

# 1-handige scherpe wapens

**gekend bij:**

Het gilde der artiesten, brouwers, narren en verwenners  
Het Hanze der Magisters

**Effect:**

Deze vaardigheid laat toe éénhandig te vechten met alle scherpe wapens (uitgezonderd bijlen) met een lengte van 80 tot 120 centimeter.

Het langzwaard (80 tot 110cm) is het wapen bij uitstek voor de echte krijger. Met zijn lengte van 110 cm is het het langste wapen dat nog samen met een strijdschild of een torenschild gebruikt kan worden. Het is door zijn groter gewicht moeilijker te hanteren en vergt meer fysieke kracht dan het kortzwaard.

Het bastaardzwaard (100 tot 120 cm) is een ideaal wapen voor wie een groter bereik wil hebben, maar een slagzwaard te onhandig vindt. Met zijn lengte van 120 cm is het bastaardzwaard immers het langste scherpe wapen dat nog eenhandig kan gebruikt worden. Het bastaardzwaard kan niet met een strijdschild gebruikt worden, maar wel met een beukelaar.

**Uitvoering:**

Geen

**Incantatie:**

Geen

**Materiaalvereist** 1-handig scherp wapen

**Vergankelijke componenten:** Geen

**Wettelijke status:** Legaal

*Een zwaard, een paard, een schone vrouw  
Leent niemand uit als met berouw*

# Bliksem

**gekend bij:**

De kerk van de al grote vernietiger  
Het Hanze de 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!*

**Blijvende componenten:** 1 x Bliksemstaafje

**Vergankelijke componenten:** 1x Wijwater van de Al-grote-vernietiger  
of van de grootmeester aller magie

**Wettelijke status:** Legaal

*Je wordt geboren, je leeft een tijdje, je begrijpt er geen bliksem van en je gaat dood.*

# Wervelwind

## **gekend bij:**

Uniek gildeheim- Het Hanze der Magisters

## **Effect:**

Een lokaal wervelwindje steekt op en neemt het slachtoffer even in zijn greep. Het slachtoffer moet metéén drie maal ter plaatse rond zijn eigen as draaien. Tijdens het ronddraaien is het slachtoffer zo goed als hulpeloos. Hij kan niet snel een drankje naar binnen werken, iemand 'per ongeluk' een mep verkopen, ... .

Met deze spreuk kan je niemand een actie laten ondergaan die hem/haar schade zou berokkenen. Als een persoon om één of andere reden niet aan de actie kan voldoen (omdat een ander effect hem belet dat te doen) heeft het spreukje geen effect.

Deze spreuk heeft enkel effect op materiële wezens. Sommige grote creaturen zijn hier immuun voor.

## **Uitvoering:**

- Wrijf het gele zout tussen je handen.
- Wijs naar het slachtoffer;
- Spreek de incantatie uit.

## **Incantatie:**

*Wizzewizzewas;*

*Draai drie keer rond je as !*

**Blijvende componenten:** Geen

**Vergankelijke componenten:** 1x Geel zout

**Wettelijke status:** Legaal

*Wie wind zaait, zal storm oogsten*

# Lijmen

**gekend bij:**

De Kerk van de Maanwolvijn  
Het Hanze der Magisters

**Effect:**

Elk deel van het lichaam van het slachtoffer dat de grond raakt vanaf het moment dat de spreuk uitgesproken wordt tot op het ogenblik dat deze uitgewerkt is, is vastgelijmd aan de grond en kan als gevolg daarvan niet meer bewogen worden. Het slachtoffer kan ook niet uit zijn schoenen stappen; de magische lijm dringt immers uit de grond door tot het dichtstbijzijnde lichaamsdeel dat het met de grond verbindt, in casu de voeten. De schoenen zitten er weliswaar tussen, maar dat hindert de magie niet.

De duur van de spreuk bedraagt 1 minuut. Let op: deze spreuk heeft geen of minder effect op wezens die een uitzonderlijke grote lichaamskracht bezitten. Zoals een trol of een oger.

**Uitvoering:**

- Spreek de incantatie uit;
- Giet de lijm uit(of het wijwater) in de richting van het slachtoffer.

