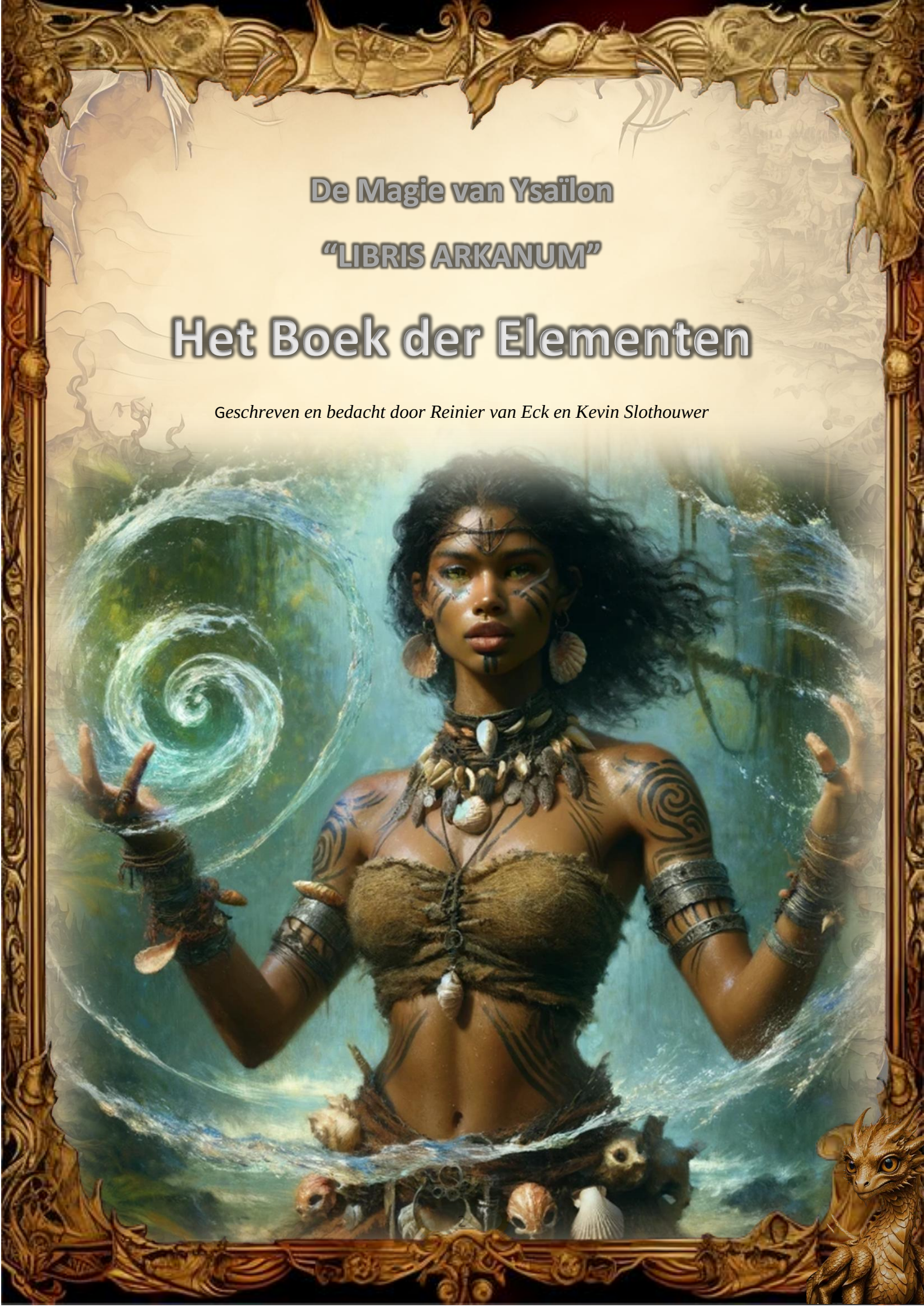
De Magie van Ysaïlon

"LIBRIS ARKANUM"

Het Boek der Elementen

Geschreven en bedacht door Reinier van Eck en Kevin Slothouwer



De Magie van Ysaïlon

“LIBRIS ARKANUM”

