

# Turin's onverklaarbare verdwaling

## Gekend bij:

Uniek gildegeheim- Kring der Heksen

## Effect:

Het lijkt alsof het woud samenzweert om het doelwit te laten verdwalen. Bomen lijken zich te verplaatsen, paden verdwijnen, wortels doen hem struikelen. Hij is dan ook al snel elk gevoel van richting kwijt.

Het doelwit, of meerderen, loopt verloren in het bos. Zelfs al was men iemand aan het volgen, dan nog staat men plots alleen. Wat er nadien gebeurd is deels afhankelijk van de intentie van de heks. Mogelijks brengt het bos de onfortuinlijke reiziger terug naar de rand, maar evengoed komt men terecht in donkere gevaarlijke delen tussen trollen of het moeras. Uiteraard niet enkel afhankelijk van de heks, maar ook deels van de omgeving.

## Uitvoering:

- Giet de wolvenurine over het botje;
- Wijs ermee in de richting van het slachtoffer;
- Spreek de incantatie uit.

## Incantatie:

Vrije incantatie of gebruik volgende:

*Moge de wraak der Ouden je halen;  
In mijn woud zul je verdwalen!*

**Blijvende componenten:** 1 x Botje

**Vergankelijke componenten:** 1 x Wolvenurine

**Wettelijke status:** Illegaal

# Totemdier

**Gekend bij:**

Kring der Heksen  
Gilde der Spoorzoekers

**Effect:**

Naast de goden bestaan er ook een aantal diergeesten die in staat zijn personages te belonen door met hen een speciale band aan te gaan. Deze techniek kan enkel binnenspel bekomen worden, veelal na vervullen van een queeste, en kan nooit zomaar doorgeleerd worden.

De bezitter van deze techniek heeft zo'n grote band met zijn totemdier dat hij de geest van zijn totem in zich kan roepen. Hiervoor moet de gebruiker zelf een masker voorzien dat zijn totemdier voorstelt. Om de geest van zijn totemdier op te roepen, moet het personage zich terugtrekken in de natuur en er een 5 minuten lang geïmproviseerd ritueel uitvoeren. Op het einde van het ritueel zet hij zijn masker op, zolang hij zijn masker ophoudt zit de geest van zijn totemdier in hem.

Zolang de geest in hem zit, kan de gebruiker perfect met leden van de overeenstemmende diersoort spreken. Bovendien verkrijgt hij enkele speciale voordelen die afhangen van de diersoort en het karakter van zijn totem. Deze unieke voordelen verschillen van totem tot totem, zelfs binnen dezelfde diersoort. Zolang de geest van zijn totem in hem zit, zal de gebruiker instinctief reageren zoals zijn totemdier zou reageren.

**Uitvoering:** Geïmproviseerd ritueel

**Incantatie:** Geen

**Blijvende componenten:** Masker

**Vergankelijke componenten:** 1x Magisch bloed

**Wettelijke status:** Legaal

# Skriga's reizende hut

## **Gekend bij:**

Uniek gildegeheim – Kring der Heksen

## **Effect:**

Dit ritueel laat één of meerdere heksen toe connectie te maken met een specifiek stukje aarde en de natuur er rondom. Vaak is het de plek waar een reizende heks kamp opslaat. In de volksmond een 'heksengrond' geheten. De heks is op deze plek instaat te versmelten met haar omgeving. Ondanks het feit dat ze niet zichtbaar is, kan ze wel degelijk zien en horen wat er allemaal gebeurt. De heks is vanuit die positie zelfs instaat om spreuken los te laten op zij die haar belagen. Een versmelting met de grond heelt bovendien de heks. Dit gebeurt aan 1 levenspunt per 15 minuten. Wanneer men met spreuken zoals 'waarachtige omgeving' de heks probeert te ontdekken, heeft dit geen effect. Wanneer men echter de grond beschadigt, zoals met vuur of zuur, dan raakt men ook de heks. Noot voor de heks: een eenvoudige magische ontwrichting zou natuurlijk ook wel werken.

## **De uitvoering:**

Ritueel naar keuze waarbij men de grond duidelijk aanduidt als een kampplaats voor een heks. Stokjes, pluimpkes, schedeltjes, etc naar smaak en creativiteit van de heks zelf.

**Materiaal vereiste:** 1x platte steen

**Vergankelijke componenten:** 1x bloed bij creatie

**Wettelijke status:** Legaal

# Oberon's stekende vliegers

## **Gekend bij:**

Uniek gildegeheim - de Kring der Heksen

## **Effect:**

Het slachtoffer wordt omgeven door een zwerm stekende, bijtende en jeukende insecten. Telkens hij een spreuk wil doen vallen de insecten aan en verhinderen dit. Deze insecten zijn niet magisch dus een magische bescherming genre 'magische bescherming' of 'gedempte kracht' helpt niet; ook wapenrusting helpt niet.

De spreuk duurt 30 seconden.

Enkel vuur kan de insecten doden.

Men kan nog steeds magische voorwerpen gebruiken en normaal vechten.

Het slachtoffer kan nog het doelwit vormen van andere spreuken.

## **Uitvoering:**

- Wijs met het runestaafje naar het slachtoffer;
- Strooi het geel zout op de grond;
- Spreek nu de incantatie uit.

