 spelronden / Ingrediënten: een fossiel rond de magiër
Deze spreuk creëert een beschermend schild, dat geen watmte of koude laat doordringen. Onder het (onzichtbare) schild is er steeds een temperatuur van een twintigtal graden. Het schild geeft echter maar een beperkte bescherming tegen magische aanvallen, zoals vuurbollen of

drakenadems. In deze gevallen krijgt de magiër 5 BEP extra over zijn hele lichaam.

De derde vuurboom
Kosten: 6MP / Duur: 1D4 spelronden / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een doornstruik
De magiër plant de doornstruik in de grond en spreekt de spreuk uit. Terstond groeit de doornstruik uit tot een groot kluwen van grote doorntakken. De struik groeit per gevechtsronde een meter aan in de richting die de magiër aanwijst. Wezens die in een struik verward geraken en mislukken in een WEE-proef, krijgen per gevechtsronde 2D6 schade. Als de spreuk is uitgewerkt verdwijnt de struik onmiddellijk.

De vierde vuurboom
Kosten: 39 MP / Duur: zo lang de magiër wil, maar maximaal 1 jaar / Uitspreektijd: 9 gevechtsronden / Ingrediënten: een zuivere robijn
Met deze spreuk kan de magiër een levend wezen (geen onnatuurlijke wezens zoals demonen en zombies) veranderen in een boom, met een ruwe gelijkenis van het wezen. De spreuk lukt slechts als de magiër in een SPI-20>SPI-proef lukl De boom heeft ten allen tijden groene bladeren en blijft die behouden, zelfs in de strengste winters.

Niveau 4

De eerste kelk
Kosten: 26 MP / Duur: 6D8 spelronden / Uitspreektijd: 4 spelronden / Ingrediënten: een eierschaal van een kobaltdraak
Met deze spreuk creëert de magiër een zone van beveiliging tegen demonen met een doormeter van 6 meter rond de magiër. Elke demoon die in de zone komt krijgt 6D10 schade zonder BEP.

De tweede kelk
Kosten: 15MP / Duur: zo lang de magiër wil / Uitspreektijd: 3 spelronden / Ingrediënten: een opaal
Met deze spreuk kan de magiër zich veranderen in een boom. De soort is afhankelijk van de plaats waar de magiër zich bevindt. Hij neemt gewoon de vorm aan van de dichtsbijzijnde boom (op deze afstand staat geen limiet). De uitzondering is de boomgruwel: de magiër kan deze vorm niet aannemen.

De derde kelk
Kosten: 40 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een verzilverd stukje van een drakentand
Met deze spreuk kan de magiër zich in enkele tellen over een afstand van 2D100 km. verplaatsen. De magiër draait zich in de gewenste richting en spreekt de spreuk uit. De verplaatsing gebeurt altijd in een rechte lijn. De magiër kan bepalen hoever hij zich verplaatst, zolang hij de maximale afstand van de spreuk niet overschreidt. Wanneer de magiër zich verplaatst naar een plaats die hij niet kent, is er een kans van 10% dat er iets fout loopt. Als dat gebeurt, rol dan op de volgende tabel met 1D6.

1: er gebeurt niets
2: De magiër verplaatst zich in de tegenovergestelde richting.
3: De magiër berlaatst zich in een willekeurige richting (rol 1D8 voor de 8 windrichtingen)
4: De magiËr komt op de gekozen plaats aan, maar verliest 1D8 MP en 3D6 LEP (MP kunnen zo onder 0 dalen)
5: De magiËr komt op de gekozen plaats aan, maar verliest 1D10 MP en 3D8 LEP (MP kunnen zo onder 0 dalen).
6: de magiër wordt noot meer weergezien.

Niveau 5

De eerste verlichtende reinheid
Kosten: 26 MP / Duur: 6D8 spelronden / Uitspreektijd: 2 spelronden / Ingrediënten: een eierschaal van een zwarte draak
Met deze spreuk creëert de magiër een zone van beveiliging tegen schaduwen met een doormeter van 6 meter rond de magiër. Schaduwen die in deze zone komen worden direct vernietigd als ze mislukken in een SPI-20-proet

De tweede verlichtende reinheid
Kosten: 40 MP / Duur: zo lang de magier wil / Uitspreektijd: 3 spelronden / Ingrediënten: een robijn en een deel van de vorm die hij wil aannemen
Met deze spreuk kan de magiër zich veranderen in elke diervorm die hij wil, op voorwaarde dat hj een stukje van de vorm heeft. Wil hij zich dus in een beer veranderen, dan moet hij bijvoorbeeld een stukje berenpels hebben. De tovenaar verliest al zijn kundes en kan geen magie gebruiken, zolang hij in diervorm blijft.

De derde verlichtende reinheid
Kosten: 50 MP / Duur: 1D20 uren of zolang de magiër wil / Uitspreektijd: 3 spelronden / Ingrediënten: een mantel, een kristal en een glazen bol
Met deze spreuk kan de magiër onzichtbaar worden. De spreuk begint te werken zodra de spreuk is uitgesproken en de magiër de mantel rond zich heeft gezwaaid.

De vierde verlichtende reinheid
Kosten: 50 MP / Duur: 1D6 uren / Uitspreektijd: een dag / Ingrediënten: een Staf van Gehoorzaamheid, een Droomsteen en een Staf van Controlerende macht
Met deze spreuk kan de magiër 1D6 bomen animeren als hij slaagt in een SPI-20-proef. De bomen kunnen zich verplaatsen en spreken de taal van de magiër. De bomen hebben dezelfde scores als boomgruwels en zullen de magiër gehoorzamen

Schaduwmagie

Deze magiegebruikers specialiseren zich in het oproepen van schaduwen, vreemde wezens uit een parallelle schaduwwereld. Schaduwen zijn heel gevaarlijke wezens, en hun krachten kunnen die van de demonen evenaren. Voor we met de lijst van de schaduwspreuken beginnen, verklaren we eerst de regels voor het oproepen van schaduwen, de soorten schaduwen en het binden van schaduwen.

1. Schaduwen oproepen

Om schaduwen op te roepen maken de magiërs gebruik van een magische driehoek, ook wel triagram genoemd. Dit triagram bestaat meestal uit dode takken en stenen en op elke hoek van het triagram moet een kaars branden. Het triagrarn dient om opgeroepen schaduwen gevangen te houden. De opgesloten schaduw zal vrijkomen wanneer het triagram verbroken wordt. Eenmaal het triagram gemaakt, moet de magiër de oproepingsspreuk uitspreken en een SPI-proef afleggen. Als deze lukt, verschijnt de schaduw. Als deze mislukt, verbruikt de magiër toch zijn MP, zonder dat zijn spreuk enig effect heeft.

2. Soorten schaduwen

Schaduwen zijn allemaal van dezelfde soort. Er bestaan geen speciale schaduwen, maar er bestaan wel zwakke en sterke schaduwen. De SM moet de scores van een pas opgeroepen schaduw bepalen aan de hand van de schaduwen-tabel.

Vechten
Schaduwen kunnen normaal gezien niet met fysische wapens vechten. Zij zijn volledig afhankelijk van hun magische aanvalsvormen. Sommige schaduwen hebben wel strijdmagie-spreuken. De kans op slagen, het aantal magiepunten en het aantal spreuken hangt af van hun niveau.

(% strm = %kans dat de schaduw strijdmagie bezit, M niv = Magieniveau, Spr = aantal spreuken.)
Schaduwen-magie-tabel
Niveau / % strm / M niv / Spr MP
1, 10%, 1, D3, D20
2, 20%, 1, D3+2, D20
3, 30%, D3, D6+2, 3D10
4, 40%, D4, D8+2, 4D10
5, 50%, D4+1, D10+2, 4D10

De SM bepaalt welke spreuken de schaduw heeft en hoe en wanneer hij die gebruikt.

Voorbeeld: *Een niveau 3 schaduw heeft dus 30% kans dat hij D6+2 aanvalsspreuken hee .ft tot niveau D3.*

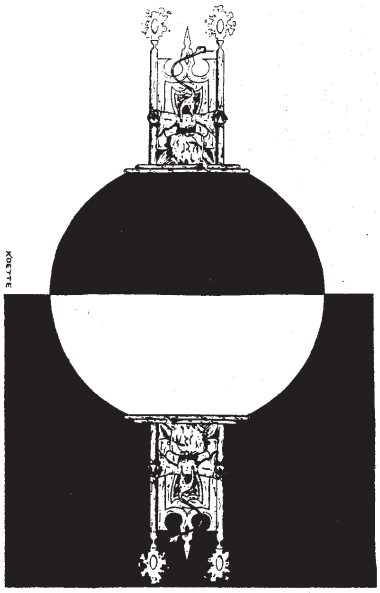
Sommige schaduwen hebben magische schaduwwapens. De wapens doen de normale schade van het wapen plus een KB, afhankelijk van het niveau van het schaduwwapen. De schaduw vecht altijd tnet het maximaal aantal

toegelaten aanvallen voor dat wapen voor hun niveau. Schaduwen die vechten met een schaduwwapen hebben altijd een AK gelijk aan 0. Een schaduw is een magisch wezen en alle aanvallen van de schaduw zijn

Schaduwentabel

Scores

Scores		***Niv.1***	***Niv.2***	***Niv.3***	***Niv.4***	***Niv.5***
BEH		10D6+20	12D6+20	14D6+20	16D6+20	18D6+20
KRA	schaduwen hebben geen kracht					
WEE		8D6	12D6	16D6	20D6	24D6
CHA	schaduwen hebben geen charisma					
INT		10D6+10	12D6+10	14D6+10	16D6+10	18D6+10
MOE	schaduwen kennen geen angst					
OPM		8D12	11D12	14D12	17D12	20D12
SPI		5D10	7D10	9D10	11D10	13D10
OMV		15	18	21	24	27
BEW		12	14	16	18	20
LEP	OMV + WEE / 2					
Moraal	altijd chaotisch					



Illustratie door Miir Kandive Van Kaiin

magisch, zodat zij magisch immune wezens kunnen schaden (% schw = % kans dat de schaduw een schaduwzwaard hanteert).

Schaduwen-WK-tabel
Schaduw / % schw / Niv schw / WK
1, 5%, 1*, 30%
2, 10%, 1*, 50%
3, 15%, 1D3*, 60%
4, 20%, 1D4*, 70%
5, 30%, 1D4+1*, 70+2D10

* De extra schade van het schaduwwapen hangt af van het niveau (zie binden van schaduwen). Voorbeeld: *Een niveau 3 schaduw heeft dus 15% kans om een schaduwwapen van niveau D3 te hebben.*

Speciale eigenschappen
Schaduwen hebben altijd de volgende speciale eigenschappen: Absorbtie SPI niv.*, Aura pijn* (4D6 MP), Immuun giffen (5), Immuun niet-magie, Immuun psychologische effecten, Materieloos (1), Nachtzicht (5), Onstabiel (3), Veroorzaak angst (3), Zeer snel (1)
* = neem hetzelfde niveau als het niveau van de schaduw.

Lokatieverdeling
Schaduwen hebben altijd een mensachtige vorrn, zonder benen. Zij hebben geen BEP en hun lokatieverdeling is als volgt:
Hoofd 1-4
Linkerarm 5-10
Rechterarm 11-15
Lichaam 16-20

3. Enkele voorbeeldschaduwen

Niveau 1 schaduw

Scores
BEH 56, KRA -, WEE 31, CHA -, INT 39, MOE -, OPM 46, SPI 38, OMV 15, BEW 12, LEP 31, KB 0, AK 0, MP 12

Speciale eigenschappen
Absorbtie SPI (1), Aura pijn (1), Immuun giffen (5), Immuun niet-magie, Immuun psychologische effecten, Materieloos (1), Nachtzicht (5), Onstabiel (3), Veroorzaak angst (3), Zeer snel (1)

Wapens
Geen

Algemeen
Taal: -, Moraal: chaotisch

Wapenrusting
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-4, 6, 0
Linkerarm, 5-10, 6, 0
Rechterarm, 11-15, 6, 0
Lichaam, 16-20, 12, 0

Niveau 3 schaduw

Scores
BEH 66, KRA -, WEE 55, CHA -, INT 63, MOE -, OPM 91, SPI 57, OMV 21, BEW 16, LEP 49, KB 0, AK 0, MP 14

Speciale eigenschappen
Absorbtie SPI (3), Aura pijn (3), Immuun giffen (5), Immuun niet-magie, Immuun psychologische effecten, Materieloos (1), Nachtzicht (5), Onstabiel (3), Veroorzaak angst (3), Zeer snel (1)

Wapens
Niveau 3 schaduwzwaard, 60%, 1 aanval, schade 2D8+3+3D6

Algemeen
Taal: -, Moraal: chaotisch

Wapenrusting
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-4, 10, 0
Linkerarm, 5-10, 10, 0
Rechterarm, 11-15, 10, 0
Lichaam, 16-20, 20, 0

4. Het binden van schaduwen

Schaduwen kunnen slechts gebonden worden aan twee dingen: scherpe wapens (SS wapens) of glazen bollen. Vooraleer de magiër mag proberen om de schaduw te binden mag de schaduw proberen uit het triagram te breken. De kans dat dit lukt hangt af van het niveau van de schaduw.

5% voor niveau 1 schaduwen
10% voor niveau 2
15% voor niveau 3
20% voor niveau 4
25% voor niveau 5

Als de schaduw uitbreekt moet de SM rollen op de schaduw-actie-tabel (zie verder) om te bepalen wat de schaduw doet.
Als de schaduw niet uitbreekt dan mag de magiër proberen de schaduw te binden. Om een schaduw te binden moet de magiër slagen in een SPI>SPI-proef. htslukt die dan breekt de schaduw uit en moet de SM rollen op de schaduw-actie-tabel,

Schaduw-actie-tabel
1D6 / actie
1-3: de schaduw verdwijnt terug naar zijn eigen bestaansniveau.
4-5: de schaduw valt de magiër aan die hem heeft opgeroepen.
6: de schaduw wordt onmiddellijk onstabiel (zie speciale eigenschappen).

4.1 Binden aan wapens

Schaduwen kunnen alleen maar gebonden worden aan scherpe wapens. Deze wapens worden dan magisch en kunnen magisch immune wezens schaden. Schaduwwapens zijn uiterst scherp en onbreekbaar. De extra schade die ze

doen hangt af van het niveau van de gebonden schaduw. Schaduwwapens hebben ook de eigenaardige eigenschap dat ze geen schaduw werpen

Extra schade voor schaduwwapens
Niveau van de aan het wapen gebonden schaduw en extra schade.
1: +1D6
2: +2D6
3: +3D6
4: +4D6
5: +5D6

Iemand die geraakt wordt door een schaduwwapen moet onmiddellijk een angstproef afleggen.

Opgelet: schaduwwapens kunnen ook door schaduwen gebruikt worden (zie eerder).

4.2 Binden aan glazen bollen

Een schaduw is niet zo gemakkelijk te controleren. Daarom binden de magiërs de schaduw meestal aan een glazen bol. De schaduw is dan in de bol zichtbaar, maar kan niets doen (ook geen angst veroorzaken), zo lang de bol intact is. Als een bol gebroken wordt, dan zal de schaduw onmiddellijk de persoon of de groep aanvallen die het dichtst bij hem staat. Schaduwmagiërs kunnen hun schaduw dus niet bevelen. Zij kunnen hoogstens een bol in de richting van hun tegenstanders stukwerpen in de hoop dat de schaduw hem van die tegenstanders verlost. Er mag slechts één schaduw per bol gebonden worden.

4.3 Schaduwen en andere wezens

Er zijn verschillende wezens (elementen, geesten...) die gebonden kunnen worden aan wapens, wapenuitrustingen of andere voorwerpen. Geen enkel ander wezen, buiten een geest, mag aan eenzelfde voorwerp als een schaduw gebonden worden.

5. Spreuken

Niveau 1

De golven van angst
Kosten: 5 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: het hart van een goopie
Met deze spreuk kan de schaduwmagiër angst veroorzaken in één tegenstander. De tegenstander moet omniddellijk een angstproef afleggen (zie psychologische effecten).

Jojaps dode vogels
Kosten: 10 MP / Duur: 1D6 gevechtsronden / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een arend
Met deze spreuk roept de schaduwmagiër een groepje schaduwvogels op. Deze vogels kunnen geen schade veroorzaken, maar zij vliegen rond een bepaalde tegenstander zodat deze belemmerd wordt. Iemand die door de schaduwvogels wordt lastig gevallen krijgt een -20 op zijn WK.

De eerste ode aan de vallende duisternis
Kosten: 18 NP / Duur: zolang de schaduw leeft / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: een hand van een maagd
Met deze spreuk kan de magiër een schaduw van niveau 1 oproepen.

Diederiks schaduwschicht
Kosten: 4 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtronde / Ingrediënten: een flesje gif van klasse 1 tot 3

Uit de handen van de tovenaar komt een donkere schaduwstraal. De straal treft het slachtoffer altijd en doet 1 Dl10 schade zonder BEP.

