

Wijding van de Al-Grote- vernietiger

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 Vader aller-vernietiging betekent dat nog twee extra dingen:

- ingewijden van de Vader hun wapens negeren pantser. Je gebruikt de aankondiging precisie.
- ingewijden van de Moeder die de grond betreden voelen zich misselijk en kunnen zichzelf tot de volgende maaltijd niet meer helen.

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 spreken 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), Ruiters (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

Lichte, gemengde en zware pantserdracht

Gekend bij:

Gilde der Krijgers
Het 1ste verbond der Oost-Kalten
De ridderorde van Halinus
Kerk van de Al-Grote-vernietiger
Kerk van de Draak van het licht

Effect:

Deze vaardigheid laat toe om lichte, gemengde en zware pantsers te dragen.

Onder lichte pantsers vallen zacht bont, mals leer of gambesons. Onder gemengde pantsers rekenen we hard leer vervolgens verstevigd met metalen stukken. Onder zware pantser vallen maliën of platen pantser.

Licht pantser biedt 1 beschermingspunt, gemengd pantser 3 en zware pantsers 5 beschermingspunten. Deze punten worden het eerst verwijderd wanneer het lichaam door een wapen getroffen wordt. Let wel. Wanneer een wapen enkel stof of vel raakt heeft de bescherming geen effect en gaat de schade rechtstreeks van de levenspunten af. Beschermingspunten zijn ongelocaliseerd en herstellen zich automatisch na elk gevecht. Bij uitzondering kan het pantser door effecten vernietigd worden. In dat geval dient de drager zijn pantser uit te doen tot men een nieuw aangekocht heeft.

Materiaal vereiste: licht, gemengd of zwaar pantser

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: legaal

Bliksem

Gekend bij:

Kerk van de Al-Grote-vernietiger
Het Hanze der Magisters
De ridderorde van Halinus

Effect:

Een slachtoffer – men moet het doel kunnen zien – tot op 20 meter afstand wordt door een bliksem getroffen. Hij verliest hierdoor 1 levenspunt op zijn torso doorheen pantser dat niet beschadigd wordt.

Uitvoering:

Houdt de staafjes samen in één hand omhoog;
Giet het water er over uit;
Richt de staafjes op het slachtoffer;
Spreek de incantatie uit.

Incantatie:

Voel de kracht van de Bliksem!
Voel de kracht van de Bliksem!
Voel de kracht van de Bliksem!

Materiaal vereiste: 1 x Bliksemstaafje

Verbruikte ingrediënten: Wijwater van de Al-grote-vernietiger

Wettelijke status: Legaal

Moemoe's gift

Gekend bij:

Uniek gildegeheim – Kerk van de Al-Grote-Vernietiger

Effect:

Moemoe hogepriesteres van de Tempel van Vlijm had de heugelijke gewoonte haar ondergeschikten regelmatig te belonen voor hun prestaties. Ze deelde met hen haar grootste passie. Alles vernietigende giffen.

Met deze spreuk kan de priester een doelwit treffen met een gif in diens bezit. Men dient hiervoor het doelwit niet aan te raken, maar wel te zien. Maximum 10 meter afstand. Deze spreuk kan niet in een gevecht gebruikt worden. Indien, heeft het slechts een effect na het gevecht. Tijdens zorgt de verhoogde adrenaline ervoor dat de werking uitgesteld wordt.

Uitvoering:

- Houdt het gif in je ene hand en het magische water in jouw andere.
- Spreek de incantatie uit en ze sla de flesjes tegen elkaar.

Incantatie:

*Van vel naar vlees naar been
Tot er helemaal niks meer overblijft*

Materiaal vereiste: Geen

Verbruikte ingrediënten: 1 x magisch water, 1x portie gif

Wettelijke status: Illegaal

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

Woede der duisteren

Gekend bij:

Kerk van de Al-Grote-vernietiger

Kerk van de Maanwolvijn

Effect:

De ingewijde wordt overvallen door een zwarte woede, die hem extra kracht geeft. Voor de duur van deze spreuk zal het doelwit roepen, schreeuwen en schuimbekken als een ware wildeman. Na de uitwerking van de spreuk valt hij uitgeput neer en moet vijf minuten rusten vooraleer hij enige actie kan ondernemen.

Deze spreuk loopt af na 10 minuten of aan het einde van het gevecht.

Voor de duur van de spreuk krijgt het doelwit de volgende effecten:

- +2 levenspunten
- Immuun aan angsteffecten zoals de BOE, BOE, BOE spreuk. Let wel, wanneer je niet schuimbekkend op je tegenstander afstormt, ben je ook niet woedend genoeg om beschermd te worden.
- Je kan blijven doorvechten lang na wanneer jouw lichaam het normaal zou begeven. Tot -2 levenspunten. Op -3 betekent dit de dood. Na het gevecht kan je -2 genezen alsof het positief was en dien je niet gereanimeerd te worden.
- Een woedende mens kan geen afstandswapens of magie gebruiken.
- Je kan niet vluchten zolang er vijanden zijn.

Uitvoering:

- Verbrokkel het kalk aan de voeten van het doelwit;
- Leg je handen op zijn schouders;
- Kijk hem in de ogen;
- Spreek de incantatie uit.

Incantatie: Vrije incantatie of gebruik volgende:

Open je hart voor de woede van (naam godheid, gevolgd door een passende eretitel)!

Verbruikte ingrediënten: 1 x Kalk

Wettelijke status: Legaal

2-handige wapens

Gekend bij:

Gilde der Krijgers

Het 1ste verbond der Oost-Kalten

Kerk van de Al-Grote Vernietiger

Effect:

Deze vaardigheid laat toe tweehandig te vechten met wapens met een lengte van 120 tot 180 centimeter . In die zin is er keuze uit een breed assortiment.

- Er zijn bijlen die schilden kunnen klieven.
- Er zijn hamers en zwaarden die vijanden meters ver katapulteren.
- Bepaalde meesters zijn zelfs instaat met hun slagzwaarden wapens van anderen te versplinteren.

Of men kan ervoor kiezen te vechten met een speer of paalwapen tot 240cm. Let wel aan deze wapens zijn nooit krijgsvaardigheden verbonden. Het is dan ook het favoriete wapen van de algauw opgetrommelde boer of stadswachter.

Materiaal vereiste: 2-handig wapen

Verbruikte ingrediënten: geen

Wettelijke status: legaal