## **Incantatie:**

*Bloemenvrienden;*

*Geel en zwart;*

*Zoek voor mij zijn (haar) magisch hart.*

**Blijvende componenten:** 1 x Runestaafje

**Vergankelijke componenten:** 1 x Geel zout

**Wettelijke status:** Illegaal in Halinus, elders legaal

# Versmelting

## **Gekend bij**

Kerk van de Maanwolvlin  
Kring der Heksen

## **Effect:**

Met deze spreuk kan de gebruiker versmelten met zijn omgeving. Hij kan bijvoorbeeld in een boom of een muur stappen of in de grond zakken. Dit effect werkt enkel op voorwerpen die groot genoeg zijn om een lichaam te bevatten. Dus bijvoorbeeld wel met een groot rotsblok, niet met een baksteen.

De gebruiker is zich maar gedeeltelijk meer bewust van wat er in de omgeving gebeurt. Hij kan niet meer zien, maar wel nog horen, ruiken en voelen. De gebruiker moet voor de volledige duur van de spreuk de ogen gesloten houden. Bovendien kan de gebruiker zich niet meer bewegen en kan hij bij de beëindiging van de spreuk enkel op dezelfde plaats terugkomen. Hij kan bv niet door de muur stappen.

De gebruiker is niet te detecteren door effecten die onzichtbaarheid detecteren, maar wel door effecten die magie detecteren. Indien mogelijk maak jezelf werkelijk onzichtbaar. Kruip onder tafel, in een struik, achter een gordijn (als je smalletjes bent).

De spreuk eindigt wanneer de gebruiker het wil. Men kan de spreuk dagen laten duren, maar is wel nog onderworpen aan de normale eisen van een lichaam zoals honger, dorst en slaap. Het is mogelijk om te slapen en toch versmolten te blijven. Men moet dan evenwel tegen de muur of boom blijven leunen of op de grond slapen. Het gebruik van een echt bed is niet toegestaan maar een slaapzak en campingmatje mag wel (laat dit aanduiden op je personageblad).

## **Uitvoering:**

- Houd de platte steen tegen de materie;
- Besprenkel het oppervlak met magisch water;
- Spreek de incantatie uit;

- Zet je daarna meteen neer in de positie die je wil en stop met bewegen;

**Incantatie:** Vrije incantatie of gebruik volgende:

*Aarde en water ben ik;*

*De grenzen vervagen.*

*Aanvaard mijn lichaam, aanvaard mijn geest.*

*De (aarde, wand, bladeren, ect..) worden mijn huis.*

**Blijvende componenten:** 1 x Platte steen

**Vergankelijke componenten:** 1 x Magisch water

**Wettelijke status:** Illegaal

# De Rancune van Oepoe Wiedersmeer

**Gekend bij:**

Uniek Gildegeheim – Kring der heksen

**Effect:**

Deze oude vloek is de zoete wraak van iedere heks die iemand een lesje wil leren. Je sterft er niet aan, maar ze voelt eerder als een pijnlijke wrat op jouw eksterroog bij iedere stap die je zet. De Heks verbindt jouw ziel aan een degelijke portie ongeluk. Iets is niet in zijn haak. Het resultaat van deze vloek hangt vast aan de creativiteit van de heks in kwestie. Misschien is de jongeheer minder potent. Misschien rollen de dobbelstenen niet zoals voorheen. Mogelijks zit er een haar in ELKE soep. Vaak verbindt de rancuneuze heks een voorwaarde aan de vloek waarmee ze opgeheven wordt. Dat of de onfortuinlijke dood van de heks in kwestie.

**Uitvoering:**

- Neem het poppetje in je rechterhand;
- Markeer het het koolstofstaafje
- Kijk naar je slachtoffer;
- Spreek de vloek uit

**Incantatie:** Volledig aan de heks zelf.

**Blijvende componenten:** 1 x Poppetje

**Vergankelijke componenten:** 1 x Koolstofstaafje

**Wettelijke status:** Illegaal

# Scheila's charmante vertoning

## **Gekend bij:**

Hanze der Bezweerders

Kring der Heksen

## **Effect:**

Deze spreuk verandert de ingesteldheid van het slachtoffer t.o.v. de gebruiker. Het slachtoffer ziet de gebruiker als zijn beste vriend, zijn grootste liefde en kan voor de duur van het contact niets slechts van de persoon denken. Zelfs als de gebruiker de meest walgelijke zaken voor zijn ogen doet, zal het slachtoffer de daden goedpraten en de gebruiker verdedigen. Enkel wanneer het slachtoffer zelf aangevallen wordt door of in opdracht van de gebruiker, wordt de spreuk doorbroken.

Deze spreuk werkt enkel op humanoiden. Dus niet op buitenwereldlijken, ondoden, dieren en constructen. Bovendien moet het slachtoffer de gebruikte taal verstaan.

Indien de spreuk lukt, blijft deze gelden zolang men dicht bij elkaar blijft of tot het slachtoffer door de gebruiker of in diens opdracht wordt aangevallen. In dit laatste geval moet het slachtoffer zelf de opdracht gehoord hebben. Verklaringen uit tweede hand worden meteen van de hand gewezen.

Deze spreuk kan niet in gevechten toegepast worden; tenzij het slachtoffer weerloos is en bij bewustzijn.

## **Uitvoering:**

- Wikkel het wit gaas om je pols;
- Raak het slachtoffer op een vriendelijke manier aan (hand schudden, klopje op de schouder) met de hand waarrond het wit gaas gebonden;
- Spreek nu de incantatie uit (dit kan je vlekkeloos laten overlopen in een normale conversatie waarbij lichte afwijkingen van de incantatie zijn toegestaan).



**Incantatie:** Vrije incantatie of gebruik volgende:

*Beste vriend, ik ben blij je hier aan te treffen!*

**Blijvende componenten:** Geen

**Vergankelijke componenten:** 1 x Wit gaas

**Wettelijke status:** Illegaal