Niveau 2

Tijdstilstand
Kosten: 15 MP / Duur: speciaal / Uitspreektijd: 1 spelronde / Ingrediënten: de hersenen van een spiritist
Dit is een vrij vreemde spreuk. De schaduwmagier moet hem uitspreken voor hij een schaduw oproept. De spreuk zorgt ervoor dat de schaduw pas opgeroepen wordt na 1 tot 10 minuten (naar keuze). De schaduw die dan verschijnt kan niet meer gebonden worden en zal iedereen aanvallen binnen zijn gezichtsveld. Deze spreuk is dus eigenlijk een soort tijdbom die schaduwmagiërs veel gebruiken om hun tegenstanders uit de weg te ruimen enkele minuten nadat zijzelf vertrokken zijn.

De verschijning van de sterrenstorm
Kosten: 12 MP / Duur: 4D4 gevechtsronden / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een levend insect
Deze spreuk stopt de tijd in de schaduwwereld voor enkele gevechtsronden. Alle schaduwen binnen een straal van 15 meter van de magiër zullen stoppen totdat de tijd weer verder loopt. Een ideale spreuk om schaduwen die uit het triagram breken, op afstand te houden.

Tweede ode aan de vallende duisternis
Kosten: 23 MM / Duur: zolang de schaduw leeft / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: een hart van een maagd
Met deze spreuk kan de magiër een niveau 2 schaduw oproepen.

Koonzz rotterbal
Kosten: 7 MP per schaduwbal / Duur: 1D4 gevechtronden / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een bal
In de hand van de magiër verschijnt een kleine schaduwbal. De magiër werpt de bal naar een tegenstander. Terwijl de bal naar de tegenstander rolt groeit hij in volume en gewicht. De bal raakt de tegenstander altijd. Als de tegenstander niet slaagt in een KRA>25-proef, dan wordt hij omver gekegeld door de schaduwbal. De bal blijft op zijn slachtoffer liggen gedurende 1D4 gevechtsronden. Iemand die door een schaduwbal geraakt is kan niets ondernemen.

De tovenaar kan het aantal schaduwballen altijd opdrijven. Per niveau van de tovenaar mag hij een schaduwbal werpen. Elke bal raakt een andere tegenstander. Dit kost natuurlijk meer MP.

Voorbeeld: *Een niveau 3 schaduwmagiër komt oog in oog te staan met 3 wolven. De magiër besluit om 3 schaduwballen te werpen. Hij mag er maximaal luier werpen, één op elk van de wolven. Dit kost hem dus 21 MP (3x7).*

Niveau 3

Wedilaams schaduwschicht
Kosten: 10 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een gif van klasse 4
Uit de hand van de magiër komt een dodende straal, die het gekozen doelwit altijd raakt en 1D12 schade toebrengt zonder BEP.

Jojaps dode hond
Kosten: 9 MP / Duur: tot de hond zijn slachtoffer gevonden heeft / Uitspreektijd: 10 gevechtsronden / Ingrediënten:iets van het lichaam van het slachtoffer (haar of zo) en 50 Dukaten
Met deze spreuk kan de magiër een schaduwhond oproepen. De hond zal onmiddellijk naar zijn slachtoffer (zie ingrediënten) op zoek gaan en het aanvallen (de hond vindt zijn slachtoffer binnen de 2D8 uren). De hond valt één keer bij verrassing aan en doet altijd 1D12+5 schade. De BEP telt mee. Na de aanval verdwijnt de hond.

Derde ode aan de vallende duisternis
Kosten: 28 MP / Duur: zolang de schaduw leeft / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: het hart van een maagd en een hand van een tovenaarsleerling
Met deze spreuk kan de magiër een niveau 3 schaduw oproepen.

Niveau 4

Vierde ode aan vallend duister
Kosten: 35 MP / Duur: zolang de schaduw leeft / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: drie harten van priesters
Met deze spreuk kan de magiër een niveau 4 schaduw oproepen.

Vorpaal van dimensieschifting
Kosten: 16 MP / Duur: zolang de schaduw leeft / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: een zilveren pijl
Met deze spreuk creëert de magiër een schaduwscherm rond zich en houdt afle dingen tegen die niet rechtstreeks in kontakt staan met een levend wezen. Dit scherm houdt dus pijlen en geanimeerde zwaarden tegen maar niet een zwaard dat wordt vastgehouden.

De weg van het onzien
Kosten: 20 MP / Duur: 3D6 gevechtsronden / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: 5 vuurvliegjes
Met deze spreuk creëert de magiër een magisch opgeroepen cirkel van 20 meter doorsnede rond zich waarin er totale duisternis heerst. Deze zone blijft bestaan zolang de magiër niet beweegt. Doet hij dit wel dan verdwijnt ze. Om te bepalen of de magiër effektief niet beweegt dient hij om de zes gevechtsronden een SPI-proef dc>en. Als er gevochten wordt binnen de zone, dan moet men alle personen in de zone als onzichtbaar beschouwen (zie: 'vechten tegen onzichtbare wezens' in het basisregelboek).

Niveau 5

Laatste ode aan de vallende duisternis
Kosten: 40 MP / Duur: zolang de schaduw leeft / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: de hersenen van een waterdraak
Met deze spreuk kan de magiër een niveau 5 schaduw oproepen.

De ultieme schaduwschicht
Kosten: 17 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 4 gevechtsronden / Ingrediënten: een gif van klasse 5

Een schaduwstraal komt uit de hand van de tovenaar en raakt automatisch het gekozen doel en brengt 1D20 schade toe zonder BEP in rekening te brengen.

Eksalom's cirkel van duiding
Kosten: 25 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: poeder op basis van een hydra
Zodra de spreuk wordt uitgesproken, vertrekt vanuit de magiër een schaduwcirkel die aan elke persoon die in de cirkel komt 3D8 schade (zonder BEP) toebrengt (Je kan je wat er na het uitspreken van deze spreuk gebeurt best indenken door te denken aan de golf die onstaat bij het in het water gooien van een steen). De cirkel heeft een straal van 30 meter.

De komplexe vorpaal van teleportatie
Kosten: 51 MP / Duur: speciaal / Uitspreektijd: 1 week / Ingrediënten: 3 triagrammen in een gelijkzijdig driehoekspatroon
Met deze spreuk kan de magiër zichzelf en iedereen binnen de triagrammen naar de schaduwwereid teleporteren. Het eigenlijk een teleportatiespreuk. De magiër kan na 1D4 dagen overal waar hij wil in Dor te voorschijn komen. Er is wel 5% kans dat hij de reis niet overleeft.

Spiritisme

Deze magiegebruikers specialiseren zich in spreuken voor het oproepen van geesten en andere verwante spreuken. Voor we met de spreukenlijst van wal steken verklaren we eerst de regels voor het oproepen van geesten, de soorten geesten, vechten tegen geesten en het binden van geesten.

1. Het oproepen van geesten

Het oproepen van geesten is eigenlijk niet zo moeilijk. De magiegebruiker moet enkel, nadat hij de oproepingsspreuk succesvol heeft beeindigd, slagen in een SPI-proef. Als deze lukt, verschijnt de geest. Als ze mislukt, dan verbruikt de tovenaar toch zijn MP zonder dat zijn spreuk enig effect heeft.

2. Soorten geesten

Er zijn verschillende soorten geesten, elk met hun eigenschappen en mogelijkheden. Geesten zijn een speciaal soort wezens. Zij hebben slechts één score: SPI. Het is onmogelijk ze te verwonden met gewone wapens. Maar ook de meeste magische wapens of spreuken hebben er geen effect op. Enkel magische wapens en spreuken die speciaal bedoeld zijn om tegen geesten gebruikt te worden kunnen hen deren.

Het is wel mogelijk geesten aan te vallen in een geestesgevecht. Daarover verder meer. Elke geest moet gebonden worden aan een voorwerp of lichaam. Welke geesten aan wat moeten gebonden worden, vind je terug onder de beschrijving van elke geestessoort. Als een geest aan een lichaam gebonden wordt, dan laat dit een kleine, 5 centimeter in diameter, gekleurde vlek achter. Welke kleur de vlek heeft, hangt af van het soort geest.

Elke geestessoort is opgedeeld in 5 niveaus. Een geest van een hoger niveau kan meer maar is ook moeilijker te binden. De SPI-score horend bij de verschillende niveaus geesten lees je af uit volgende tabel.

Niveau van de geest en SPI-score

1	5D10
2	7D10
3	9D10
4	11D10
5	13D10

2.1 Genezingsgeest

Deze geesten versnellen de genezing van de persoon waaraan ze gebonden zijn. Hun bindingskleur is purper. Ze kunnen niet aan een voorwerp gebonden worden. Aan een persoon kan slechts één genezingsgeest gebonden worden.

Niveau genezingsgeest en eigenschappen.
1: Deze geest zorgt ervoor dat een persoon 1 LEP meer bijkrijgt als hij door niet-magische middelen genezen wordt (dit geldt voor alle genezingsgeesten). De persoon waaraan de geest gebonden is (de "eigenaar") krijgt bijvoorbeeld per dag 1D4+1 LEP bij i.p.v. 1D4.
2: Idem, maar geeft 2 LEP meer.
3: Deze genezingsgeest zorgt ervoor dat de eigenaar twee keer zo veel LEP terugwint als normaal.
4: idem als 3, maar drie maal zo veel.
5: idem als 3, maar vier maal zo veel.

2.2 Ziektegeest

Deze geesten dragen één van de bekende ziektes (willekeurig bepaald door de SM) uit Dor. Zij zullen, op commando van hun eigenaar, een slachtoffer aanvallen in een SPI>SPI-proef Als de geest wint dan krijgt het slachtoffer de ziekte die de geest draagt. Daarop verdwijnt de geest. Als de geest verliest verdwijnt hij zonder meer. Ziektegeesten nemen de vorm aan van een door pijn vertrokken gezicht, wanneer zij hun slachtoffer aanvallen. Ziektegeesten kunnen alleen aan voorwerpen gebonden worden. Hun bindingskleur is groen.

Er zijn geen echte verschillen tussen ziektegeesten van verschillende niveaus. Het enige verschil is hun SPI-score, die bepaalt hoe sterk ze zijn in een geestesgevecht.

2.3 Beschermingsgeesten

Deze geesten absorberen een deel van de schade die wordt toegebracht aan de drager ervan. Ze beschermen tegen alle soorten schade: die van wapens, spreuken, een val, enz.

Een beschermingsgeest geeft even veel BEP over het hele lichaam van de "eigenaar" van de geest als zijn niveau. Een niveau 3 beschermingsgeest geeft die persoon dus 3 BEP over zijn hele lichaam bij.

Een bescheermingsgeest kan enkel aan personen gebonden worden, en slechts één geest per persoon. Hun bindingskleur is geel.

2.4 Aanvalsgeest

Deze geesten proberen levende wezens aan te vallen door ze de stuipen op het lijf te jagen. Ze mogen aan lichamen en voorwerpen gebonden worden. Op bevel van de eigenaar zal de geest zijn bindingsplaats verlaten en een door de eigenaar aangeduid slachtoffer aanvallen met een angstaanval. Daarna zal de geest terugkeren naar zijn eigen bestaansniveau of de aanval lukt of niet. De angstaanval komt overeen met de speciale eigenschap (zie speciale eigenschappen in het monsterhoofdstuk van het basisregelboek) veroorzaak angst. Het niveau waarin zij deze speciale eigenschap bezitten is gelijk aan het niveau van de geest.

Een onbeperkt aantal aanvalsgeesten mag aan een lichaam gebonden worden, maar slechts één aan éénzelfde voorwerp. Hun bindingskleur is rood. Aanvalsgeesten nemen tijdens hun aanval de vorm aan van een verschrikkelijk spookachtig wezen.

2.4 Spookgeesten

Spookgeesten zijn in feite een andere soort aanvalsgeesten. Zij proberen de ziel van het slachtoffer over te nemen voor een

bepaalde tijd. Als de geest in een geestesgevecht slaagt (zie verder onder vechten met geesten), "neemt" hij zijn slachtoffer "over". Het slachtoffer vervalt dan in apathie voor een bepaalde duur, afhankelijk van het niveau van de spookgeest (zie tabel).

Een spookgeest mag aan een lichaam of een voorwerp gebonden worden. Er mag slechts één geest aan een persoon gebonden worden. De bindingskleur van een spookgeest is grijs.

Spookgeesten nemen bij hun aanval de vorm aan van een grijze bol die recht naar het slachtoffer vliegt. Het is onmogelijk de bol te ontwijken.

De geest valt aan op commando van zijn eigenaar. Hij verdwijnt als hij verslagen wordt.

Niveau van de spookgeest en eigenschap
1: De geest blijgt gedurende 1D3 gevechtsronden in het lichaam van het slachtoffer.
2: idem, maar 2D3 gevechtsronden.
3: idem, maar 4D3.
4: idem, maar 8D3
5: idem, maar 16D3

2.6 Intelligentiegeesten

Deze geesten verhogen een van de volgende scores van hun eigenaar: MOE, INT, BEH, SPI of OPM met een percentage gelijk aan drie maal het niveau van de geest. Een niveau 4 intelligentiegeest verhoogt de score dus met 12%. De verhoging is permanent zolang de geest aan het lichaam van de eigenaar gebonden is. Een intelhgentiegeest kan ook gebonden worden aan een wapen. De wapenkunde van de gebruiker van dit wapen wordt dan met het percentage verhoogd.

Er kan slechts één intelhgentiegeest aan een lichaam of voorwerp gebonden worden. Een persoon mag wel met meerdere intelligentiegeesten rondlopen: één aan zichzelf, één aan zijn zwaard, enzovoort.

Een wapen waar een intelligentiegeest aan gebonden is, wordt niet beschouwd als een magisch

wapen. Het kan dus geen wezens schaden die immuun zijn voor niet-magie.

De bindingskleur van intelligentiegeesten is zwart.

Een intelligentiegeest wordt altijd genoteerd samen met de score die hij verhoogt.
- Voorbeeld: *Intelligentiegeest MOE niveau 2.*

2.7 Lichtgeesten

Lichtgeesten doen niet meer dan voor licht zorgen. Op commando van hun eigenaar verlaten zij hun bindingsplaats en nemen de vorm aan van een zenuwachtig heen en weer vliegend lichtgevend bolletje. Hoe lang ze licht geven hangt af van het niveau van de geest. Raadpleeg de tabel.

De eigenaar van de geest kan hem in verschillende richtingen laten vliegen maar nooit buiten zijn eigen gezichtsveld.

Lichtgeesten kunnen aan een lichaam of een voorwerp gebonden worden. Er is geen beperking op het aantal lichtgeesten dat per lichaam kan gebonden worden. Een lichtgeest geeft ongeveer even veel licht als een fakkel. Wanneer de geest "opgebrand" is keert hij terug naar zijn eigen bestaansniveau. Hun bindingskleur is wit.

Niveau van de lichtgeest en eigenschap
1: Geeft 1D6 spelronden (minuten) licht.
2: idem, maar 4D6 minuten.
3: idem, maar 8D6.
4: idem, mar 16D6
5: idem, maar 32D6

2.8 Dwaalgeest

De dwaalgeest is een speciaal geval. Het is eigenlijk geen nieuw soort geest, maar een geest van een andere soort, die een speciale levensstijl heeft aangenomen. Dwaalgeesten zijn niet aan een voorwerp of een persoon gebonden, maar wel aan een bepaalde plaats. Ze zijn meestal niet door magiërs opgeroepen.

De dwaalgeest heeft meestal iets gemeen met de plaats waar bij "woont" (misschien is hij, toen hij zijn stoffelijke vorm nog had, op die plaats vermoord?). Levende wezens noemen deze plaatsen spookhuizen, vervloekte gebieden en dergelijke. Regelmatig komt het dan ook voor dat spiritisten gevraagd worden een plaats te zuiveren van een dwaalgeest. De band tussen de geest en zijn "woonplaats" is zo sterk dat de spritist de plek enkel kan zuiveren met de niveau 5 spreuk "de dans van de dwalende zielen".

Slechts spook-, aanvals-, ziekte-, en lichtgeesten komen voor als dwaalgeesten.

3. Vechten tegen geesten

Geesten kunnen aangevallen en vernietigd worden met specifieke magische wapens of spreuken. Een andere manieren om geesten te lijf te gaan is reeds hiervoor vermeld: het geestesgevecht. Een geestesgevecht treedt enkel op als een geest een personage aanvalt. Dit kan op commando gebeuren of als een personage het bindingsvoorwerp of lichaam aanraakt. Zoals de naam het doet vermoeden bevechten de geest en zijn tegenstander elkaar met hun respektievelijke geesteskracht.

Een geestesgevecht verloopt als volgt. De SM rolt met een D4 en telt hierbij het niveau van de aanvallende geest op. Zo bekomt hij het aantal spirituele gevechtsronden dat de geest en de figuur het tegen elkaar zullen opnemen. Vervolgens legt de aangevallen figuur voor elk van die gevechtsronden een SPI>SPI-proef af. Verliest de figuur een proef dan verliest hij 1 LEP. Na het volledige aantal gevechtsronden kijkt de SM na wie van de twee, de geest of de figuur, er het meeste gevechtsronden heeft gewonnen. Die is de winnaar. Indien de persoon wint, is de geest vernietigd. Als de geest wint kan hij, afhangkelijk van de soort waartoe hij behoort, de verslagen speler nog meer problemen bezorgen.

