

Wijding van de Ruiter des Duisternis

Gekend bij:

Uniek gildegeheim – Kerk van de Al-Grote-vernietiger

Effect:

Dingen moeten gewijd worden. Dat is zo. Niet alleen omdat het cool is, maar omdat de Goden nu eenmaal liever hun eigen plekjes, mensen en dingetjes hebben. En dus geven ze hun priesters de mogelijkheid om net dat te doen: plaatsten wijden, mensen (in)wijden en voorwerpen wijden.

Tempelwijding: wanneer je de wijding op een plek doet, dan wordt het een tempelwijding genoemd. Vanaf dan is de plek geschikt voor missen en rituelen. Voor de Kerk van de Ruiter betekent dat nog twee extra dingen:

- ingewijden van de Ruiter zijn immuun aan alle magie.
- ingewijden van de Grootmeester die de grond betreden verliezen alle mogelijkheid om spreuktechnieken te doen voor het komende half uur.

Merk op dat een plaats gewijd kan worden aan de 7 Goden. Op dat moment vervallen de effecten hierboven beschreven, en is de tempel gewijd aan de Feniks.

Inwijding: De ingewijde wordt officieel een gelovige van de kerk van de priester die hem inwijdt. Dat kan natuurlijk niet tegen de wil van de ingewijde. Speltechnisch betekent dit dat de ingewijde vanaf nu het doelwit kan zijn van spreuken die enkel voor gelovigen van die specifieke kerk werken. De inwijding wordt op het personageblad genoteerd, en men kan nooit in meer dan één kerk ingewijd zijn.

Wijding des Waters: Dankzij de Wijding kan een priester de belachelijke component Magisch Water omvormen tot iets nuttig: Wijwater! De flesjes Magisch Water worden Wijwater.

Uitvoering:

Varieert (improvisatie van de priester)

Bij de Wijding des Waters kan je na het ritueel (of net ervoor) je je flesjes Magisch Water ruilen voor Wijwater. Voorzie best jouw eigen flesjes met gekleurd water. De kleur van het Wijwater komt overeen met de kerk: Vernietiger (paars), Leven (Helder), Grootmeester (Groen), Wolf (Blauw), Ruiter (Oranje), Draak (Geel), Dood (zwart).

Een wijding duurt zolang het nodig heeft om te werken. Een goed priester weet hoe lang dat is.

Incantatie:

Varieert (improvisatie van de priester)

Materiaalvereiste:

Veel theatraal en bombastisch gedoe.

Verbruikte componenten:

Wijwater van je eigen kerk, behalve natuurlijk voor de Wijding des Water zelf. Daarvoor heb je het minderwaardige Magisch Water nodig, en voor elke portie Magisch Water worden 2 porties Wijwater gemaakt.

Wettelijke status:

Legaal

Kleine ontzetting

Gekend bij:

Kerk van de Al-Grote-vernietiger
Kerk van de Maanwolvijn
Kerk van de Ruiter des duisternis
Kerk van de dood
Het Hanze der Necromantiërs

Effect:

Het doelwit krijgt zo'n schrik van de gebruiker dat hij moet vluchten. Dit effect maakt geen onderscheid tussen vrienden en vijanden. Eens hij de gebruiker niet meer kan zien en er geen gevaar meer van hem dreigt mag hij ophouden met weglopen. Het onmiddellijke paniek effect duurt 1 minuut.

Als hij om een of andere reden niet kan vluchten valt hij op zijn knieën en smeekt om genade. Elke wil tot vechten wordt hem ontnomen. Als hij in dit geval aangevallen wordt door een tegenstander (dus niet door zijn vrienden) wordt de spreuk opgeheven (dus de spreuk blijft als hij aangevallen wordt maar nog kan wegrennen).

Uitvoering:

- Steek het botje in de lucht;
- Rammel met je rammelaar.

Incantatie:

BOE !!!!! BOE !!!!! BOEE!!!!!!

Materiaal vereiste: 1 x Ratelaar

Verbruikte ingrediënten: 1 x Botje

Wettelijke status: Illegaal

Hand van de nar

Gekend bij:

Uniek gildegeheim - kerk van de Ruiter des Duisternis

Effect:

De gebruiker wordt gezegend door de Nar en heeft uitzonderlijk geluk. Speltechnisch houdt dit in dat de persoon in kwestie één actie waar geluk mee gemeoid is, mag herdoen. Het resultaat van de tweede poging moet aanvaard worden. De eerste poging heeft in-game dan nooit plaatsgevonden.

Deze spreuk is toepasselijk op binnenspelse geluksfactoren, zoals bijvoorbeeld een dobbelspel, maar ook op buitenspelse, zoals bijvoorbeeld de bollentrekkerij bij oplopen van mutaties.

Uitvoering:

- Drink het wijwater
- Prevel de incantatie.

Incantatie:

*Zim Zam Zoem;
En nog ne keer kaboem.*

Materiaalvereiste:

Verbruikte componenten: 1x gewijd water van de Ruiter des duisternis

Wettelijke status: Illegaal

Gebrecht's ontwijkende ontwikkeling

Gekend bij:

Uniek gildegeheim - kerk van de Ruiter des Duisternis

Effect:

Het slachtoffer moet telkens hij dichterbij wil komen met zijn rug naar de gebruiker gaan staan en achteruit stappen (ook als hij dat niet in rechte lijn wil doen). Dit heeft tot gevolg dat elke achtervolging nagenoeg meteen tot falen gedoemd is en dat het slachtoffer in een gevecht nooit een stap vooruit mag zetten tenzij hij zich op die manier van de gebruiker verwijdert. De spreuk blijft tot de gebruiker stopt met incanteren of er vijf minuten verstreken zijn.