Het Boek der Elementen

Onze dank gaat uit naar de mensen die hebben bijgedragen aan de magie van Ysaïlon. In de brede en smalle zin van het woord. Hartelijk dank aan Martijn, Paul, Jasper, Casper, Rob, Pepijn, Maarten, Sander, Gert, Klaas-Douwe, Jacco, Johan, Mariken, Jasper, Claartje, Juriaan... hartelijk dank voor jullie inspiratie en inspanningen. Jullie zullen jullie ideeën terugzien in Arkaan, of het nu ‘Nemesis als Trauma’ is (Casper), de ‘Leer der Leugens’ (Martijn), de Nokûr (Klaas-Douwe), de Alaya (Jasper), de Sariën (Jacco) of een magisch personage dat invloed heeft gehad op de vorming van de magische wereld: Sascha (Cathalijne), Lars en Elin (Maarten), Hjerne (Juriaan), Atua (Pepijn), Julio (Claartje), Veelvraat (Sander), Hansch (Paul), Fagalas, Yg en José (Casper), Simon, Jolle en Aap (Johan), Isis (Jasper), Hafrûn (Gert), Theorg (Jasper) en Quendalor (Martijn). Speciale dank aan de originele ‘denkers’, Martijn, Jasper en Klaas-Douwe, die de wereld in haar oorspronkelijkheid mede vorm hebben gegeven, en aan Casper, die voortdurend de grenzen van het (arkane) systeem opzoekt en waardevolle feedback geeft, waardoor de arkane werkelijkheid veel pluriformer is geworden dan de duale wereld die ze ooit was. Hoewel, lieve Casper, misschien nog niet zo pluriform als je gewenst had. En een speciaal woord op dit moment gericht aan Johan: grote dank voor een enorme tijdinvestering om deze hele pluriforme irrealiteit in arkane code te vertalen om het ook achter de sýmist toegankelijk te maken – je Rýkte van Hús zal hopelijk Ornspør worden; aan òns Solásbanket ben je sowieso altijd welkom!!

Ysaïlon en zijn magische wereld zijn gemaakt voor fantasierollenspel en komen voort uit de collectieve verbeelding en creativiteit van spelmakers en spelers. Fantasie en creativiteit zijn geworteld in de werkelijkheid zoals wij die ervaren, maar die ervaring wordt onvermijdelijk gekleurd door onze culturele achtergrond. Dit betekent dat bepaalde perspectieven – zoals een te nadrukkelijke male of female gaze, een (neo)koloniaal narratief, een westerse bias of een beperkte kijk op gender – soms kunnen doorschemeren, zonder dat dit de bedoeling is.

We erkennen dat deze elementen voortkomen uit de context waarin Ysaïlon is bedacht en dat ze niet altijd de diversiteit en complexiteit van andere culturen en identiteiten weerspiegelen. Als bepaalde verbeeldingen tekortschieten of ongemakkelijk aanvoelen, is dat nooit intentioneel. Ysaïlon is puur gemaakt voor spelplezier, om werelden te verkennen en verhalen te delen die inspireren en verbinden.



INTRODUCTIE IN HET ARKANE:

De briefwisseling tussen Thamah Myas, te Smalvoorde en Dame Brunhilde Dinsaer, in Mervid.

Geachte heer Myas, beste Thamah,

In Mervid bestaan – officieel - Arkane Krachten niet. Het Arkane wordt afgedaan als bijgeloof. Hoewel er wel een magisch adviseur in onze Hofraad zit die, zoals iedereen weet, sigillen door het hele paleis heeft gesneden om mijn Echtgenoot te beschermen. Ik weet echter van de hoed noch van de rand. En aangezien er zeer weinig informatie te vinden is, zou ik u willen verzoeken om in eenvoudige taal mij wat wegwijs te maken, zie het als een wedergunst.

Ick Blijve, uw Dame Brunhilde.

Geachte dame Dinsaer, beste Brunhilde,

U vroeg in Uw vorige brief om u 'wegwijs' te maken in de wereld van Arkane Krachten die zo openlijk aanwezig, voor velen toch zo verborgen zijn. Het is een complexe zaak, 'even wegwijs' maken in eenvoudige taal lijkt een onmogelijke opgave, maar ik zal proberen bondig te zijn.

Voordat ik echter uw vraag kan beantwoorden, heb ik een wedervraag. Veel intelligente wezens leven in de veronderstelling dat de wereld die zij bevolken, de enige wereld is die bestaat. Deze perceptie maakt het leven dragelijk en begrijpelijk. Pas als het leven het lichaam verlaat, zo stellen zij, zal de geest deze sfeer verlaten om plaats te nemen aan het zogenaamde 'Solosbanket'.