Geesten die niet echt de bedoeling hebben om met anderen te vechten (lichtgeesten en genezingsgeesten, bijvoorbeeld) zullen de verslagen persoon met rust laten, totdat ze opnieuw aangevallen worden.

Als elke kant evenveel gevechtsronden heeft gewonnen begint het gevecht van voor af aan opnieuw totdat er een winnaar uit de bus komt.

Een geestesgevecht neemt geen tijd in de echte wereld in beslag. Het gebeurt ogenblikkelijk. Als een speler door een geest wordt aangevallen kunnen de andere spelers niets anders doen dan toekijken.

Kritieke successen en blunders zijn niet van toepassing op geestesgevechten.

Voorbeeld van een geestesgevecht: *Gorth wordt aangevallen door een niveau 1 spookgeest met een SPI-score van 32. De SM rolt 1D4 en telt daarbij het niveau van de geest op. Hij rolt een 2. Gorth en de spookgeest zullen dus 3 spirituele gevechtsronden moeten kamp leveren. Gorth heeft een SPI van 46. Hij moet dus onder 46 rollen om de spookgeest te verslaan. Gorth rolt: 02, 71 en 63. Hij wint dus 2 gevechtsronden en de geest wint er 1. Gorth wint. De geest is vernietigd. Gorth verliest echter 1 LEP omdat hij 1 gevechtsronde heeft verloren.*

4. Binden van geesten

Eenmaal de geest opgeroepen (zie: oproepen van geesten), moet de magiegebruiker hem binden aan een voorwerp of een lichaam. De geest geeft niet zomaar toe aan deze beknotting van zijn vrijheid. Daarom lukt het binden alleen als de magiër slaagt in een SPI>SPI-proef. Als deze proef mislukt, verdwijnt de geest terug naar zijn eigen bestaansniveau en de magiegebruiker verliest permanent (1) 1D4 SPI. Het binden van geesten kan een magiegebruiker dus veel SPI kosten. De meeste magiegebruikers proberen dit probleem te omzeilen door eerst een intelligentiegeest, die de SPI-score verhoogt, aan hun eigen lichaam te binden. Op deze manier wordt eerst de extra SPI van de

intelligentiegeest verbruikt. Als de extra SPI "op" zijn kan de magiër zonder problemen een nieuwe intelligentiegeest aan zichzelf binden.

Zoals reeds gezegd blijft er een gekleurde vlek achter op het lichaam waar een geest aan gebonden wordt. De kleur van de vlek is afhankelijk van de bindingskleur van de geest. De vlek verdwijnt wanneer de geest verdwijnt. Er kunnen dus slechts geesten aan een lichaam gebonden worden tot er geen plaats meer is voor de bindingsvlek. Een vuistregel hiervoor is dat er drie maal meer bindingsvlekken op een voorwerp of lichaam kunnen dan de OMV score ervan. Iemand met OMV 14 kan dus 42 geesten aan zijn lichaam binden. Hou er wel rekening mee dat zo'n persoon nogal een bonte indruk maakt.

Als een geest aan een voorwerp gebonden wordt is er niets speciaals te zien aan het voorwerp. Het is wel magisch, maar kan geen magisch immune wezens schaden. Aan een voorwerp kan er slechts één geest gebonden worden. De bindingskleur is niet onmiddelijk zichtbaar op het voorwerp. Ze kan zichtbaar gemaakt worden met magische middelen. Normaal blijft een geest aan een lichaam, voorwerp of plaats gebonden tot de binding verbroken wordt. De binding wordt verbroken als de geest zijn taak heeft vervuld of als hij wordt vernietigd.

5. Spreuken

Niveau 1

De eigenaardige Kartaohg
Kosten: 5 MP X het niveau van opgeroepen geest / Duur: totdat de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 6 gevechtsronden / Ingrediënten: een bindingsvoorwerp
Met deze spreuk kan een magiër een genezingsgeest van het niveau van de magiër of lager oproepen. De magiër spreekt de spreuk uit en wanneer het oproepen en binden goed is verlopen kan de magiër voortaan over een genezingsgeest beschikken.

De eerste woorden
Kosten: 2 MP x niveau van de opgeroepen geest / Duur: totdat de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: onmiddellijk / Ingrediënten: een vuurvlieg
Met deze spreuk kan de spiritist een lichtgeest oproepen van niveau 1 tot 5.

De geurende blauwsmaken
Kosten: 4 MP / Duur: 1D4 uren / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een schedel
Deze spreuk roept een geestelijke barrière op die de magiër volledig ongevoelig maakt voor eender welk psychologisch effect, door geesten veroorzaakt.

De snorren van Isgoriander
Kosten: 2 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: snorharen van een wolf
Deze spreuk laat de magiër toe om te ontdekken of er in zijn buurt (4D20 m) geesten vertoeven. Dat kunnen zowel gebonden als vrije geesten zijn. De magiër komt enkel te weten of er geesten in de buurt zijn. Welke geestensoort het is kan hij niet uitmaken.

De ware kleur van het zijn
Kosten: 8 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een verfborstel
Met deze spreuk kan de magiër de bindingskieuren van geesten te weten komen, die aan een voorwerp of figuur gebonden zijn. De tovenaar wijst naar het voorwerp of de persoon en hij zal alle geesten met hun bindingskleuren te weten komen, die aan dit voorwerp of deze persoon gebonden zijn. Alleen de magiër zal de bindingskleuren zien oplichten. De magiër zal de bindingskleur altijd zien, ook al is de plaats waar de geest gebonden is niet zichtbaar voor het oog (voorbeeld: onder kleren of in een zak).

De winden van genezende dwalingen
Kosten: 3MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: geen
Hiermee kan een magiër een wezen kalmeren door de geest van het wezen te ontspannen. Deze spreuk kan dus alle psychologische effekten genezen. Het verschil met de kunde 'Genezen Psychologische effecten', is dat de spreuk ook op afstand werkt.

Niveau 2

De eigenaardige Mortoah
Kosten: 6 MP x het niveau van opgeroepen geest / Duur: totdat de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een bindingsvoorwerp
Met deze spreuk kan de magiër een bescherrningsgeest van het niveau van de magiër of lager oproepen. Als het oproepen en binden goed verlopen is, kan de magiër voortaan over een beschermingsgeest beschikken.

Lobilium kondre
Kosten: 6 MP / Duur: 5D6 minuten / Uitspreektijd: 6 gevechtsronden / Ingrediënten: een vleugel van een vleermuis en het lichaam van het dood wezen waarmee de spiritist wil spreken
Als de spreuk wordt uitgesproken dan is de magiër in staat om in contact te treden met een ziel van een dood wezen. Om te kunnen praten met de ziel moet de magiër echter eerst in een SPI>SPI-proef lukken. Deze spreuk is enkel effectief op intelligente wezens.

De voorwereldlijken
Kosten: 9 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: koperpoeder
De magiër bundelt zijn magische en geestelijke krachten in een perfect witte bol. Die bol werpt hij in de richting van zijn doel. De bol raakt het doelwit automatisch en veroorzaakt 2D10 magische schade. De BEP van het slachtoffer telt mee.

Firakolum's eigenzinnige loop
Kosten: 34 MP / Duur: 2D6 dagen / Uitspreektijd: 7 gevechtsronden / Ingrediënten: een wortel van een ralk
Met deze spreuk kan een magiër de geest van wezens met een INT van 30 of lager overnemen. Zo lang de spreuk werkt, kan de magiër het wezen volledig controleren. Als de spreuk is uitgewerkt, herinnert het slachtoffer zich niets meer van de periode waarin bij onder invloed van de spreuk

stond. De spreuk werkt niet op onnatuurlijke wezens zoals demonen.

Niveau 3

De eigenaardige Schoahl
Kosten: 7 MP x niveau van de opgeroepen geest / Duur: totdat de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 2 gevechtsronden / Ingrediënten: een bindingsvoorwerp
Met deze spreuk kan een magiër een intelligentiegeest van zijn niveau of lager oproepen. Als het oproepen en het binden goed is verlopen dan kan de magiër voortaan beschikken over een intelligentiegeest.

De diepzoekende Zervroede
Kosten: 12 MP / Duur: 3D6 minuten / Uitspreektijd: 1 gevechtsronden / Ingrediënten: een gouden naald
Deze spreuk laat de magiër toe om de gedachten van een slachtoffer te lezen als de magiër lukt in een SPI-10>SPI-proef.

De velden van diepe doorgangen
Kosten: 11MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 9 gevechtsronden / Ingrediënten: een vingerkootje
Deze spreuk laat de magiër toe om de levensaura's van levende wezens die in zijn buurt (straal van 150 meter) vertoeven op te sporen. Deze spreuk is dus ideaal om te weten of dat lege huis wel degelijk leeg is.

Sporadische wensen van trilling
Kosten: 25 MP / Duur: 2D4 gevechtsronden / Uitspreektijd: 9 gevechtsronden / Ingrediënten: de tong van een krokodil
Deze spreuk verlamt de geest van een levend wezen als de magiër in een SPI>SPI-proef slaagt. Het slachtoffer wordt als het ware een plant en kan niets meer doen dan met open ogen neerliggen. De spreuk werkt niet op onnatuurlijke wezens zoals bijvoorbeeld demonen.

Niveau 4

De eigenaardige Lezoahk
Kosten: 7 MP x niveau van de opgeroepen geest / Duur: tot de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 14 gevechtsronden / Ingrediënten: een bindingsvoorwerp
Met deze spreuk is de magiër in staat om een aanvalsgeest, van het niveau van de magiër of lager, op te roepen. Als het oproepen en het binden goed is afgelopen, beschikt de magiër voortaan over een aanvalsgeest.

Verrassingen van Grolatorian
Kosten: 12 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 15 gevechtsronden / Ingrediënten: een gezegend beeldje
Met deze spreuk kan een magiër elke geest vernietigen als hij lukt in een SPI>SPI-proef (voor elke geest). De magiër spreekt de spreuk uit en onmiddellijk stroomt uit zijn beide handen een blauwe golf van magische energie die alle geesten binnen 20 meter die de SPI>SPI-proef verloren hebben, vernietigt.

Nieuwe manieren met oude wijzen
Kosten: 15 MP / Duur: 1D4 uren / Uitspreektijd: 13 gevechtsronden / Ingrediënten: een kleine kristallen bol
Deze spreuk zorgt ervoor dat een groep van 1D8 personen totaal ongevoelig wordt voor alle psychologische effecten die geesten kunnen veroorzaken.

De stijgende warmte in de kille wind
Kosten: 7 MP x niveau van de opgeroepen geest / Duur: tot de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 16 gevechtronden / Ingrediënten: een steenslang
Met deze spreuk kan de tovenaar een ziektegeest van zijn niveau of lager oproepen.

Niveau 5

De eigenaardige Namnoahg
Kosten: 8 MP x niveau van de geest / Duur: tot de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 18 gevechtsronden / Ingrediënten: een bindingsvoorwerp
Met deze spreuk is de magit!r in staat een spookgeest van het niveau van de magiër of lager op te roepen.

Veliaz deder lootok
Kosten: 20 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 3 gevechtsronden / Ingrediënten: 3 paar klauwen van een kril
Deze spreuk vernietigt 2D6 geesten binnen een straal van 50 meter, als de magiër lukt in een SPI-10-proef.

Gondelende ode voor donkere onderwerelden
Kosten: 33 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: een Staf van Controlerende Macht Deze spreuk vernietigt
onmiddellijk de ziel van een wezen als de magiër lukt in een SPI>SPI-proef. Het slachtoffer sterft onmiddellijk. Het slachtoffer kan alleen maar genezen worden met de niveau 5 helingsmagie spreuk "Juka Perezteroksa's terugkerende weg".

De blokkade van de meesterlijke brand
Kosten: 25 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 6 gevechtsronden / Ingrediënten: een gezegend godensymbool
Deze spreuk verrnietigt alle geesten (die van de magiër inbegrepen) binnen een cirkel van 100 meter als de magiër lukt in een SPI- 10-proef.

De dans van de verloren zielen
Kosten: 40 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 10 uur / Ingrediënten: zuiver water, 1 dosis Fophkruid, een schaar, zwavel en een balans
Deze spreuk verbreekt de binding die dwaalgeesten hebben met een bepaalde lokatie. De geesten zullen nog enkele seconden in de materiële wereld blijven en zullen dan verdwijnen om nooit meer terug te keren. De spreuk lukt slechts als de spiritist de plaats waarmee de dwaalgeesten verbonden zijn, aanraakt.

Hygiënische magie

Deze magiërs specialiseren zich in kraaknetheid (om niet te zeggen, dat ze erdoor ge-obsedeerd zijn). Hoewel het geen machtige magiesoort is, is ze op Dor wel immens populair, vooral onder de beter gegoeden. Een Hygiënisch magiër is immers een luxe-personeelslid en er één onder je personeel hebben, is een teken van standing. Ze staan dan ook vaak in dienst van rijken of van het hof.

Om zich in deze magieklasse te bekwamen, volstaat het basismagiër te zijn. Het is eigenlijk niet meer dan een uitbrieding van de basismagie. Men kan deze magiesoort "aankopen", door gewoon deze wens kenbaar te maken aan de spelmeester. Het kost niets in aankoop.

enige voorwaarde is wel dat men er ten allen tijde, voor zo ver mogelijk (dus niet tijdens gevechten, en dergelijke), kraaknet bij loopt. Vergeet niet; orde en netheid zijn voor deze personen een obsessie.

Al deze spreuken zijn niveau 1 spreuken. Ze zijn allemaal toepasbaar (daar waar dit logisch klinkt) op zichzelf of op iemand anders.

Voor al deze spreuken gelden volgende gegevens:
Kosten: 1MP / Duur: Onmiddellijk / Uitspreektijd: onmiddellijk.

1. Spreuken

Niveau 1

De basische occurentie
Ingrediënten: een stukje zeep en een stokje met een zacht uiteinde.
Hiermee krijgt iemand een volledige wasbeurt (alleen het lichaam, niet de kleding).

De wervelwind van Nihlfskh
Ing.: Een zak.
Hiermee verwijdert de magiër vuil en stof van de vloer en het meubilair van een kamer.

De Zwartkop weldaad
Ing.: Een beetje olie en een schaar
Hiermee verzorgt de magiër het kapsel en de gezichtsbeharing van één persoon.

De afstandelijke aanbieding der cirkels
Ing.: een zacht, rond borsteltjes
Hiermee zorgt de magiër ervoor dat de lichaamsopeningen (oren, mond, enz...) van één persoon toonbaar zijn voor hygiënische inspectie.

De trommel van flitsende blijheid
Ing.: een handvol wit poeder (alles voldoet) en ongeveer 10 liter water.
Hiermee ontdoet de magiër maximaal 10 KG kleding of textiel van alle vuil.

Het oppervlak van de ongebreidelde weerkaatsingen
Ing.: een handvol fijn zand
Hiermee verwijdert de magiër klevend vuil en hardnekkige vlekken van maximaal 10 vierkante meter gladde oppervlakken.

De gargantische explosie van olfactorische nasaliteit
Ing.: een stukje zeep en een schuurborstel.
hiermee verlaagt de magiër voor een periode van één volle dag het stankniveau van een persoon, wezen of object (maximale OMV: 25) met 1 niveau. M.a.w., een wezen dat de eigenschap 'Stank, niveau 1', bezit, zal deze eigenschap tijdelijk verliezen. Deze spreuk kan men per dag slechts één maal op dezelfde persoon of object uitspreken.

Oude incantaties

Al de spreuken uit het basisregelboek en uit dit magie-uitbreidingsboek, zijn spreuken die algemeen bekend zijn en die door de meeste tovenaars of universiteiten aan hun leerlingen geleerd worden. Maar er zijn nog andere spreuken, spreuken die uitgevonden zijn door een enkele tovenaar in zijn geheime kelder, spreuken die honderden jaren geleden door een eenzame magiër gecrëeerd zijn, maar later verloren zijn gegaan, en spreuken die zich niet zo gemakkelijk laten onderverdelen in de reeds bestaande magieklassen. Deze spreuken noemen we de oude incantaties.

Oude incantaties zijn dus spreuken die zeer zeldzaam zijn en die meestal niet volledig zijn, of in een verloren taal, geschreven zijn. Oude incantaties zijn meestal ook toverspreuken die

iets krachtiger, of toch tenminste vreemder zijn dan de meeste andere spreuken. De SM moet dus eerst deze spreuken eens grondig bekijken en dan beslissen of hij ze wil gebruiken in zijn spel (en de SK´s ze kunnen leren). Spreuken die geen oude incantatie zijn, zijn onderhevig aan alle spelregels uit het basisregelboek maar voor de oude incantaties gelden enkele nieuwe regels.

1. Magische blunders

Oude incantaties zijn meestal oude, experimentele of lang vergeten spreuken. Daarom is de kans op een magische blunder (zie magische blunders, in het basisregelboek) hoger dan bij een gewone spreuk. Als de tovenaar meer dan 85 rolt met 1D100, bij het uitspreken van een oude incantatie, heeft hij een magische blunder begaan!