Let wel: als je achteruit gaat staat veiligheid altijd op de eerste plaats.

Uitvoering:

- Kneed het leem in je hand;
- Giet er het wijwater over.
- Wijs ermee naar je slachtoffer;
- Spreek de incantatie uit;
- Herhaal het laatste gedeelte van de incantatie tot het einde van de spreuk.

Incantatie:

*In leem zul je waden;
Als poppen aan draden (herhaal).*

Materiaalvereiste: 1 x Pakje leem

Verbruikte componenten: 1x Wijwater van de ruiter des duisternis.

Wettelijke status: Illegaal

Gedempte kracht

Gekend bij:

Kerk van de Ruiter des duisternis
Hanze der Bezweerders

Effect:

De spreuk veroorzaakt een zone waarin magie geen effect heeft. Iedereen die de zone binnentreedt kan geen enkele vorm van magie gebruiken of ondergaan. Deze kracht maakt geen onderscheid tussen vriend en vijand, tussen bovenwereldlijk, natuurlijk en goddelijk. De spreuk eindigt als de gebruiker sterft, wanneer hij het vlaggetje laat zakken of zelf de cirkel verlaat. Andere personen kunnen vrijelijk de cirkel in en uit stappen zonder dat de spreuk verbroken wordt. Na beëindiging van de spreuk wordt de cirkel uitgewist.

Een effect dat binnen de cirkel tenietgedaan wordt begint terug te werken als de cirkel verbroken wordt of bij het verlaten van de cirkel. De duur van de spreuk wordt echter niet onderbroken. D.w.z. Als je spreuk 5 minuten duurt en je daarvan 4 minuten in de cirkel doorbrengt dan zal je spreuk nog maar 1 minuut werken.

Magische drankjes, magische perkamenten, magische voorwerpen, noch enige andere vorm van magie of magische voorwerpen, zowel bovenwereldlijk, natuurlijk als goddelijk, werken binnen de cirkel!

Uitvoering:

- Teken, met behulp van de inhoud van het potje geel zout, al strooiend een cirkel van maximum vijf meter diameter op de grond;
- Om de machtscirkel te consolideren dient de gebruiker met een dolk zijn pols open te halen (1 punt schade) om de cirkel nog eens in bloed te trekken;
- Spreek tijdens dit proces de incantatie uit;
- Vanaf nu zijn alle personen binnen de cirkel beschermd en dit zolang de magiegebruiker het vlaggetje in de hoogte houdt.

Incantatie: Vrije incantatie of gebruik volgende:

*Laat de Cirkel zonder Einde;
Mij beschermen tegen de Tover mijner vijanden.*

Materiaalvereiste: 1 x Vlag met Feniks symbool; 1x Dolk

Verbruikte componenten: 1 x Geel Zout

Wettelijke status: Legaal

Tabula Rasa

Gekend bij:

Uniek gildegeheim - kerk van de Ruiter des Duisternis

Effect:

Eén beschreven blad wordt geheel onleesbaar. Wie het blad bekijkt kan er helemaal niks uit op maken. Mogelijks zouden het woorden kunnen zijn, maar zelfs daar ben je niet zeker van.

Tabula Rasa kan overal voor gebruikt worden. Voor een blad uit een boek, voor een contract, voor een magisch perkament, etc.

Tabula Rasa is teniet te doen met de techniek, herstellen der orde.

Uitvoering:

- Raak het blad aan.
- Prevel de incantatie
- Giet het wijwater erover (niet echt doen)

Incantatie:

Zinnen zijn maar woorden

Woorden zijn maar letters

Letters zijn maar streepjes

Tot er niks overblijft

Materiaalvereiste: Geen

Verbruikte componenten: 1x gewijd water van de Ruiter des duisternis

Wettelijke status: legaal (de techniek, niet noodzakelijk de destructie van anderen hun spullen)

Waardeloos

Gekend bij:

Uniek gildegeheim - kerk van de Ruiter des Duisternis

Effect:

De priester of paladijn kan met deze spreuk een zichtbaar component binnen de 5 meter benoemen en van zijn arcanisch potentieel ontdoen. Na de spreuk is het component waardeloos geworden. Deze spreuk werkt enkel op vergankelijke componenten zoals: Bloed; Doodspoeder; Geel zout; Gewijd water; Grafaarde; Helingsverband; Kalk; Leem; Lijm; Magisch water; Magische bom; Wolvenurine

Het component kunnen zien en benoemen is cruciaal. Je kan de spreuk niet gebruiken om een incantatie te onderbreken. Men dient dus eerst en bijzonder oplettend te zijn.

Uitvoering:

- Wijs het component aan
- Spreek de incantatie uit
- Gooi de kalk naar het doelwit

Incantatie:

*Wat heb jij daar in jouw kleine hand?
Is dat 'benoem component'... interessant?
Of is het rommel, niks meer dan zand?*

Materiaalvereiste: Geen

Verbruikte componenten: 1x kalk

Wettelijke status: Illegaal tenzij bij jouw eigen componenten