Deze twee concepten zijn de basis voor de religie van Solos en Kromor, die de Staatsreligie is van Uw prinsdom. Kennis over magie spreekt beide pilaren van Uw geloof tegen. Dit is de reden dat de Arkane krachten – officieel – niet bestaan. Wilt U een antwoord op Uw vraag, dat fundamenteel Uw geloof zal tegenspreken?

Ick blijve, Uw trouwe Thamah Myas.

Geachte heer Myas, beste Thamah,

Dank voor Uw bondige antwoord. Ik had een uitvoeriger antwoord verwacht om mijn nieuwsgierigheid te bevredigen en zie er niet naar uit om nog drie weken te moeten wachten alvorens de koerier terug is. Ik begrijp dat de dogma's van mijn religie aan de kaak gesteld zullen worden, maar verwacht mijn eigen conclusies te mogen trekken. Ik voel mij enigszins geringschat door Uw onderschatting van mijn vrije geest – en kijk uit naar een minder bondig antwoord. Schrijf dus open en voel u vrij - ik zal de inquisitie niet uw kant opsturen, behalve wellicht als u niet per ommegaande een antwoord schrijft!

In afwachting blijve ick, uw
Ongeduldige Brunhilde.

Geachte dame Dinsaer, beste Brunhilde,

Vergeef mij mijn voorzichtigheden. Ik ben dankbaar voor uw bescherming die mij sinds mijn vlucht uit Caeldon in leven houdt. Maar goed, dan in het kort. Naar mijn beste vermogen.

De boodschap die Uw religie geeft is: 'leef goed en uw ziel wordt gered aan Solos' zijde. Leef slecht en u gaat naar de Hel'. Dit is op zo'n basale manier geformuleerd dat zij de massa wellicht kan bewegen zich te voegen naar de wens van de maatschappelijke hiërarchie, maar met deze simpliciteit kan geen weldenkende persoon genoegen nemen.

Allereerst: Het is door vele reizigers naar andere sferen bewezen dat er, sinds de Scheuring, niet drie maar <u>ten minste</u> vier werelden zijn. Deze liggen op elkaar en naast elkaar. Ze groeien naar elkaar toe, beïnvloeden elkaar en stoten elkaar af. Betrouwbare recente verslagen over subdimensies zijn mij niet bekend en ik zal mij beperken tot de vier dimensies die we redelijk goed kennen. Daarna zal ik kort ingaan op de Sýnovár: de Limbus. Ookwel Sý genoemd. Voor nu is het voldoende om te weten dat de Sý de 'mistlaag' is, of muur, die de werelden van elkaar scheidt.

I de Goizar

De eerste dimensie betreft de wereld die wij Ysaïlon noemen, deze wereld noemen wij 'de Goizar'. In deze wereld zijn de meeste inwoners hun band met het Arkane vergeten.

II Ælendýn

Ælendýn is de basis van de mythe over de Hemel. In dit Rijk wonen elfen en dryaden, elementdraken en nimfen. Het is volgens Herman van Bellenstein 'een vredelievend paradijs'. Volgens de theorie van veel elementaristen is dit de sfeer waar de zielen voor en na hun aanwezigheid op Ysaïlon verkeren in een cyclus van geboorte en wedergeboorte. Om als levend persoon Ælendýn te bezoeken, is, voor de meeste wezens, niet mogelijk: hun ziel zal los van hun lichaam scheuren door het verborgen verlangen om in dat paradijs te blijven. Pas na oefening met elementen kan een lichaam



zonder al teveel gevaar deze dimensie betreden via de zogenaamde 'maanpoorten'.

De Solaskerk schetst de Hemel als een paradijs waar geen oorlog en geen leed voorkomt. De Hemel is in de Leer een prachtige plaats waar de zielen naar het sterven heen kunnen gaan en waar Solos heerst. Een groot verschil is dat er in Ælendýn geen duidelijke heerser is. En ook geen grote bankettafel.

III Ogotaí

De Schaduwwereld is een kleurloze projectie van Ysaïlon, waar geesten verblijven. De oudere bomen en gebouwen hebben hier een reflectie. Een geoefende Gids zal ook de zielen van de levenden kunnen waarnemen.

De Sý tussen Ysaïlon en de Schaduwwereld, ook wel het Dodenrijk genoemd of Ogotaí, is zeer dun en kan door geesten en Zielelementaristen (Gidsen) gemakkelijk overgestoken worden. Met name op bepaalde dagen in het jaar.