2. Aanleren van oude incantaties

Oude incantieatie, moeten, net zoals andere spreuken, aangeleerd worden, maar er moet een individuele EP waarde aan besteed worden. In tegenstelling tot gewone spreuken (waar EP (= ervaringspunten) besteed worden aan een volledig niveau van spreuken) moet de magiër dus voor elke incantatiespreuk die hij vindt en aanleert EP besteden. Deze EP waard-e is 100 EP maal het niveau van de spreuk.

Voorbeeld: *Stel dat Ximoga, een schaduwmagiër van niveau 3 (hij kent reeds alle niveau 3 spreuken), een oude incantatie vindt van de schaduwmagie van niveau 3. Ximoga kan deze spreuk dus niet zomaar aanleren met een INT-proef zoals hij met een gewone schaduwspreuk zou doen. Hij moet (nadat hij in een INT-proef gelsaagd is) 300 EP inleveren (3 x 100 EP) voor het leren van de spreuk.*

3. Instuderen van oude incantaties

Oude incantaties moeten voortdurend door de magiër opnieuw geleerd worden. Telkens als hij de spreuk uitspreekt, verdwijnt deze immers uit zijn geheugen. Hij moet dan opnieuw 1D4 dagen studeren om de spreuk terug te onthouden Opgelet; deze regel heeft niets te maken met de vorige regel (aanleren van een oude incantatie). Die gaat over het aanleren en begrijpen van de spreuk en dat moet maar één maal gebeuren (en dus moet er ook maar één maal EP besteed worden). Daarna moet de magiër zijn geheugen steeds opfrissen, nadat hij de spreuk heeft uitgesproken. Dit is omdat oude incantaties spreuken zijn die in de meeste gevallen op andere, (oudere) magische begrippen steunen.
Opgelet; Dit opnieuw aanleren van de spreuk heeft ook niets te maken met het internaliseren van de spreuk (zie later).

Voorbeeld: *Ximoga heeft pas een oude incantatie aangeleerd die een gigantische schaduwbal kan oproepen. Op de weg naar zijn kasteel wordt hij plots aangerand door enkele woeste trollen. Ximoga spreekt onmiddellijk zijn pas aangeleerde, oude incantatie uit en herleidt de trollen tot smeulende hoopjes as. Ximoga zal nu 1D4 dagen moeten studeren (niet heel de tijd, natuurlijk) om de spreuk opnieuw in zijn geheugen op te nemen.*

4. Optionele regel.

Het is natuurlijk een beetje verwarrend als een magiër constant op een blaadje papier moet bijhouden welke oude incantaties hij momenteel in zijn geheugen heeft zitten en welke hij opnieuw aan het memoriseren is. Daarom is het misschien interessant voor de SM en de speler als de magiër, nadat hij een aantal keren de oude incantatie heeft aangeleerd, de spreuk vooraan uit het hoofd ken. Dit zal waarschijnlijk zo zijn na een 3D4-tal keer.
Voorbeeld: *Ximoga heeft zijn oude incantatie al meerdere malen gebruikt en opnieuw aangeleerd (het is blijkbaar een handige spreuk). Na de 7e keer beslist de SM dat Ximoga de spreuk voldoende kent om hem permanent te onthouden. De oude incantatie is nu, net zoals andere spreuken, permanent gekend door Ximoga.*

5. Andere regels

Voor de rest zijn oude incantaties onderhevig aan alle spelregels waaraan gewone spreuken onderhevig zijn. Bereik, internalisatie, duur enzovoort.

6. Enkele voorbeelden van Oude incantaties

Hieronder staan enkele nieuwe spreuken voor S & S. De SM is natuurlijk niet verplicht ze in zijn spel te gebruiken. Best leest hij ze eerst even door en beslist dan, eventueel in overleg met de spelers, of hij ze al dan niet wil invoeren.

6.1 Spiritisme

De geesten van geleden (oude *incantatie spiritisme niveau 5)*
Kosten: 25 MP / Duur: 1 uur / Uitspreektijd: 2 spelronden / Ingrediënten: 5 centiliter speeksel van een draak
De spiritist moet deze spreuk uitspreken op water of op een steen of plant. Het water, de steen of de plant mag niet veranderd of gecreëerd zijn door mensen of andere wezens. De spreuk werkt dus niet op een emmer water, een gekweekte plant, een stukje hout, een straattegel, enzovoort.
Indien de spiritist dan lukt in een SPI-20 proef, kan hij het doelwit van de spreuk ondervragen over de gebeurtenissen van de laatste week binnen een straal van 10 meter. Opgelet: als het doelwit beweegt (zoals bijvoorbeeld stromend water) dan werkt de spreuk niet. Er is 20% kans dat het doelwit van de spreuk zich details kan herinneren.

De emotionele roep (oude incantatie spritisme van niveau 3)
Kosten: 5 MP maal niveau emotiegeest / Duur: totdat de geest vernietigd wordt / Uitspreektijd: 1 spelronde / Ingrediënten: een traan, een nagel, een druppel bloed en een enkele snorhaar van een zwarte kat
Met deze spreuk kan de spiritist een emotiegeest (zie lager) van niveau 1 tot 5 oproepen

Emotiegeesten zijn geesten die een bepaalde emotie met zich meedragen. Emotiegeesten zijn

aan dezelfde regels onderhevig als de geesten, die eerder beschreven werden in dit boek bij 'spiritisme'.

Emotiegeesten vallen een slachtoffer aan in een geestesgevecht en wanneer zij dit winnen, dan zal het slachtoffer een bepaalde emotionele staat aannemen gedurende 1D20 minuten. De effecten van de emotie zullen sterk afhankelijk zijn van de situatie en worden meestal door de SM zelf bepaald. Er zijn wel enkele emotiegeesten die vaste regels hebben.

· **Emotiegeesten haat:** iemand die door deze geesten bezeten is, zal de speciale eigenschap Haat Iedereen krijgen. Het niveau van de speciale eigenschap is gelijk aan het niveau van de geest.
· **Emotiegeest liefde:** wie door deze geesten bezeten wordt, zal nooit een aanval uitvoeren en zelfs in een gevecht alleen maar afweren. Wanneer de bezeten figuur echter een KT krijg, zal de geest ontsnappen uit zijn lichaam en zal hij weer zichzelf worden.
· **Emotiegeesten queeste:** iemand die door deze geesten bezeten is, zal plots een duidelijk doel in het leven krijgen. Welk doel dit is hangt af van de magiër die de geest heeft opgeroepen of van de SM. Het doel zal meestal het volbrengen van een bepaalde taak of het zoeken van een bepaald voorwerp zijn. Deze geesten verschillen van de andere emotiegeesten omdat zij 1D20 dagen aanwezig blijven in de geest van hun slachtoffer.

Er zijn natuurlijk ontelbare soorten emotiegeesten. De emoties die in geesten kunnen vertegenwoordigd worden kunnen zeer complex of gedetailleerd zijn. Zo kan er bijvoorbeeld een emotiegeest bestaan die een emotie van frustratie, alsof je iets verloren hebt, veroorzaakt.

Een emotiegeest kan alleen maar aan een voorwerp gebonden worden en maximaal 1 per voorwerp. De bindingskleur van een emotiegeest is lichtgroen. De emotiegeesten nemen meestal een vorm aan die past bij hun emotie. Zo zal een emotiegeest die de emotie haat met zich meedraagt er meestal uitzien als een scheldend en schreeuwend hoofd.

6.2 Strijdmagie

De detectie van de zwevende runen (strijdmagie van niveau 2)
Kosten. 16 MP / Duur: onmiddellijk / Uitspreektijd: 1 spelronde / Ingrediënten: een bril
Als de magiër deze spreuk uitspreekt, dan zal hij alle magische runensymbolen die zich binnen een straal van 100 meter van zijn persoon bevinden, gewaar worden en zelfs hun exacte locatie kunnen bepalen.

Verdoezeling van de mystiek (strijdmagie van niveau 4)
Kosten: 40 MP / Duur: 1 uur per niveau strijdmagiër / Uitspreektijd: 2 spelronden / Ingrediënten: poeder op basis van een ondode
Als de magiër deze spreuk over een met magische runen beschreven voorwerp, wapen of wapenrusting uitspreekt, dan zullen de runen al hun magisch krachten tijdelijk verliezen (zie duur van spreuk)

De dans van de runen (oude incantatie strijdmagie niveau 5)
Kosten: 40 MP per rune / Duur: permanent / Uitspreektijd: 4 spelronden / IngrediËnten: 6D10 centiliter demonenbloed, 10 gram gemalen drakentanden, poeder op basis van een chaotisch wezen en haren van een ander magiër.
De magiër moet deze spreuk gebruiken om een magische runenkracht op een bepaald voorwerp te schrijven. Als de kracht uit meerdere runen bestaat, dan moet de spreuk meerdere malen uitgesproken worden. Voor elke rune moet de magiër dan nog eens een 'Schrijven Runen'-proef afleggen. Als deze mislukt, dan is de rune verkeerd geschreven en moet de magiër opnieuw proberen (de MP, tijd en ingrediënten zijn dan wel verspild.)

Voorbeeld: Een runenmeester wil de kracht der verdediging op een zwaard schrijven (hij heeft deze kracht reeds aangeleerd.' Deze kracht bestaat uit 4 runen, de magiër met deze spreuk dus 4 maal uitspreken (1 maal elke 6D10 dagen.) Op voorwaarde dat zijn kundeproef vier keer lukt, kost hem dit dus 24D10 dagen, 160 MP en een hoop inspanning en ingrediënten.

Meer informatie over runen, krijg je verderop in dit boek.

6.3 Helingsmagie

De koele blik van het tweede leven (helingsmagie niv. 3)
Kosten. 12 MP / Duur: 10 dagen / Uitspreektijd: 1 uur / Ingrediënten: een pluim van een ijsvogel en een blokje ijs
Als de magiër deze spreuk over een dode uitspreekt zal het lichaam bevriezen en gedurende de duur van de spreuk niet ontbinden of beschadigd worden. Het lichaam kan slechts ontdooid (of beschadigd) worden door vuur of door magische middelen.

6.4 Demonenmagie

In de volgende spreuk staan nog niet eerder vermelde plaatsen van de demonenwereld vermeld (de Gorgelende Aarde en de Brandende Kloof). Deze zijn nergens beschreven en het staat de SM vrij hier zijn fantasie de vrije loop te laten. Bijkomende achtergrondinformatie en spelregels voor demonen en demonenmagie, vind je verderop in dit boek (en in het basisregelboek).
De incantatie van de verscheurde werkelijkheid (oude incantatie demonenmagie niveau 2)
Kosten: 1 uur maal niveau magiër (demonenmagie) / Uitspreektijd: 1 spelronde / Ingrediënten: een schaar en een lever van een rat die in de demonische wereld moet zijn geweest (met spreuk: "De onwerkelijke teleportatiestoornis".)
Met deze spreuk kan de magiër een kleine doorgang creëren naar de demonische wereld (het Tranenmeer, de Grijze Vlakte, de Gorgelende Aarde of de Brandende Kloof.' De doorgang is slechts enkele vierkante centimeter groot. Door deze opening zal een demonische substantie komen (afhangende van demonische wereld die de magiër kiest) die een oppervlakte van 10 vierkante meter bedekt. Iedereen die in aanraking komt met deze substantie zal een bepaald effect ondergaan:

· **Tranenmeer:** Een vreemde en beenderachtige stof zal door de opening vloeien. Iedereen die in aanraking komt met deze stof

moet onmiddellijk een angstproef afleggen. Schoenen bieden geen bescherming tegen de stof. Zodra de stof verstoord wordt verspreidt ze zich immers in de lucht zodat contact of inademing onvermijdelijk worden (tenzij men luchtdichte kleding draagt.)

· **Grijze Vlakte:** Een grijze, korrelige massa zal de grond bedekken. Iedereen die over de korrels loopt wordt plots geplaagd door een soort jeuk die als kleine insectenbeten aanvoelt. De getroffen figuur krijgt een –10 nadeel op AA gedurende een uur. Schoeisel helpt eveneens niet tegen deze korrels omdat zij (alsof ze levend zijn) langs het been omhoog kruipt tot zij een opening vindt.

· **Gorgelende Aarde:** Een dik en groenachtig slijm vloeit door de opening. Iedereen die in aanraking komt met het slijm zal moeilijker vooruit komen (-2 BEW en lopen is niet toegelaten.) Het slijm doet bovendien 4D4 schade op de benen (BEP telt, gebruik de KT´s voor SL wapens.)

· **Brandende Kloof:** Een hete lava-laag zal het oppervlakte bedekken. Iedereen die in aanraking komt met de lava krijgt 10D4 schade (BEP telt, gebruik de KT´s voor SL wapens.

6.5 Oude Magie

De verborgen bedekking van de aardschaal (oude magie niveau 2)
Kosten: 18 MP / Duur: 1 uur / Uitspreektijd: 5 gevechtsronden / Ingrediënten: 1 liter water en een sponsje
Als de druïde deze spreuk uitspreekt zullen er onmiddellijk kleine slierten mist uit de grond komen. Na 5 gevechtsronden zijn deze slierten aangegroeid tot een dikke mistlaag die 2 meter hoog is. De maximale oppervlakte die met deze mistlaag bedekt kan worden is 500 vierkante meter. Deze spreuk werkt wel alleen in een bos en de mistlaag kan de oppervlakte van het bos waarin de druïde zich bevindt niet overschrijden. De zichtbaarheid binnen de mist is beperkt tot 20 centimeter en als er in de mist gevochten wordt, gelden de regels voor onzichtbare wezens (beide partijen tellen dan als onzichtbaar)

De verborgenheid ontsluierd (oude magie niveau 2)
Kosten : 8 MP / Duur: 1 uur / Uitspreektijd: 1 gevechtsronde / Ingrediënten: een druppeltje vocht van een mistding
De mist heeft geen geheimen meer voor de persoon waarop deze spreuk wordt uitgesproken. De spreuk zorgt ervoor dat men zelfs in de dichtste nevel perfect kan zien.

De conversatie met de natuur (oude magie niveau 3)
Kosten: 11 MP / Duur: 5 spelronden / Uitspreektijd: 1 spelronde / Ingrediënten: een twijgje en een schelp
Als de druïde deze spreuk op een boom uitspreekt en slaagt in een SPI-proef zal hij met deze kunnen praten. De boom kan de druïde alles vertellen over de natuurlijke geschiedenis van het bos en eventuele speciale gebeurtenissen (de doortocht van een leger, bosbranden, enzovoort.). De boom kan zich ook herinneren welke wezens er de laatste maand binnen een straal van 10 meter van hem zijn geweest.

De ogen van de natuur (oude incantatie magie niveau 3)
Kosten: 22 MP / Duur: 1 maand / Uitspreektijd: 1 uur / Ingrediënten: een stuk geslepen glas, een hamertje en een kleine trommel
Als de druïde deze spreuk op een boom uitspreekt, zal hij met deze in mentaal contact treden zolang de spreuk duurt en zolang hij binnen een straal van 50 kilometer blijft.

Als er iets speciaals gebeurt in de buurt van de boom, of zodra de druïde dit wenst, kan hij "zien" alsof de boom zelf was. Hij kan alles ronde de boom zien en horen wanneer hij zich even (voor 1 spelronde) concentreert. Als de boom om één of andere reden moest sterven, wordt de verbinding verbroken. De druïde kan met maximaal SPI/10 bomen in contact staan.

Voorbeeld: een druïde met een SPI van 78 kan met maximaal 8 bomen in mentaal contact staan.

Memorisatie van spreuken

Zoals in het Schimmen & Schaduwen-basisregelboek beschreven staat, is het voor magiegebruikers mogelijk om spreuken te memoriseren (of te 'internaliseren'). In deze paragraaf geven we wat meer uitleg over de internalisatieregels uit het basisregelboek en bespreken we ook een nieuwe toverspreuk, die betrekking heeft op het internaliseren van spreuken.

1. Problemen met internalisatie

Wat gebeurt er als een magiegebruiker een oproepingspreuk memoriseert? Kan hij dan zomaar, binnen enkele seconden een de-

moon oproepen? En moet hij de verschillende proeven die samengaan met het oproepen van zo een wezen voor of na de memorisatie van de spreuk afleggen? Als de magiegebruikers beginnen met het memoriseren van oproepingsspreuken, dan steld dit een aantal problemen waarvan de juiste oplossing voor de SM niet altijd even duidelijk is. Daarom is wat meer uitleg over het internalisatieproces wel nodig.

Zoals in het regelboek beschreven staat, spreekt de tovenaar de spreuk gewoon uit maar worden de effecten van de spreuk niet naar buiten maar naar binnen gekeerd. De magiër neemt ze als het ware in zich op. In het geval van oproepingsspreuken moeten de proeven, die men normaal moet afleggen vóór de effecten zichtbaar worden, dus ook afgelegd worden tijdens de memorisatie. De proeven die normaal ná de effecten komen, moeten dan ook as afgelegd worden wanneer de magiër de spreuk uit zich laat ontsnappen.