**Incantatie:**

*Een klevende parel wordt moeras;  
Met bewegen stop je alras.*

**Blijvende componenten:** Geen

**Vergankelijke componenten:** 1 x Lijm of gewijd water van de maanwolf

**Wettelijke status:** Legaal

*Een wijze dienaar heeft geen lijm nodig, want hij scheidt niets.*

# Ospero's ontdekkende ogen

## **gekend bij:**

Het Hanze der Magisters

## **Effect:**

Met behulp van deze spreuk kan je zien of er een magisch effect op een voorwerp of een persoon aanwezig is.

Je moet het doelwit kunnen zien en specifiek zeggen welk voorwerp of persoon. Een figurant zal je dan zeggen of en zo ja hoeveel betoveringen er zijn.

Bovendien kan je ontdekken of er vallen op een voorwerp staan, hoeveel ervan actief zijn en of het slot gesloten is. De aard van de betoveringen of vallen wordt door deze spreuk niet getoond, enkel of en hoeveel er aanwezig zijn.

## **Uitvoering:**

- Kijk naar het te onderzoeken voorwerp of de persoon;
- Leg het wit gaas over je hoofd;
- Drink het gewijde water
- Spreek de incantatie uit.

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

*Waas van geheimzinnigheid;*

*Trek op en openbaar mij uw geheimen.*

**Blijvende componenten:** 1 x Wit Gaas

**Vergankelijke componenten:** 1x Gewijd water van de grootmeester

**Wettelijke status:** Legaal

*Het mooiste wat we kunnen ontdekken is een geheim.*

# Adamanten rusting

## **gekend bij:**

De kerk van de lichtende draak  
Het Hanze der Magisters  
Het eerste verbond der Oost-kaltiers  
De ridderorde van Halinus

## **Effect:**

De beschermingspunten van gedragen wapenrustingen stijgt met 1; waardoor gewone kleding reeds 1 beschermingspunt biedt. Deze beschermingspunten zijn de eerste die in een gevecht verloren gaan. De spreuk is niet cumulatief met andere magische effecten die een wapenrusting beschermingspunten bijgeven. De beschermingspunten zo verkregen kunnen niet hersteld worden tenzij door het hernieuwen van de spreuk. De oude 'adamanten rusting' gaat hierbij verloren.

De rusting moet gedragen worden bij het ritueel. De effecten zijn gebonden aan een rusting, niet aan een persoon. De rusting kan dus uitgeleend worden maar verwittig wel een figurant om dit te laten aanpassen. De effecten van deze spreuk worden niet overgedragen naar een volgende epos.

## **Uitvoering:**

- Steek de kaars aan en leg de steen voor je op de grond;
- Strooi het zout uit over de persoon die de wapenrusting draagt en spreek de incantatie uit
- Druppel wat was van de kaars op de steen en raak daarna elke locatie met de steen aan.

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

*Hard als steen;  
het zout der aarde ontsprongen;  
Plooibaar als was;  
Vlees van het vuur verwrongen.*

**Blijvende componenten:** 1 x Blauwe Kaars; 1 x Platte Steen

**Vergankelijke componenten:** 1 x Geel Zout

**Wettelijke status:** Legaal

# Spreukperkamenten lezen

## **gekend bij**

Het Hanze der Necromantiers

Het Hanze der Magisters

Het Hanze der Bezweerders

De ridderorde van Halinus

## **Effect:**

Met deze techniek kan een personage spreukperkamenten gebruiken. Een spreukperkament bevat steeds maar 1 spreuk, geen andere technieken. Indien de duur van het effect van de spreuk variabel is, doordat dit effect bijvoorbeeld afhangt van het branden van een kaars of een wierookstaafje, dan is de duur van het effect bij het gebruik van een perkament altijd 10 minuten. Indien de spreuk vereist dat een tegenstander met een projectiel moet getroffen worden, verfrommel dan het perkament en gebruik deze prop als projectiel.

## **Uitvoering:**

Incantatie lezen en gebruikte spreukperkament verscheuren.

**Incantatie:** Geen

**Blijvende componenten:** Geen

**Vergankelijke componenten:** Spreukperkament

**Wettelijke status:** Legaal

*Als ge iemand niet uw hele geheim durft toevertrouwen, vertrouw hem dan ook niet een gedeelte ervan toe.*