In de Leer van Solos is bijna geen referentie aan de Schaduwwereld gevonden. De paar zinnen die terug te vinden zijn betreffen dolende zielen die (nog) 'niet naar de Hemel kunnen, maar niet zondig genoeg zijn om naar de Hel af te moeten dalen'. De religie van Gila & Jann stelt de Schaduwwereld meer centraal. Volgens de aanhangers van dit geloof 'doolt een ziel rond in een kleurloze plaats waar zij wacht op de Drenkelingenredder' (Jann). De link met de Gidsen is natuurlijk gemakkelijk te maken.

IV Nakár

*De Schaduwwereld is een lege, donkere en desolate plaats, maar de **Tegenwereld**, Nakár, is in al haar facetten gruwelijk. De mythologisering van Nakár heeft een uiting gevonden als het meer grijpbare begrip Hel, doch in Nakár zijn geen putten met lava en brandende vuren waar zielen gemarteld worden: het is de afwezigheid daarvan die verstikkend is. Bij mijn weten zijn er slechts weinige sterfelijken die de reis naar Nakár hebben overleefd, veel is er ook niet over bekend. Over het algemeen gaat men ervan uit dat deze dimensie kwade krachten herbergt, die zich op de energie van de andere werelden voeden en deze langzaam uitputten.*

*Nakár ligt op onnatuurlijke manier tegen Ysaïlon aan. Ik ben ervan overtuigd dat er geen Prins der Duisternis is, geen 'Draak', geen Snýgg. De hele **Leer der Leugens** en het geloof in **Fuengo** heeft slechts eenzelfde doel en functie als de andere religies op Ysaïlon: het temmen van de meute.*

*Het lijden op Ysaïlon is niet het werk van de zes **Baronnen van Nakár** ('de heersers van de Nederhel'), net zomin als dat het goede op Ysaïlon een resultaat is van de invloed die Fœry op haar uitoefent. Ysaïlon is een wereld op zich. Wij zelf dragen zorg voor misère en geluk. Dat wil niet zeggen dat deze andere werelden niet bestaan.*

V De Limbus of Sýnovár

Om terug te komen op de Arkane Krachten en hoe deze ontstaan. Ik heb tenslotte toegezegd om u 'wegwijs' te maken in de wereld van Arkane Krachten. De eenvoudigste metafoor is de volgende: als je in je handen wrijft, ontstaat er warmte. Als je in je handen klapt, creëer je geluid. Dit is, ongeveer, hetzelfde als met Arkane Krachten: omdat de verschillende dimensies langs elkaar schuren, wrijven en botsen, ontstaat er energie. Deze energie vormt een Laag tussen de dimensies. De naam voor deze Tussenlaag is Limbus, of Sýnovár, Sý. Het is een soort van stootkussen. Of een muur tussen binnen en buiten.

*Sommige arkanen kunnen door deze muur heen breken. De Limbus tussen **Ælendýn** en **de Goizar** is gevuld met Elementkrachten. De Limbus tussen **Nakár** en **de Goizar** is gevuld met Nemesiskrachten. Een Gids haalt een deel van zijn krachten uit de Limbus tussen Ogotaí en de Goizar. Zegelmagiërs kunnen deze Arkane Krachten door symbolen opslaan: ze maken een Arkane 'muizenval' die afgaat als je de kaas er vanaf pakt.*

Conclusie

In conclusie wil ik er nogmaals op wijzen dat de diverse religies weliswaar gebaseerd zijn op de eenvoudige interpretatie van dimensies, maar dat er toch veel verschillen zijn tussen de populistische geloven en de visie op de dimensionale structuur die over en om ons heen bestaat. Religies zijn voornamelijk relevant als moreel kompas voor het volk dat op Ysaïlon woont en draait hen het rad van een mono-dimensionaal wereldbeeld voor ogen. Religie op Ysaïlon dient ter vervanging van de verloren geraakte kennis over herkomst en het arkane en heeft dus als doel om de hiaten in het collectief bewustzijn te dichten met fabels die aan de werkelijkheid grenzen. Tevens dienen de religies als zingeving voor een ogenschijnlijk zinloos bestaan.

Wij leven op Ysaïlon, en moeten daar zelf het beste van maken. Wat de inquisitie betreft: ik vrees geen enkele ondervraging, als deze maar de vorm heeft van intellectuele scherpzinnigheid, die ik hier meer dan welkom acht!

Hoogachtend, blijve ick,

Thamah Myas, Uw dienaar te Smalvoorde.