Voorbeeld: *Grostel, een demonenmagiër van niveau 4, wil de spreuk "De roep voor grotere demonische hulp" uitspreken en memoriseren. Als we in het basisregelboek kijken naar de regels die betrekking hebben op het oproepen van demonen dan zien we dat de magiër eerst een magisch pentagram moet maken en dan een SPI proef af moet leggen. Vermits het effect van de spreuk duidelijk het oproepen van een demoon is, zijn dit de enige twee voorwaarden waaraan Grostel moet voldoen om zijn spreuk te kunnen uitspreken en internaliseren. Een kleine week later staat Grostel oog in oog met een groepje bloeddorstige avonturiers die het duidelijk op hem hebben gemunt. Grostel besluit om ze even te laten zien waartoe echte demonenmagiërs in staat zijn en hij spreekt zijn geinternaliseerde spreuk uit. Nu moet hij natuurlijk de proeven afleggen die na het effect van de spreuk komen. De regels van demonenmagie zeggen duidelijk dat een demoon gebonden moet worden vooraleer ze naar de oproeper zal luisteren. Vermits Grostel op deze mogelijkheid was voorbereid, heeft hij een gouden pentagram bij zich waar hij de demoon aan moet binden. Maar nu blijkt er een klein probleem te zijn: vooraleer Grostel mag proberen de demoon uit het pentagram te breken. Maar vermits Grostel, samen met de avonturiers in het midden van een donkere steeg staat, is er geen pentagram voorhanden en heeft de demoon vrij spel. De demoon is redelijk kwaad en de SM mag onmiddellijk rollen op de demonen-actie-tabel. De kans zit er nu dik in dat Grostel door zijn eigen demoon opgepeuzeld wordt.*
Zoals dit voorbeeld duidelijk bewijst, is het niet altijd handig om een spreuk te memoriseren. Vooraleer de SK een spreuk memoriseert, zal hij eerst eens goed moeten kijken welke proeven er allemaal aan die spreuk verbonden zijn.

2. Matrix der internalisatie

Omdat veel magiërs een beetje ontevreden waren met het aantal spreuken dat ze konden internaliseren, gingen ze op zoek naar nieuwe en betere manieren om spreuken in hun lichaam op te slaan. Na jaren onderzoek en vele mislukte experimenten (die verscheidene magiërs het leven kostten), kwamen ze uiteindelijk tot een nieuwe spreuk. Deze nieuwe spreuk, die de naam " De uiteindelijke matrix der internalisatie" draagt, is intussen al vele malen grondig uitgetest zodat vele tovenaars of magische universiteiten hem beheersen en aan hun leerlingen onderwijzen. De spreuk is veel gebruikt (voor alle klassen, uitgezonderd basismagie).

Om de spreuk in het dagelijkse leven nuttiger te maken is er een extra spreuk bij ingebouwd die de tijdsduur dat de spreuk gememoriseerd blijft, verlengd van de gebruikelijke 10 dagen tot 50 dagen. Deze spreuk, "De vertraging van het geheugen" genaamd, kan ook apart gebruikt worden om de duur dat men een gememoriseerde spreuk kan onthouden te verlengen.

Spreuk: De uiteindelijke matrix der internalisatie (alle magieklassen, niveau 3)
Kosten: Variabel (zie lager) / Duur: zolang de spreuk gememoriseerd blijft (maximaal 50 dagen) / Uitspreektijd: 15 spelronden / Ingrediënten: een fossiel en een stukje marmer.
Deze spreuk maakt plaats in het geheugen van de magiër voor een aantal andere spreuken die echter allemaal dezelfde moeten zijn. Afhangende van het aantal magiepunten die de magiër gebruikt, zal er een matrix ontstaan die gevuld kan worden met spreuken. Zodra de matrix vol is, kan de magiër een aantal van de spreuken die erin opgeslagen zijn, loslaten (dit kost hem zoals bij normale internalisatie 1 MP).

Een matrix die niet volledig met spreuken gevuld wordt is onbruikbaar! Het eerst wat de magiërs dus moet doen is de "uiteindelijke matrix der internalisatie" memoriseren. Het aantal magiepunten dat hij hierbij verbruikt, bepaalt de grootte van de matrix. Het aantal MP is het quadraat van de grootte van de matrix: een matrix van bijvoorbeeld grootte 2 (dus 2x2) kost 4 magiepunten. Daarna moet hij de matrix dus vullen met een gekozen spreuk, hij moet de spreuk gewoon memoriseren en beslissen of hij deze zal gebruiken om de matrix te vullen. Het aantal spreuken die de matrix kan bevatten is gelijk aan de grootte in het kwadraat (dus in een matrix van grootte 2 moeten 4 spreuken opgeslagen worden.) Pas als de matrix helemaal vol is kan hij gebruikt worden.

Let wel, de tijd dat "De uiteindelijke matrix der internalisatie" gememoriseerd blijft, is 50 dagen, vanaf het moment dat de spreuk uitgesproken wordt, niet vanaf het moment dat hij volledig gevuld is. Als de magiër beslist om de matrix te gebruiken, spreekt hij de geïn-ternaliseerde spreuk uit (kosten 1 MP). Hierop zullen een aantal spreuken (die in de matrix zaten), zoveel als de grootte van de ma-trix, tegelijk ontsnappen.

Voor het geval dit allemaal een beetje onduidelijk is volgt hier nog een voorbeeld:

Voorbeeld: *Ximoga besluit om "De uiteindelijke matrix der internalisatie" te memoriseren. Hij wil een matrix van grootte 4 en moet dus 16 MP (4 quadraat) besteden om de spreuk uit te spreken. Ximoga is niveau 3, dus hij kan maximaal één niveau 3 spreuk memoriseren (zie ook basisregelboek voor deze specifieke spelregel) zodat " De uiteindelijke matrix der internalisatie" zijn volledige beschikbare internalisatieruimte vult. Nu besluit Ximoga om de matrix te vul-len met een handige aanvalsspreuk: "Diederiks schaduwschicht" (een schaduwmagie-spreuk van niveau 1). De spreuk kost slechts 4 MP zodat Ximoga deze spreuk elke dag 4 maal uitspreekt. Na 4 dagen is de matrix gevuld. Er was plaats voor 16, of 4 quadraat spreuken, dus het duurt 4 dagen voor alle plaatsen in de matrix gevuld zijn. Het vullen van de matrix heeft Ximoga 4 dagen gekost zodat hij " De uiteindelijke matrix der internalisa-tie" nog maximaal 46 dagen kan onthouden, vooraleer de spreuk oplost. Een week later sluipt Ximoga rond in de donkere graftombes van X"thuug, als hij plots oog in oog komt te staan met een gevaarlijke zielesteler. Ximoga twijfelt niet en besluit onmiddellijk om zijn gememoriseerde spreuk "De uiteindelijke matrix der internali-satie" uit te spreken (kost 1 MP.) Samen met de matrix komen nu ook een aantal spreuken uit de matrix vrij (gelijk aan grootte van matrix.) De matrix had een grootte van 4, dus er komen vier "Diederiks schaduwschicht" spreuken vrij die de zielesteler treffen en zwaar verwonden. Kermend maakt de zielesteler zich uit de voeten.*

"De uiteindelijke matrix der internalisatie" is een zeer krachtige en gevaarlijke spreuk in de handen van een slimme of machtige tovenaar.
Het is duidelijk dat grote matrixen, gevuld met krachtige spreuken, machtige wapens zijn. Maar vermits het lang duurt eer grote matrixen gevuld zijn (voor een matrix van grootte 10 vereist dit al 100 spreuken) en krachtige spreuken veel MP vergen (als de magiër elke dag 45 MP moet verbruiken om 1 spreuk in zijn matrix te steken kan hij natuurlijk geen grote matrix vullen, vermits deze maar 50 dagen gememoriseerd blijft) worden krachtige matrixen alleen maar door de grootste der tovenaars gebruikt.

Spreuk: De vertraging van het geheugen (alle magieklassen niveau 2)
Kosten: MP maal aantal dagen (minimum 10 MP) / Duur: MP maal aantal dagen / Uitspreektijd: 5 spelronden / Ingrediënten: een fossiel
Met deze spreuk kan de magiër spreuken die hij geïnternaliseerd heeft, langer onthouden.

Normaal blijft een gememoriseerde spreuk maximaal 10 dagen aanwezig in het geheugen van de magiër voordat hij oplost in de aanwezige, natuurlijke magische energie. Als de magiër deze spreuk uitspreekt zal hij een bepaalde gememoriseerde spreuk langer onthouden. Hoelang dit is hangt af van het aantal MP die hij eraan besteedt. Weliswaar kan de spreuk nooit meer dan één keer op dezelfde, gememoriseerde spreuk uitgesproken worden.

Opgelet: "De vertraging van het geheugen" is reeds verwerkt in " De uiteindelijke matrix der internalisatie" zodat deze spreuken niet met elkaar gebruikt kunnen worden.

Voorbeeld: Ximoga heeft een redelijk sterke spreuk van niveau 3 gememoriseerd en dit heeft hem heel wat moeite en ingrediënten gekost. Na 9 dagen heeft hij de spreuk echter nog altijd niet nodig gehad. Hij vindt het een beetje zonde om zijn gememoriseerde spreuk zomaar verloren te laten gaan en besluit om de memorisatieduur te verlengen. Hij spreekt dus "De vertraging van het geheugen" uit en gebruikt hiervoor 45 MP. Zijn gememoriseerde spreuk zal nog 45 dagen in zijn geheugen aanwezig blijven maar zal daarna onherroepelijk verdwijnen, vermits "De vertraging van het geheugen" maar éénmaal op dezelfde gememoriseerde spreuk uitgesproken kan worden.

Wat zijn magische aanvallen?

Om alle twijfels omtrent het al dan niet magisch zijn van een aanval uit te sluiten, zetten we de zaken even op een rijtje:

Alle aanvallen uitgevoerd door magische wezens of voorwerpen gelden als magisch.

Magische wezens zijn alle wezens die door magie gecreëerd of opgeroepen worden, dus elementen, demonen en schaduwen. Ze kunnen alleen door magie gedeerd worden.

Magische voorwerpen zijn alle voorwerpen die met behulp van spreuken of door magische wezens versterkt werden. Ze kunnen alleen door magie beschadigd worden.

Opmerking: De grote uitzondering vormen de geesten. Geesten kunnen weliswaar alleen door magie geraakt worden, maar hun aanvallen, evenals een eventuele bescherming die ze bieden (beschermingsgeest) zijn niet magisch.

Evenmin magisch zijn de speciale eigenschappen van monsters. Ademaanvallen, bijvoorbeeld van draken, zijn dus nooit magisch. Het is niet de speciale eigenschap die bepalend is, wel het al dan niet magisch zijn van het wezen.

Een ademaanval van een element geldt wel als magisch omdat een element een magisch wezen is.

Merk ook op dat de speciale eigenschap Immuun Element van toepassing is op alle aanvallen van het betreffende element, of ze nu magisch zijn of niet. Zo kan bijvoorbeeld een wapenrusting waaraan een vuurelement verbonden is, zelf niet door magische vuurballen of door de adem van een ander vuurelement, aangetast worden.

Magische perkamenten

De kunde 'Magiekennis Perkament' laat toe een magisch perkament te herkennen en te gebruiken maar er werd totnogtoe nergens vermeld hoe tovenaars magische perkamenten kunnen maken.

Welnu, in principe is een magisch perkament hetzelfde als een geïnternaliseerde spreuk. De spreuk wordt, eveneens vooraf en met de nodige ingrediënten, uitgesproken, maar in plaats van de magische energie in zijn geest op te nemen doet de magiër deze, door het uitvoeren van de passende handelingen, in het perkament overgaan.

Het papier waarop de spreuk geschreven wordt, moet echter eerst speciaal behandeld worden. Het binden van magische energie aan dergelijk object is immer niet makkelijk en vereist een strikt ritueel dat persoonlijk door de magiër, die in de energie voorziet, moet worden uitgevoerd.

Gedurende ongeveer een week moet het perkament, elke dag opnieuw, zorgvuldig gewassen en ingesmeerd worden met een mengsel van het bloed, het zweet en de tranen van de tovenaar. Zo wordt het doordrongen van de lichaamssappen van de magiegebruiker en ontstaat er een nauwere band tussen het perkament en het eigen lichaam van de magiër, wat het transferen van de magie vergemakkelijkt.

Na een "rijpingsperiode" van zowat twee weken, waarbij het papier onaangeroerd op een droge, donkere plaats bewaard wordt, kan men met het binden van de magische energie beginnen. Ook dit vraagt een doorgedreven inspanning. Gemiddeld 3D4 weken lang moet de tovenaar elke dag 10 MP aan het papier besteden, door zich er enkele uren sterk op te concentreren.

Na afloop van deze behandeling kan het perkament met een willekeurige spreuk beschreven worden.

Het maken van magisch perkament is dus tijdrovend en bijgevolg liggen de prijzen erg hoog. Meestal kosten ze enkele duizenden Dkt per stuk. Niet verwonderlijk dus dat sommige magiërs zich in het produceren van de perkamenten, beschreven of onbeschreven, specialiseren.

Het uitspreken van een spreuk op een magisch perkment kost 1 MP (evenals gememoriseerde spreuken) en kan bijgevolg alleen door tovenaars gebeuren, op voorwaarde dat ze Magiekennis Perkamenten bezitten en de occulte taal kennen waarin ze geschreven is. Het grote voordeel is dat men aldus ook sreuken van andere magieklassen kan uitspreken en dat spreuken op magische perkamenten voor onbeperkte tijd bewaard blijven.

Zodra de spreuk uitgesproken wordt, vervalt het perkament tot stof.

Demonen van het Vergeten Tranenmeer

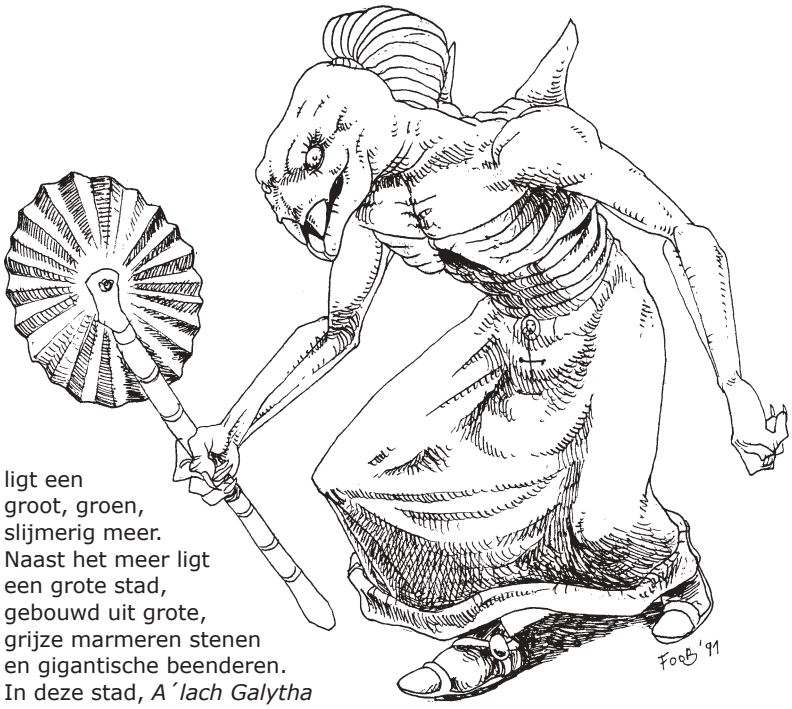
De Demonen in het regelboek zijn allemaal demonen van de Grijze Vlakte, maar er zijn er nog heel wat andere types. In de volgende regels zullen we het hebben over de demonen van het Vergeten Tranenmeer.

1. Uiterlijk

Demonen van het Vergeten Tranenmeer zien er helemaal anders uit dan de demonen van de Grijze Vlakte. Ze zijn zeer mager, bijna skeletachtig en hebben een insectachtig hoofd met lange dikke haren (die ze meestal in een staart binden zodat ze er geen hinder van ondervinden in een gevecht.) Op hun rug bezitten ze benige overblijfselen van wat eens vleugels moeten zijn geweest. Nu dienen deze harde uitsteeksels tot niets meer, vermits de demonen niet kunnen vliegen.

Demonen van het Vergeten Tranenmeer zijn veel slimmer dan hun collega´s van de Grijze Vlakte zodat ze meestal juwelen en mooie, doch sobere kleding dragen. Met hun machtig intellect, hun grote kracht en hun exotische eigenschap om materieloos te worden wanneer ze dat willen, zijn de demonen van het Vergeten Tranenmeer zeer geduchte tegenstanders.

Het Vergeten Tranenmeer is een lugubere plaats in de demonenwereld. In het midden van een grote vlakte vol beenderen en schedels, ligt een groot, groen, slijmerig meer. Naast het meer ligt een grote stad, gebouwd uit grote, grijze marmeren stenen en gigantische beenderen. In deze stad, *A´lach Galytha* genaamd, wonen de demonen van het Vergeten Tranenmeer.



Duizenden jaren geleden zijn deze demonen, na een lange oorlog met hun soortgenoten, uitgestoten en verbannen naar deze duistere uithoek van hun wereld.

De demonen van het Vergeten Tranenmeer hebben toen gezworen om alle andere demonen te vernietigen, een taak die zij als een allerhoogste prioriteit beschouwen.

De stad A´lach Galtha wordt geregeerd door de Raad van Wraak, die bestaat uit acht sterke en gevaarlijke niveau 5 demonen.

De raad neemt bijna alle belangrijke beslissingen en moet alleen verantwoording afleggen aan *Gnacht´tuxa*, opperdemoon en leider van de demonen van het Vergeten Tranenmeer. Eén van de leden van de Raad van Wraak verblijft op dit moment op Dor (in Quawk, waarover verderop meer) waar hij plannen smeedt om de demonenwereld ten val te brengen.

2. Oproepen van demonen van het Vergeten Tranenmeer

Het oproepen van demonen van het Vergeten Tranenmeer gebeurt op juist dezelfde manier als beschreven staat in het regelboek. Maar de spreuken om demonen van het Vergeten Tranenmeer op te roepen zijn eigenlijk niet dezelfde als deze, die in het regelboek vermeld staan. Demonen van het

Tranenmeer-demonen-scores

Score	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
BEH	8D8	12D8	16D8	20D8	24D8
KRA	7D4+4	9D6+6	11D8+8	13D10+10	13D12+12
WEE	6D8	9D8	12D8	15D8	18D8
CHA	niet van topassing				
INT	10D6	15D6	20D6	25D6	30D6
MOE	Demonen van het Tranenmeer kennen geen angst				
OPM	8D8	12D8	16D8	20D8	24D8
SPI	6D10+3	8D10+5	10D10+7	12D10+9	14D10+11
OMV	5D4	7D4	9D4	11D4	13D4
BEW	3	4	5	6	7
LEP	OMV+WEE/2				
BEP	1D8+4	1D8+6	1D8+8	1D8+10	1D8+12
MP	1D10	2D10+5	3D10+10	4D10+15	5D10+20

Vergeten Tranenmeer zijn krachtiger en zeldzamer dan die van de Grijze Vlakte, zodat er zeer weinig demonenmagiërs zijn die deze spreuken beheersen.

Bijgevolg zijn de spreuken om dit type demonen mee op te roepen allemaal oude incantaties (zie eerder in dit boek) De spreuken hebben wel dezelfde beschrijving, ingrediënten, MP en duur als hun tegenhangers in het basisregelboek. De onderstaande lijst geeft de naam van de spreuken om demonen van het Vergeten Tranenmeer op te roepen en de equivalente spreuken uit het basisregelboek.

- De dode roep om wraak (niv. 1): De roep voor kleine demonische hulp
- De dode roep om bloedwraak (niv. 2): De Roep voor demonische hulp
- De grote roep om wraak (niv. 3): De roep voor betere demonische hulp
- De grote roep om bloedwraak (niv. 4): De roep voor grotere demonische hulp
- Tranen van wraak (niv. 5): De machtige kracht van Il-Ograth

Voorbeeld: "De grote roep om wraak" heeft dus dezelfde ingrediënten, beschrijving, duur en MP kosten als zijn broertje "De roep voor betere demonische hulp", maar het is een oude incantatie, demonenmagie niveau 3, zodat er dus enkele andere regels voor gelden (zie eerder in dit boek bij 'Oude incantaties'.)

3. Vechten

Demonen van het Vergeten Tranenmeer gebruiken wapens en vechten volgens dezelfde regels als deze die beschreven staan in het basisregelboek. Demonen van het Vergeten Tranenmeer gebruiken soms wel een uniek wapen dat ze een wraakbrenger noemen. Een wraakbrenger heeft dezelfde kenmerken als een zwaard (zelfde schade, aanvallen, enzovoort.) Het is een groot ijzeren wiel met scherpe tanden, dat aan het einde van een lange stok is bevestigd. Door het over zijn tegenstander te "rollen", kan men er lange, diepe wonden mee veroorzaken.

4. Scores

De scores van de demonen van het Vergeten Tranenmeer kan je vinden in de 'Tranenmeer-demonen-scores'-tabel. De speciale eigenschappen van de demonen worden hieronder vermeld.

Speciale eigenschappen
· Dodentransformatie Steen (*)
· Haat andere demonen (5)
· Immuun giffen (5)
· Immuun Niet-magie
· Immuun Psychologische effecten
· Koudezicht (5)
· Magisch bekwaam
Necromantische magie (*) #
· Materieloos (*) @
· Nachtzicht (5)
· Onstabiel (*)
· Veroorzaakt angst (*)

** = Hetzelfde niveau als de demoon*
@ = De demoon kan deze speciale eigenschap naar wil aan en uitschakelen (dit kost 2 MP per gevechtsronde)
 # = Er is 10% kans per niveau van de demoon dat hij deze eigenschap bezit. Als hij deze eigenschap bezit heeft hij 1D4 spreuken van elk niveau.

5. Voorbeeld-demonen

Om het de SM gemakkelijk te maken, geven we hier reeds vijf verschillende demonen. Het gaat hier om volledige willekeurige uitgerolde demonen en niet om gemiddelde waarden. Af en toe gebeurt het dus wel eens dat de vermelde demonen bijzonder hoge of bijzondere lage scores hebben. Indien de SM dit liever niet heeft, dan hoeft hij ze maar een beetje aan te passen.

Niveau 1

Scores
BEH 35, KRA 19, WEE 30, CHA -, INT 33, MOE -, OPM 29, SPI 41, OMV 15, BEW 3, LEP 30, AK 0, KB 0, MP 2

Speciale eigenschappen
Dodentransformatie Steen (1)
Haat Andere Demonen (5)
Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Koudezicht (5)
Materieloos (1)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (1)
Veroorzaak angst (1)

Wapenkundes
Wraakbrenger 50, 3 aanvallen, schade 2D8+3+1D4

Algemeen
Taal: Occulte taal Demonen
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 5 (15%), 11
L arm, 4-7, 3 (10%), 11
R arm, 8-11, 3 (10%), 11
Lichaam, 12-16, 11 (35%), 11
L been, 17-18, 5 (15%), 11
R been, 19-20, 5 (15%), 11

Niveau 3

Scores
BEH 67, KRA 59, WEE 59, CHA -, INT 81, MOE -, OPM 67, SPI 76, OMV 17, BEW 5, LEP 47, AK –25, KB +5D4, MP 28

Speciale eigenschappen
Dodentransformatie Steen (3)
Haat Andere demonen (5)
Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Koudezicht (5)
Materieloos (3)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (3)
Veroorzaak angst (3)
Wapenkundes
Drietand (R) 64, 3 aanvallen, schade 2D10+5D4

Algemeen
Taal: Occulte taal Demonen
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 7 (15%), 10
L arm, 4-7, 5 (10%), 10
R arm, 8-11, 5 (10%), 10
Lichaam, 12-16, 16 (35%), 10
L been, 17-18, 7 (15%), 10
R been, 19-20, 7 (15%), 10

Niveau 5 (Quawk)

Scores
BEH 98, KRA 116, WEE 70, CHA -, INT 106, MOE -, OPM 98, SPI 81, OMV 27, BEW 7, LEP 62, AK –65, KB +13D4, MP 43

Speciale eigenschappen
Dodentransformatie Steen (5)
Haat andere demonen (5)
Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie

Immuun Psychologische effecten
Koudezicht (5)
Magisch bekwaam
Necromantische magie (5)
Materieloos (5)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (5)
Veroorzaak angst (5)

Wapenkundes

Haatbrenger 90, 2 aanvallen, schade 2D8+3+13D4

Algemeen

Taal: Occulte taal demonen
Moraal: chaotisch

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 9 (15%), 16
L arm, 4-7, 6 (10%), 16
R arm, 8-11, 6 (10%), 16
Lichaam, 12-16, 22 (35%), 16
L been, 17-18, 9 (15%), 16
R been, 19-20, 9 (15%), 16

6. Binden van demonen van het Vergeten Tranenmeer

Demonen van het Vergeten Tranenmeer worden op dezelfde manier gebonden als beschreven staat in het basisregelboek.
Het is wel zo dat voorwerpen met gebonden demonen van het Vergeten Tranenmeer zeer zeldzaam zijn.

7. It-Quawk en Quawk

It-Quawk is een groot, zeer dun bevolkt rijk in West Dor. Het grootste deel van het grondgebied wordt ingenomen door een groot moeras en de legendarische Grijze Zandzee.

It-Quawk is op slechts enkele manieren te bereiken. De gemakkelijkste manier is veruit met het schip: vanuit een belangrijke haven in Oost Dor is het bijna altijd mogelijk om een reis te boeken naar de belangrijke havenstad Quawk. Deze reis is evenwel vol onbekende gevaren (watermonsters, stormen, piraten, spookschepen, enzovoort) zodat ze meestal alleen door moedige types ondernomen wordt.

Een tweede manier is via de zuidelijke landen van West-Dor, maar vermits daar helemaal niets over bekend is, raden we dit ten sterkste af.

De derde en voor de SM meest interessante manier is langs de Mithrilroute. De Mithrilroute was vroeger een oude handelsweg die Gulnave in Quawk met elkaar verbond (de Mithrilroute verlaat het land Gulnave in het grensstadje Embla.) De tocht naar Quawk duurt dan wel een drietal maanden, maar dat is misschien een ideale gelegenheid voor de SM om enkele kleinere avontuurtjes in te lassen, zeker omdat de gebieden waardoor de spelers moeten reizen bijzonder wild en onbewoond zijn, het ideale oord voor duistere en vreemde wezens (zie De Grote Tocht.)

De stad Quawk is een vreemde stad, die vooral bekend staat voor zijn leider, de demoon Quawk. Zogezegd is de heerser van de stad een grote, machtige demoon, maar vermits niemand hem ooit gezien heeft, geloven de meeste bewoners van de stad niet echt in dit "fabeltje". Sommige maken er zelfs grapjes over.

De stad Quawk is nochtans niet zoals andere steden in Dor. De architectuur is er bijzonder vreemd (scheve hoeken, veel vreemde monsters en figuren op huizen en sombere kleuren) en in het midden van de stad staat een gigantisch paleis dat aan de koning van de stad toebehoort.

Wat bijna niemand weet, is dat de demon echt bestaat. Quawk is een machtige die zich niet echt interesseert aan al de onbeduidende stervelingen die zijn stad bevolken. Zijn echte doel is het veroveren van de demonenwereld. Dit doel wil hij bereiken met het maken en uitspreken van een machtige spreuk, waar hij veel ingrediënten (vooral spiratoplexi) voor nodig heeft.

Al deze ingrediënten worden in zijn paleis verzameld waar ze door een magische poort naar de demonenwereld verscheept worden. Quawk is een zeer belangrijke handelsstad waar eigenlijk alles mag, zolang het maar geld opbrengt en niet indruist tegen de belangen van de regerende demoon.

Spelmeesters-info

Indien de SM besluit om avonturen in Quawk te laten afspelen dan moet hij bijzonder de nadruk leggen op de vreemde architectuur, het grote duistere paleis, de vrije handelshouding van de stad, de legende rond de demoon en de strikte straatcontrole door zwart geklede stadswachten.

Runenwapens

De magische wapens uit het basis-regelboek zijn allemaal wapens waaraan één of ander magisch wezen gebonden is. Maar er zijn natuurlijk nog andere soorten magische wapens, met vreemdere krachten en speciale eigenschap-pen. In deze paragraaf worden de legendarische runen-wapens beschreven, en hoe ze in S&S gemaakt en aangewend moeten worden. De SM beslist zelf of hij wil dat runenwapens door de SK´s gebruikt kunnen worden.

1. Wat is een runenwapen?

Een runenwapen put zijn krachten uit oude runensymbolen die erin gekerfd zijn. Deze runensymbolen kunnen alleen "geschreven" worden door machtige magiërs, maar magiërs met de kunde Occulte Taal Runen kunnen de runen wel ontcijferen en zo hun krachten te weten komen. Hoeveel runen er op een bepaald wapen geschreven kunnen worden, hangt af van het gewicht van het wapen.

Voor elke 0,5 kg. Gewicht kan er één rune op het wapen gekerfd worden. Een wapen dat bijvoorbeeld 1,7 kilogram weegt, kan dus maximaal 3 runen bevatten.

Projectielwapens die met runenkrachten beschreven worden, geven hun magische krachten door aan de projectielen die ze afvuren. Zo kan een boog bijvoorbeeld met een magische kracht beschreven worden die zorgt dat het wapen licht geeft. De pijlen die de boog afschiet zullen dus allemaal lichtgevend zijn. Projectielwapens met runen zijn wel zeer zeldzaam.

2. Wat is een rune?

De runen stammen uit de tijd dat de goden nog op Dor vertoefden. Zij gebruikten toen de mystieke runen om hun gesproken tal in schrift vast te leggen.

Oorspronkelijk waren er 33 runen maar slechts 20 hebben de tijden doorstaan en zijn nu nog bekend. De overige 13 runen zijn verloren gegaan en worden meestal vermeld als "de verloren krachten."

Sommige runen beschikken over bepaalde magische krachten, andere runen moeten met elkaar gecombineerd worden alvorens ze magische eigenschapen krijgen. Deze gecombineerde runen zijn meestal de krachtigste. De twintig bekende runen worden voorgesteld op de pagina met al de runenschetsen, in dit boek.

3. De bekende krachten van de runen

Hieronder vind je een lijst van de verschillende magische krachten van de runensymbolen.

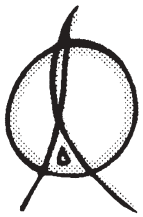
Dit zijn de bekende krachten maar de meeste magiërs zijn het erover eens dat er waarschijnlijk nog meer zijn. Van elke magische kracht wordt een korte beschrijving gegeven samen met de rune(n) die deze kracht bevat(ten) en eventueel een maximum aantal keren dat deze kracht op hetzelfde wapen kan voorkomen (sommige runen verliezen hun magische krachten als er teveel op een bepaald wapen voorkomen: hoe dit komt weet niemand, maar het is wel een beperking waar magiërs rekening mee moeten houden.) Als een aantal runen gezamenlijk een magische kracht vormen, dan noemt men dit een runenwoord. Dit wil zeggen dat de runensymbolen met elkaar verbonden worden zoals in figuur 2 van de pagina met de runenschetsen.

Kracht der onbreekbaarheid of de onbreekbaarheidsrune
Deze magische kracht maakt een wapen volkomen onbreekbaar. De kracht wordt bepaald doos de rune Glak.

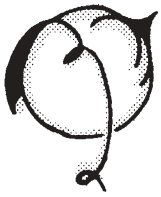
Kracht der gewichtsvermindering
Deze magische kracht maakt een wapen veel lichter (deel het gewicht van het wapen door twee.) Dit runenwoord mag meerdere malen op een wapen geschreven

Beknopte tabel met de krachten van de runen

Naam	*Rune(nwoord)*	*Max. op wapen*	*EP*
Kracht der onbreekbaarheid	Glak	1	100
Kracht der gewichtsvermindering	LarQhiCuq	-	300
Kracht der terugroeping	UnZmi	-	200
Kracht der drijfbaarheid	Marni	-	100
Kracht der dimensionale terugkeer	UchliZoqWil	-	300
Kracht der dood	XuOchPluthTiMnu	-	500
Kracht der plaatsefficiËntie	Zoq	1	100
Kracht der afstand	Alm	-	100
Kracht der verlichting	Xu	-	100
Kracht der vormverandering	GlakCuq	-	200
Kracht der dodelijkheid	ZmiTiVi	-	300
Kracht der schadelijkheid	Plyth	7	100
Kracht der haat	XuLarTreMnuCuq	-	500
Kracht der magiereflectie	UnZmiOgelPlythVi	1	500
Kracht der waarschuwing	AlmGlak	-	200
Kracht der magieversterking	Ogel	-	100
Kracht der bindingsefficiëntie	TraMarni	-	200
Kracht der gehoorzaamheid	Ti	-	100
Kracht der totale krachtonderdrukking	UnXuLarZmiTi	1	500
Kracht der magie	OchVi	5	200
Kracht der verdediging	TraOgelPlythCuq	1	400



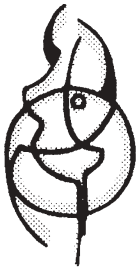
Un



Xu

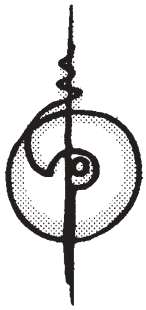
Tra

Ogel

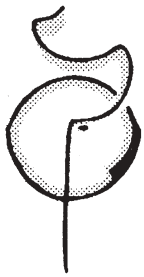


Alm

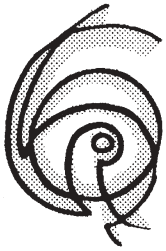
Plyth



Och



Lar



Zmi

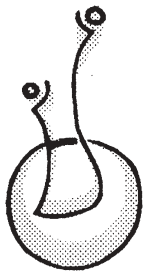
Marni

Wil

Qhi

Mnu

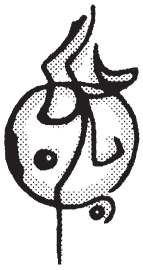
Vi



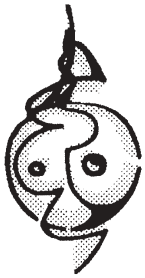
Cuq

Uchli

Ti



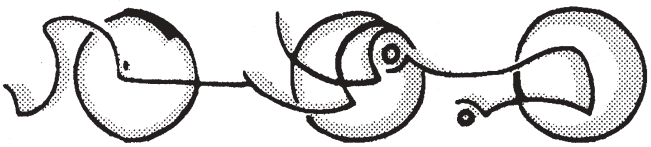
Tre



Zoq

Glak

Voorbeeld:
het runenwoord
LarQhiCuq



Illustratie door Miir Kandive Van Kaiin

worden de effecten ervan zijn dan cumulatief. De kracht wordt bepaald door het driedeling runenwoord LarQhiCuq.