Inhoud

INTRODUCTIE IN HET ARKANE:.....3

In vogelvlucht over Ysaïlon.....3

Creatie van een arkaan karakter 5

'De wereld draait om jou'..... 5
Je eigen karakter maken..... 5

Stap 1: Bepaal je achtergrond 6

Ras & Volk..... 6
Streek & saïloncultuur..... 20
Karakter Geschiedenis 30
Culturele achtergrond en bagage..... 30
Leeftijd & uiterlijk 30
Vrienden, familie… vijanden. 31
Welvaart..... 31
Opleiding en vorming 31

Stap 2: Kies de Eigenschappen van je karakter ..32

Stap 3: Kies de vaardigheden van je karakter 34

De vaardigheden en vaardigheidsscore 35
Arkane vaardigheidsscores kiezen 35

Stap 4: Vul de arkane speerpunten per arkane vaardigheid in 36

Clustervaardigheden..... 36

Stap 5: Kies hoe jij je startpunten wilt verdelen.37

Wat zijn Startpunten?..... 37
Wat kan ik als arkaan met startpunten?..... 37
Spulletjes & Geld 37

GloryPunten.....40

Lijst van Vaardigheden & Speerpunten.....41

Alphabetische lijst van Arkane Speerpunten 63

Het spelen van een Arkaan karakter 69

Hoe werken de elementaire krachten?.....70

Hoe werken de krachten van de Gids?.....102

Hoe werken Nemesiskrachten?.....122

Hoe werkt een stabili magiër?.....152

Hoe werkt een volatili magiër? 182

Hoe werkt een fluido magiër? 208

Hoe werkt de Kracht van het Geloof? 242

Ten strijde?!.....280

Vechtende Arkanen.....280

Welke uitdagingen kom je tegen?.....291

De Arkane Animus..... 298

Appendix.....302


Citadeleiland
Norderveste
Tiga Tiga
Nordlunden
Forto Grande
De Fuerza
Gion
Lossan
Penn
Torqara
Vichante
Shae'shan Eilanden
Corpenn
Minra
Mishanir
Verskust
Ta'Danor
Mo'Vashin Hoogvlakte
Ta'Varon
Sarana
Tanoa
Coleq Bergen
Kaap Griz
Centaureilanden
Paswacht
Bergen van Zalin
Wateringen
Woud van Ælendyn
Kroonheuvel
Talang
Tanden van Kromor
Grimbergen
Gelian
Panva
Hogerberg
Danbergen
Danlunden
Mervid
Meerbergen
Wolveringen
Schaduwbergen
Danburg
1000 km
Hoorn van Danburg
Jesiner
Buiten Eilanden
Schemerbergen
Vraistatten
Samon
Caeldon
YSAÏLON

IN VOGELVLUCHT OVER YSAÏLON

Ysaïlon is een magisch continent dat zich uitstrekt van het ijzige **Caeldon** tot aan het **Citadeleiland**. En van **Tiga** tot de **Buiteneilanden** in het zuidoosten.

Het vasteland van Ysaïlon is erg bergachtig. Alleen op een strook aan de kust is beschaving te vinden. Hier ligt de bakermat van de Ysaïleense magie. Het grootste gedeelte van het continent is echter gevormd door de bergmassieven, waar de **Chaota-volken** leven. Veel **Chaota** bedrijven **chaosmagie** en **necromantie**. Maar er zijn ook elementaristen onder de chaota te vinden. En onder de bergen, in de Onderwereld, leven ook tal van rassen met een eigen arkane herkomst, die soms duisterder is dan de lichtloze wereld waarin ze leven.

Bovengronds zijn er verder uitgestrekte moerassen, hoogvlaktes, woestijnen en wouden met de overblijfselen van vergane arkane beschavingen. Deze wilde regio's zijn dun bevolkt door **cargan** en **yrgh,** die nog steeds een grotere elementaire vonk hebben dan de saïlon. De grootste wouden bevinden zich op het Penneiland, in Danburg en in Gelian. Op al deze wilde plekken, maar vooral in het **Woud van Ælendýn**, is de Sý dun, en zijn de echo's van Ælendýn nog merkbaar. Er leven hier nog ælýr en hýde en tal van andere typen **Fæ** die hun oorsprong in de Oude Wereld hebben. Ook de **Zoute Wouden** kennen een dunne Sý – maar saïlon hebben zich hier nooit kunnen vestigen en alleen de yrgh-stammen hebben een balans gevonden op de grens van woud en water.