Kracht der terugroeping
Deze magische kracht zorgt ervoor dat het wapen zelfstandig kan terugkeren nar zijn eigenaar (de eigenaar is degene die het wapen tenminste 2 weken in zijn bezit heeft en er al minstens één gevecht mee heeft doorstaan.)
De eigenaar hoeft het wapen gewoon maar te roepen en het zal met een BEW van 20 in zijn richting terugvliegen. Het wapen hoeft niet binnen gehoorsafstand te zijn, de oproep wordt altijd door het wapen "gehoord". Een wapen dat om een of andere reden vastgehouden wordt (door een ketting of een ander persoon bijvoorbeeld) zal zichzelf kunnen bevrijden als het slaagt in een KRA > KRA proef. Het wapen heeft een kracht van 15 en mag deze proef elke spelronde opnieuw proberen. Als het wapen na tien spelronden nog steeds niet los is, staakt het zijn ontsnappingspogingen totdat het opnieuw geroepen wordt. Dit runenwoord mag meerdere keren op een wapen geschreven worden, de effecten zijn dan cumulatief.
Deze kracht wordt beschreven door het tweedelig runenwoord UnZmi.
Voorbeeld: Een wapen heeft twee maal de kracht der terugroeping, het wapen zal dus bewegen met een BEW van 40 en heeft een KRA van 30.

Kracht der drijfbaarheid of de waterrune
Als deze rune op het wapen geschreven wordt, dan drijft het voortaan op alle vloeistoffen. Het wapen drijft wel alleen wanneer niemand het vasthoudt en kan dus niet gebruikt worden om zich aan vast te klampen om bijvoorbeeld boven water te blijven. Als iemand in het water spring en het wapen vastgrijpt, zal het gewoon zinken. Pas als het losgelaten wordt, drijft het na enige tijd terug naar de oppervlakte. Deze kracht wordt bepaald door de rune Marni.

Kracht der dimensionale terugkeer
Zoals de dracht der terugroeping, zorgt ook deze kracht ervoor dat het wapen zelfstandig naar zijn eigenaar kant terugkeren. Het wapen keert echter terug langs een andere dimensie. De eigenaar (iemand die het wapen minimum vier weken in zijn bezit heeft en er l minstens éénmaal mee heeft gevochten), roept zijn wapen en het zal 1D10 gevechtsronden later uit het niets voor hem verschijnen. Het wapen hoef niet binnen gehoorafstand te zijn (zelfs niet het zelfde bestaansniveau), de oproep wordt altijd "gehoord". Een wapen dat om een of andere reden vastgehouden wordt, zal zonder problemen kunnen ontsnappen op voorwaarde dat datgene dat het wapen vasthoudt niet magisch is.
Zo dit wel het geval is (een magische ketting of kooi, bijvoorbeeld), kan het wapen niet ontsnappen. Dit runenwoord mag meerdere malen op een wapen geschreven worden maar de effecten zijn niet cumulatief (het heeft dus niet onmiddellijk zin om dit runenwoord twee op een wapen te schrijven.) Deze magische kracht wordt bepaald door het driedelig runenwoord UchliZoqWil.

Kracht der dood
Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, doodt zijn tegenstander onmiddellijk als het erin slaagt een KT toe te brengen, tenzij het getroffen wezen in een WEE 2 proef slaagt. Wanneer de rune een tweede maal op het wapen geschreven wordt, dan doodt het wapen zijn tegenstander zelfs zodra het schade toebrengt (een KT is niet meer nodig) en de WEE 2 proef van het slachtoffer mislukt. Deze kracht werkt alleen maar bij een bepaald ras waarvan de naam in de runen verwerkt moet worden. Een derde maal kan dit runenwoord niet op een wapen geschreven worden. Deze kracht wordt bepaald door het vijfdelig runenwoord XuOchPlyhTiMnu.
Voorbeeld: Beschouw een wapen dat tweemaal de kracht der dood tegen snotlings heeft. Het wapen treft een snotling en brengt deze 1 schadepunt toe. De snotling moet nu een WEE 3 proef afleggen om aan de verschrikkelijke macht van het wapen te weerstaan. Een snotling heeft een WEE van 25, er is dus 13% kans (25 gedeeld door 2, naar boven afgerond) dat het monster de slag overleeft. Opgelet, de KT die het wapen moet veroorzaken moet wel een "echte" KT zijn (waarbij de veroorzaakte schade dus groter is dan de KLEP van het doelwit is) en niet een die niet door speciale magische krachten werd toegebracht (dus niet de KT die veroorzaakt wordt door de kracht der dodelijkheid (zie lager).

Kracht der plaatsefficiëntie of de efficiëntierune
Deze rune maakt de nodige plaats op het wapen vrij vor nog twee extra runen. Een wapen mag slechts éénmaal met deze kracht beschreven worden. De kracht wordt bepaald door de rune Zoq.
Voorbeeld: Stel dat een bepaald wapen slechts plaats heeft voor vier runen. Een magiër zou graag een vijfdelig runenwoord op het wapen schrijven, maar spijtig genoeg heeft hij daarvoor geen plaats. Daarom besluit hij om de efficiëntierune op het wapen te schrijven. Deze rune neemt zelf 1 plaats in maar maakt plaats voor twee extra runen. Het wapen heeft nu plaats voor 5 (4-1+2) runen.

Kracht der afstand of de afstandsrune
Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt zal 12 meter verder vliegen wanneer het geworpen of afgeschoten wordt. Bij elke afstand (kort, middel en lang) wordt 4 meter bijgeteld. Deze rune mag meerdere malen op hetzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan cumulatief. (een wapen met twee afstandrunen zal 24 meter verder vliegen.) Deze kracht wordt beschreven door de rune Alm. Deze magische kracht moet niet op het projectiel geschreven worden, maar op het wapen dat het projectiel afschiet.

Kracht der verlichting of de lichtrune
Een wapen dat met deze kracht beschreven is zal steeds een omgeving van 3 meter (straal) verlichten met een blauwige gloed. De werking van de rune kan niet verzwakt of uitgeschakeld worden zodat men de lichtstraling alleen kan verhinderen als men het wapen ergens insteekt of bedekt. Deze rune mag meerdere malen op hetzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn

dan cumulatief (een wapen met twee lichtrunen verlicht alle binnen een omtrek van 6 meter.) Deze kracht wordt bepaald door de rune Xu.

Kracht der vormverandering
Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, kan van vorm veranderd worden. Het effect beperkt zich weliswaar tot wapens die maximaal 1 kilogram meer of minder wegen dan het oorspronkelijke wapen en bovendien tot dezelfde klasse behoren (een zwaard kan niet in een boog omgetoverd worden.)
Voorbeeld: Een kortzwaard (2.2 kilogram) wordt met deze kracht beschreven. Het wapen kan zich nu maximaal vergroten tot een wapen van 3.2 kilogram (een zwaard, bijvoorbeeld). De kracht mag meerdere malen op een wapen geschreven worden, de effecten zijn dan cumulatief (een wapen met tweemaal de kracht der vormverandering kan dus 2 kilogram lichter of zwaarder worden.) De vormverandering kan op elk moment door de eigenaar bevolen worden. Het wapen zal dan alle eigenschappen (schade enzovoort) van deze nieuwe vorm overnemen. Om dus effectief van de nieuwe vorm gebruik te kunnen maken, zal de eigenaar ook de overeenkomstige gevechtskunde moeten hebben. Opgelet: een runenwapen dat groter wordt als gevolg van deze kracht, mag niet met extra runen beschreven worden als er geen plaats meer is op de oorspronkelijke vorm! Deze kracht wordt bepaald door het tweedelig runenwoord GlakCuq.

Kracht der dodelijkheid
Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, zal steeds een kritieke treffer veroorzaken wanneer het iemand schade toebrengt. Per keer dat deze kracht op een wapen geschreven wordt, zal de KT met +1 verhoogd worden. Stel dat iemand getroffen wordt door een runenzwaard dat twee keer met de kracht der dodelijkheid beschreven is. Het wapen doet 4 schade maar de KLEP van het slachtoffer is 6 (normaal dus geen KT). Maar vermits de BEP van het slachtoffer slecht 1 is, doet het wapen 3 schade en ook nog een +2 KT (door de runenkracht.) Als het wapen reeds een normale KT veroorzaakt (door meer schade te veroorzaken dan de KLEP van een tegenstander) dan wordt de KT door deze kracht nog verhoogd.
Voorbeeld: Stel dat een wapen dat tweemaal met deze kracht beschreven is, 7 schade doen aan een figuur met maar 4 KLEP op de geraakte locatie. Het wapen zou dus normaal een +3 KT veroorzaken maar met deze kracht doet het wapen een +5 KT. Deze kracht mag meerder malen op een zelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan cumulatief (+1, +2, +3 KT, enzovoort). Deze kracht wordt beschreven door het driedelig runenwoord ZmiTiVi.

Kracht der schadelijkheid of de schaderune
Een wapen dat met deze kracht geschreven wordt zal meer schade veroorzaken dan normaal. Per keer dat deze rune op het wapen geschreven wordt, zal het 1 schadepunt extra toebrengen. Deze kracht mag maximaal 7 keer op een zelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan cumulatief. Deze kracht wordt bepaald door de rune Plyth.

Kracht der haat
Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, krijgt een dodelijke haat tegenover bepaalde wezens of figuren. Als et wapen tegen een gehate tegenstander wordt aangewen, is er 20% kans dat het door een blinde razernij aangegrepen wordt. Een "razend" wapen doet +4 schade en geeft de gebruiker een +10 voordeel op de WK. Het wezen dat door het wapen wordt gehaat, moet samen met de runen vermeld worden. Deze kracht mag meerdere malen op eenzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan cumulatief (een wapen dat tweemaal met deze kracht beschreven word , krijgt dus 40% kans op razernij, +8 schade en geeft +20 op WK.) Deze kracht wordt beschreven door het vijfdelige runenwoord XuLarTre MnuCuq

Kracht der magiereflectie
Een wapen dat met deze kracht beschreven is, kan door de eigenaar gebruikt worden om een spreuk die op hem uitgesproken wordt, af te weren. Hij mag de spreuk alleen maar afweren als hij weet dat een magiër een spreuk op hem aan het uitspreken is en hij deze mgiër kan zien. De afweer lukt als hij slaaft in een WK-30 proef. Bij succes moet de SM met 1D6 op het volgende tabelletje rollen:
1-2: De spreuk wordt teruggekaatst en schiet de hoogte in zonder iemand kwaad te berokkenen
3: De spreuk wordt teruggekaatst naar de magiër die hem uitgesproken heeft, met alle gevolgen van dien
4-5: De spreuk wordt teruggekaatst maar raakt een willekeurige omstander.
6: De spreuk wordt teruggekaatst en raakt een willekeurig voorwerp (een muur of een boom, bijvoorbeeld.
Als de situatie duidelijk is of als de SM niet graag op tabelletjes rolt, dan kan hij natuurlijk zelf beslissen wat er gebeurt. Deze kracht kan slechts éénmaal op eenzelfde wapen geschreven worden en wordt bepaals door het vijfdelige runenwoord UnZmiOgelPlythVi.

Kracht der waarschuwing
Een wapen dat met deze kracht beschreven is, zal zijn eigenaar waarschuwen wanneer er gevaar dreigt. Deze kracht werkt echter alleen maar als de eigenaar zelf niet bij bewustzijn is (als hij slaapt bijvoorbeeld.). Als een levend wezen (dus geen ondode of magische wezens!) groter dan OMV 9 binnen 25 meter van het wapen komt, dan zal het zijn meester waarschuwen door hem met een "telepatische alarmbel" wakker te maken. De eigenaar moet het wapen wel de opdracht geven om de "wacht te houden" voor hij gaat slapen. Indien hij dit niet doet (hij wil eens rustig slapen), dan zal het wapen geen alarm slaan. De eigenaar kan het wapen ook aan bepaalde personen "voorstellen". Het wapen zal geen alarm slaan wanneer een bekend persoon binnen zijn bereik komt. Deze kracht kan meerdere malen op eenzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan cumulatie (25 meter waarschuwing, 50 meter waarschuwing, enzovoort.) Deze kracht wordt bepaald door het tweedelig runenwoord AlmGlak.

Kracht der magieversterking of de magierune
Een wapen dat met deze rune beschreven wordt zal 4 MP aan zijn eigenaar doorgeven. Als de eige-

naar de MP van het wapen opgebruikt heeft, zal het wapen twee dagen nodig hebben om alle magiepunten terug te winnen. Na die twee dagen kan de eigenaar de MP van het wapen opnieuw benutten. Deze kracht kan meerdere malen op eenzelfde wapen beschreven worden. De effecten zijn dan cumulatief (4 MP, 8 MP, 12 MP, enzovoort). De kracht wordt beschreven door de rune Ogel. Het is duidelijk dat deze rune slechts interessant is voor magiegebruikers.

Kracht der bindingsefficiëntie
Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, zal gemakkelijker bindingsspreuken kunnen ontvangen (het binden van een demoon, geest of element bijvoorbeeld). Het wapen krijgt een +10 voordeel bij een eventuele bindingsproef.
Voorbeeld: Een spiritist wil een spookgeest binden an een runenwapen dat met deze kracht beschreven is. Normaal heeft hij 34% kans op slagen, mar omdat dit wapen de geest gemakkelijker kan "opnemen" heeft hij de magiër 44% kans.
Deze kracht kan meerdere malen op een wapen worden beschreven. De effecten zijn dan cumulatief (+10, +20, +30 enzovoort.) De kracht wordt bepaald door het tweedelig runenwoord TraMarni.

Kracht der gehoorzaamheid of de eigenrune
Een wapen dat met deze rune beschreven is, zal alleen maar gebruikt kunnen worden door zijn eigenaar (diegene die de rune op het wapen schrijft, verwerkt de naam van de eigenaar in de mystieke tekens.) Iemand die het wapen toch tracht te gebruiken zonder toestemming van de eigenaar, krijgt een elektrische schok (locatie arm) die 1D6+1 schade doet zonder BEP. Per gevechtsronde dat hij het wpen nadien nog vasthoudt, krijgt hij opneiuw een schok die dan 2d& schade doet (zonder BEP.) Deze kracht wordt bepaald door de rune Ti. De rune mag meerdere malen op hetzelfde wapen geschreven worden. Per extra rune zal de schok 1 schadepunt meer doen. Als deze rune dus vijf maal op eenzelfde wapen geschreven wordt, zal de eerste schok 1D6+5 schade doen en de volgende schokken 2D6+5. Een wapen dat meerdere malen met deze rune beschreven is, kan ook meerdere eigenaars hebben. Per geschreven rune mag er een naam in verwerkt worden. Een wapen met twee eigenrunen kan dus maximaal twee eigenaars hebben.

Kracht der totale krachtonderdrukking
Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, verliest al zijn magische eigenschappen en gebonden wezens. Deze kracht wordt meestal gebruikt om bijzonder machtige wapens die veel kwaad (of goed) kunnen veroorzaken, schadeloos te maken. Deze kracht duurt wel 10 jaar, dan moeten de runen opnieuw geschreven worden. Het is wel zo dat deze kracht meestal machteloos staat tegenover runenwapens omdat er hierbij meestal geen plaats meer is voor nog meer runen. Deze kracht kan slechts éénmaal op eenzelfde wapen geschreven worden en wordt bepaald door het vijfdeling runenwoord UnXuLarZmiTi.

Kracht der magie
Een wapen dat met deze kracht beschreven is, zal éénmaal per week een spreuk kunnen uitspreken. De spreuk mag geen oproepingsspreuk zijn en als er ergens scores toegepast moeten worden (bijvoorbeeld in een SPI>SPI-proef) dan moeten die van de eigenaar, gedeeld door 2, gebruikt worden. Het niveau van de spreuk hangt af van het aantal keren dat de kracht op het wapen geschreven is. Voor een niveau 1 spreuk moet dit éénmaal gebeuren, twee maal voor een niveau 2 spreuk, drie maal voor een niveau 3 spreuk, vier maal voor niveau 4 en vijf maal voor een niveau 5 spreuk. De kracht der magie wordt omschreven door het tweedelig runenwoord OchVi.

Kracht der verdediging
Een wapen dat met deze kracht beschreven is, zal zijn eigenaar verdedigen als deze hier zelf niet meer toe in staat is. Het wapen hang dan in de lucht boven de eigenaar en vecht met een WK van 60 en 6 aanvallen (twee per segment). Het wapen mag dus aanvallen en afweren (als het dat wilt) in hetzelfde segment. Als het wapen geraakt wordt (het heeft niet kunnen afweren) valt het "levenloos" op de grond. Deze kracht kan slechts éénmaal op een zelfde wapen geschreven worden en wordt bepaald door het vierdelig runenwoord TraOgelPlythCuq.

4. De runenmeester

Zoals reeds eerder vermeld werd, kunnen runen slechts op wapens geschreven worden door machtige tovenaars. Deze tovenaars noemt men runenmeesters.

Runenmeester is een gevorderd beroep . Met moet dan op zoek gaan naar een leermeester. Leermeesters zijn bijzonder zeldzaam. Er bestaan slecht een 10-tal runenmeesters in heel Dor. De leerling doorloopt een studieperiode van 3 à 4 jaar. Alle kosten zijn ten laste van de leerling en deze kunnen, met inbegrip van magische ingrediënten en het loon van de runenmeester, gemakkelijk enkele tienduizenden Dukaten per studiejaar bedragen (de leerling krijg wel 4 maanden per jaar vrij om geld te verdienen.) Na de leerperiode mag de nieuwe runenmeester de kundes van zijn beroep aankopen tegen de normale EP waarden.

Wanneer een runenmeester een runenwapen (of een ander magisch runenvoorwerp) wil maken, dan moet hij eerst een aanvraag voor goedkeuring indienen bij de lokale afdeling van de magiërsgilde. Indien hij zich niet aan deze regeling houdt kan hij zwaar be-

straft worden (meestal de dood.) De magiërsgilde heeft deze sterke controle op runenwapens ingevoerd omdat deze machtige niet zomaar in de verkeerde handen mogen vallen.

Indien een runenmeester beslist om een wapen te maken voor iemand, dan moet deze persoon voor de rad van de gilde verschijnen om er zijn goede bedoelingen kenbaar te maken en te verdedigen en het bewijs leveren dat hij het wapen waardig is. Op basis hiervan geeft de gilde dan al dan niet haar goedkeuring.

Alle aanvragen worden éénmaal per jaar, gewoonlijk op dezelfde dag, behandeld. Dit is de zogenamde "dag van het runenoordeel".

Runenmeester

Kundes

Bewerken Edelmetaal
Bewerken Edelstenen
Bewerken Hout
Bewerken Leer
Bewerken Metaal
Bewerken Steen
Bewerken Stof
Schrijven Runen

Het is duidelijk dat de opleiding van runenmeester zich niet uitsluitend toespitst op het schrijven van de magische runen maar ook een degelijke praktijkkennis verschaft in het omgaan met verschillende materialen.

Meestal krijg de leerling het eerste jaar iedere voormiddag les in het nauwkeurig en foutloos schrijven van de runen. De namiddag wordt dn gewoonlijk besteed bij een vakman die de student een grondige materiaalkennis bijbrengt. De volgende jaren wordt de voormiddag gewoonlijk gevuld met het aanleren van de verschillende krachten van de runen (zie 7.5.) Het laatste jaar wordt gevuld met het maken van een "eindwerk".

5. Schrijven van runen

Om runenwapens te kunnen maken moet de leerling runenmeester eerst de 20 gekende runen aanleren en leren schrijven. Daarna moeten de verschillende magische krachten van de runen aangeleerd worden. Dit kost 100 EP per rune die de kracht beschrijft. De kortste runenkrachten worden meestal het eerst aangeleerd.
Voorbeeld: Gymoga is reeds een jaar aangenomen als leerling bij een runenmeester. Hij heeft zich het eerste jaar bezig gehouden met het leren schrijven van de runen. Nu is hij klaar om de magische krachten aan te leren. Gymoga´s meester beslist om eerst de kracht der onbreekbaarheid aan te leren. Dit kost Gymoga dus 100 EP. Als tweede kracht wordt Gymoga de kracht der magie aangeleerd. Deze kracht bestaat uit twee runen en kost bijgevolg 200 EP.

Op het einde van zijn leerperiode moet de leerling de spreuk " De dans van de runen" aanleren. Het aanleren van deze spreuk gebeurt volgens de spelregels voor oude incantaties. Met deze spreuk is de leerperiode van de leerling afgelopen en mag hij zich nu een volwaardig runenmeester noemen. Voor een beschrijving van hoe runenwapens precies gemaakt worden, verwijzen wij naar de beschrijving van de spreuk "De dans van de runen".

6. Binden van magische wezens aan runenwapens

Het is mogelijk om magische wezens aan runenwapens te binden maar slechts op één voorwaarde: het wezen moet gebonden worden nadat al de runen op het wapen zijn geschreven en maximaal 1 dag nadat het wapen voltooid is. Geesten zijn een uitzondering en mogen altijd en zonder speciale beperkingen aan runenwapens gebonden worden.

Normaal mogen er dus geen runen op wapens geschreven worden die al een tijdje een magisch wezen bevatten. De enige uitzondering is de kracht der totale krachtonderdrukking.

7. Enkele legendarische runenwapens

Staf van Mahaghdabara
Deze staf is gemaakt door de enige runenmeester uit zuid-west Dor. Mahaghdabara was een machtig magiër uit Rivizal. Toen hij, enkele honderden jaren geleden, in de grote woestijn ten noorden van Rivizal op zoek was naar de ruïnes van een verloren stad, kwam hij oog in oog te staan met een machtig woestijnwezen. Zijn medereizigers zetten het op een lopen en vertelden later verhalen van een grote zandgeest die "de woestijn zelf kon bevelen". Van Mahaghdabara en zijn staf is nooit meer iets vernomen, maar er wordt verondersteld dat de staf nog ergens in de woestijn ligt. De staf is ongeveer 2 meter lang en is bezet met waardevolle edelstenen. Op het topje van de staf is een kleine vulkaansteen bevestigd waaraan enkele lange, kleurige slierten zijde hangen.
Runenkrachten:
1 maal kracht der efficiëntie (1 rune)
4 maal kracht der magieversterking (+16 MP) (4 runen)
Andere krachten:
1 luchtelement niveau 1 (+2D4 schade)
1 waterelement niveau 1 (+2d4 schade)
1 spookgeest niveau 5 (SPI 82)

Lans van Legandra "Drakendoodster" Unders
Enkele jaren geleden trok Legandra Unders door de verlaten landen om draken op te zoeken en te vernietigen. Met haar machtige runenlans, die ze naar het schijnt ergens op Xalm gevonden had, velde ze vele draken en inspireerde ze vele volksverhalen en legenden. Maar het is alweer een tijdje geleden dat iemand nog van Legandra gehoord heeft en de vrees is groot dat de lans nu ergens een drakenschat siert. De lans is met gouden ringen bezet en de magische runen zijn met zilver versierd. De punt van de lans is van zuiver mithril.
Runenkrachten
2 maal kracht der dood tegen draken (10 runen)
1 maal kracht der onbreekbaarheid (1 rune)
1 maal kracht der schadelijkheid (+1 schade) (1 rune)

Boog van Galgin Efrazier
Vlak voor de grote oorlog tegen Rothin was Galgin Efrazier een grote held en een geliefde volksfiguur. Zijn heldendaden gave de mensen hoop en zijn charismatisch karakter en losbandig leven leidden tot zijn uitzonderlijke populariteit. Galgin kon goed met het zwaard omgaan maar was vooral vermaard om zijn kunde met de boog, waarin hij geen gelijke had Tijdens het beleg va Lir besloot de magiërsgilde (die toen 3 runenmeesters telde, het grootste aantal in heel Dor) om een runenboog voor Galgin te maken zodat hij hiermee kon bijdragen tot de verdediging van de stad. Nadat het leger van Rothin verslagen was en de belegging doorbroken, had Galgin, zo vertellen populaire verhalen uit die tijd, meer dan 500 orks geveld. De lange boog van Galgin is gemaakt uit een rode houtsoort. Waar de boog zich op dit moment bevindt, is een groot mysterie. Galgin had een avontuurlijk leven en niemand weet waar of hoe hij aan zijn einde is gekomen.
Runenkrachten
1 maal kracht der efficiëntie (1 rune)
1 maal kracht der afstand (´24 meter) (1 rune)
1 maal kracht der schadelijkheid (+ 1 schade) (1 rune)
1 maal kracht der dodelijkheid (+1DT) (3 runen)
Andere krachten:
Galgin had een groot aantal magische pijlen waaraan een windelement van niveau 1gebonden was zodat ze nog eens +2D4 extra schade doen.

Grootzwaard van Therion Arkonan
Therion Arkonan is een naam die angst inboezemt in de harten van demonenmagiërs en andere dienaars van het kwade. Therion is waarschijnlijk een van de meest beruchte heksenjagers die vandaag de dag nog door Dor zwerft op zoek naar de wortels van het kwade. Het is algemeen bekend dat Therion zijn machtige grootzwaard kreeg van de magiërsgilde van Lir nadat hij een chaotische sekte in de stad had vernietigd. Therion kreeg dan ook de titel van"Lirkin Theliae", wat zoveel betekent als "held van Lir". Therion verschijnt regelmatig in de grote steden van Dor waar zijn schrikwekkende zwaard en magische wapenuitrusting voor een indrukwekkende verschijning zorgen.
Runenkrachten:
1 maal kracht der dodelijkheid (3 runen)
1 maal kracht der dood tegen demonen (5 runen)
1 maal kracht der gehoorzaamheid (1 rune)
1 maal kracht der waarschuwing (2 runen)
Andere krachten:
Het zwaard van Therion heeft naar het schijnt een eigen intelligentie en geeft zijn meester regelmatig raad in moeilijke situaties.
1 vuurelement niveau 1 (+2D4 schade)
1 luchtelement niveau 1 (+2D4 schade)

Het magisch ritueel

Soms gebeurt het wel eens dat magiërs hun krachten willen bundelen om een machtige spreuk uit te spreken of om hun kans op succes te verhogen. Dit kunnen zij bereiken door een magisch ritueel uit te voeren. Een aantal personen, waaronder minstens één magiër, moeten dan in een cirkel gaan staan en zich gedurende 1D6+1 uur concentreren op de persoon die de spreuk gaat uitspreken. Meestal gebruikt men een ritmisch gezang en/of een ritueel voorwerp om de concentratie te versterken.

Spelregels voor een magisch ritueel:
Er zijn in S&S weliswaar geen spreuken die zoveel MP vergen dat ze alleen maar met een magisch ritueel uitgesproken kunnen worden, maar onderstaande tips, kunnen de SM, die in een scenario een zeer machtige en zware spreuk wil introduceren, op weg helpen om dit op een speltechnisch correcte manier te doen (tenmisnte, als hij met deze spelregels wíl rekening houden)

· Alle personen die aan het magische ritueel deelnemen geven een aantal MP door aan de persoon die de spreuk gaat uitspreken. Indien het geen magiegebruikers zijn, geven ze 1 MP door. Magiegebruikers mogen een variabel aantal aan de leider van het ritueel doorgeven maar nooit meer dan de helft van hun huidige MP

· Op het einde van het ritueel moet er een spreuk uitgesproken worden. Indien dit niet gebeurt, ondergaat elke persoon de gevolgen van een magische blunder (zie basisregelboek voor spelregels) en verliezen ze al hun MP.

· Indien er een proef afgelegd moet worden (zoals bijvoorbeeld een SPI-proef) dan krijgt diegene die de spreuk uitspreekt hiervoor een bonus van +1% per deelnemend persoon. Indien het om een niet-procentscore gaat (zoals bijvoorbeeld KRA), krijg hij geen bonus.

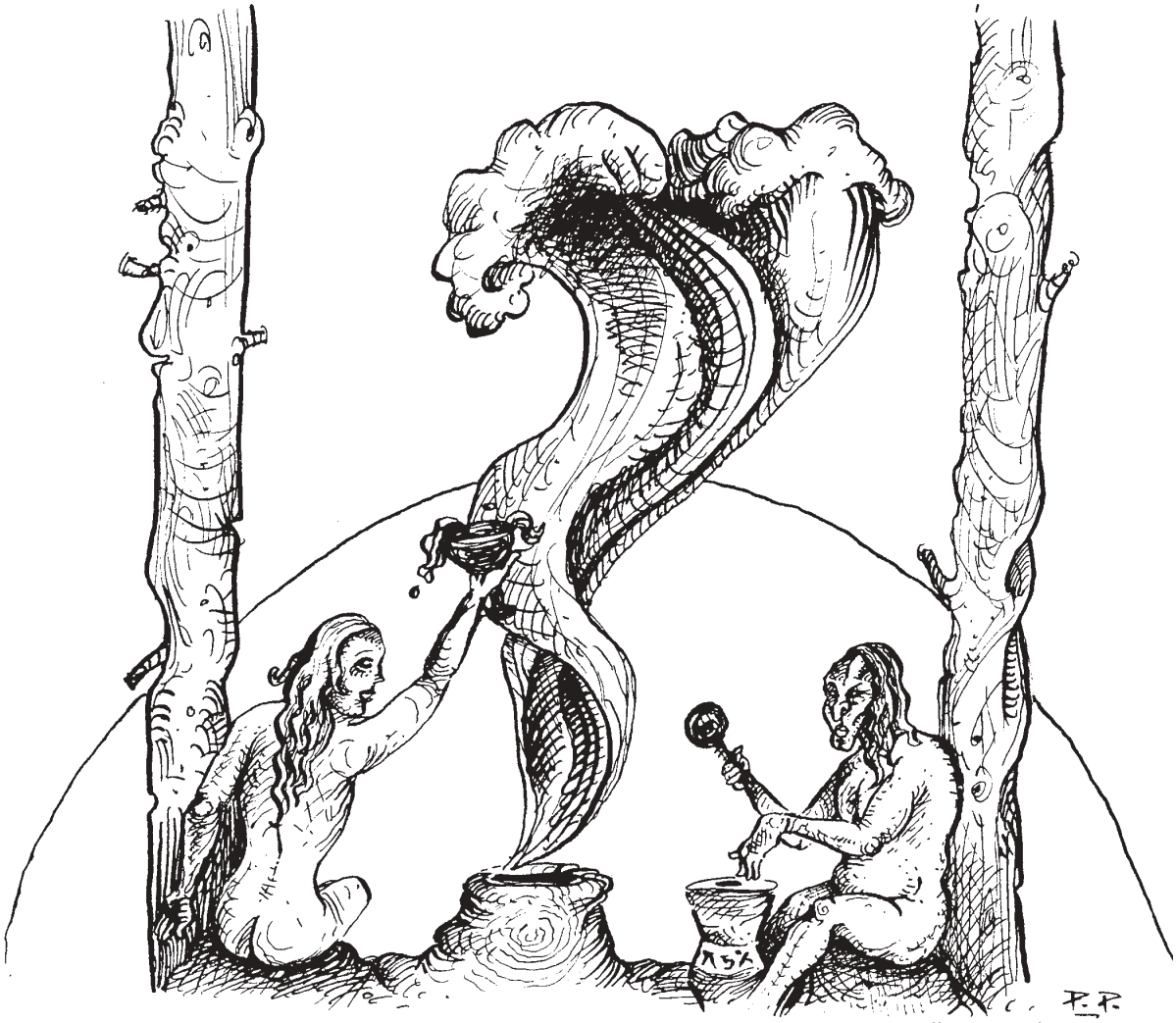
· De persoon die de spreuk uitspreekt moet hem natuurlijk kennen. Dit geldt niet voor de andere leden van het ritueel alhoewel zij wel moeten weten wat de gevolgen van de spreuk zullen zijn.

· Personen moeten vrijwillig aan een magisch ritueel deelnemen, ze kunnen hiertoe niet gedwongen worden en er ook niet magisch toe verplicht worden.

· De magiër die de spreuk uitspreekt kan nooit meer MP overhouden op het einde van het ritueel (na het uitspreken van de spreuk) dan het aantal MP dat hij had bij het begin van het ritueel.

- Magische rituelen worden meestal gebruikt om de kans op slagen bij het uitspreken van een spreuk te verhogen, of om meerdere machtige spreuken per dag uit te spreken. Soms wordt er ook een ritueel gebruikt om het bereik van een spreuk te vergroten (door extra MP´s.)
Voorbeeld: Ogoth, machtig demonenmagiër en leider van een geheime sekte, besluit om samen met zijn volgelingen een niveau 5 demoon op te roepen. Ogoth heeft zelf genoeg MP maar hij wil de kans op succes verhogen. Negen volgelingen nemen deel aan het ritueel zodat Ogoth een bonus van +10 (hijzelf doet ook mee) krijgt op al de proeven die hij moet afleggen om de demoon op te roepen en te binden. Vermits geen enkele van zijn volgelingen een magiegebruiker is, krijgt hij ook nog 9 MP extra terbeschikking. Na 5 uur zingen, verschijnt de demoon maar breekt uit het pentagram. Ogoth kan zijn huid redden maar 7 van zijn volgelingen worden door het woeste wezen verscheurd.

Merk op dat een magiër ook in zijn eentje een ritueel kan uitvoeren. Na 1D6+1 uur verhoogt hij dan zijn kans op slagen met 1%. Dit is echter zo weinig dat het bijna nooit gedaan wordt.



Illustratie door Peter Put