Rondom dit vasteland zijn eilandengroepen en enorme eilanden te vinden. Berucht is het noordelijke eiland **Tiga**. Daar zijn geen wetten en regels wat magiegebruik betreft. Aan de andere kant van de **Bloedzee** ligt het **Citadeleiland**: een plek waar **Nakár**, een duistere dimensie, nog dicht tegenaan schuurt. Hoewel soms schattenjagers naar dit eiland gaan, waar ooit de **Drakenheer** over het continent regeerde, komt daar zelden iemand van terug. Zeker niet, als je niet het Zegen en de Zegel van **Vrouwe Azea** hebt.

Fuerzaventura, ten zuiden van **Tiga,** heeft, wellicht na **Grimbergen**, de beste alchemisten van het continent. Hier wordt geëxperimenteerd met het maken van Supherpulver en het vervaardigen van steeds betrouwbaardere vuurwapens. Het naburige **Corpenn**, de rijkste en modernste stad van Ysaïlon, staat bekend om het **Bardenhuis** en de **Sentineltoren**. Beide instituten zijn ouder dan de huidige wereld.

Noordelijker ligt de **M'Ganazee**, waar op de honderden eilanden de **alaya** wonen, die bekend staan om hun band met het element water. Alaya zijn een vrij volk en bevaren de wereldzeeën; van alle inwoners van Ysaïlon documenteren zij wellicht het minste (met uitzondering van de verhalen die ze op hun huid tattoeëren), maar weten het meeste over de andere continenten op de wereld die wij **de Goizar**; of **de Gýn** noemen.

Eén eiland in deze zee mag zeker niet onbenoemd blijven: **Lossan**, het eiland van de **dyen**. Dyen zijn lichtvoetige wezens, van wie hun Fæ-oorspong, net als bij alaya, nog dicht aan de oppervlakte ligt. Vaak zijn zij levenselementarist zijn.

Ten zuiden van Lossan en Nordlund ligt, aan de Parelzee, **Sarana**. Net als **Minra** een **arkane vrijstad. Hier wonen ook veel** Alaya, en zelfs wonen hier **Nokûr** in de berg de **Sempara**.

En dan is er **Nordlund**: de noordelijke eilanden die gekoloniseerd zijn door de Vraistatters. Hier wordt, net als in de rest van de Zuiderlijke Vraistatte, ruwe – vaak verhalende - **godenmagie,** in combinatie met elementaire en **rønnenmagie,** bedreven. Eveneens zeer arkaan zijn de beruchte **Buiteneilanden** en het grotendeels onbekende continent dat door de Vraisatters 'Vuurlund' genoemd wordt. Rondom deze eilanden liggen de al eerder genoemde Zoute Wouden en haar vreemde en vaak arkane bewoners.

Als we weer teruggaan naar het noorden ligt ten zuidwesten van Corpenn, op het vasteland, het **Concordaat van Asha'dir** – bekend bij velen door de **mo'vashin** ruiters en de **ma'rûk** piraten. In het Concordaat worden ook de noordelijke cargan stammen en in de bergen de **sho'gaddar**, het oude volk van bouwers en magiërs dat de grootste wonderen van arkane architectuur op de Bergflanken van de **Co'leq** bergen hebben voltooid. **Ta'Varon** is hiervan het bekendste voorbeeld. Niet veel minder magisch is **Minra**, dat een vrijplaats is voor alle arkanen die Nemesis afzweren.

Grimbergen en **Koningshafen** liggen ten zuiden van Sarana, aan de Gele Baai. Vakbekwame **Sulphermengers** zijn dag in, dag uit bezig met het maken van Sulpherprodukten. Deze steden herbergen ook de Nemesispriesters die de Drakengod van het Vuur, **Fuengo**, aanbidden.

In de andere Midlandse rijken, Danburg en Gelian, is magie officieel bij wet verboden. In Danburg worden elementaristen nog steeds in de Put gegooid en de Grimbergse Inquisiteurs hebben mandaat om in Gelian heksen te vervolgen. Ook de Kromorpriesters van het Midland kijken wantrouwend naar elementaristen, heksen en sigillenmagiërs.

Caeldon is veruit de belangrijkste stad voor de **Nemesispriesters**. In deze Ebbonstad wordt de Draak aanbeden en staat het belangrijkste Nemesismonument van Ysaïlon: de **Zwarte Tand**.



DEEL I:

Een verdieping van Tactique: de creatie van een arkaan karakter



CREATIE VAN EEN ARKAAN KARAKTER

'De wereld draait om jou'

Ysaïlon wordt bevolkt door verschillende magische volkeren en kent veel arkane uitingen. Het meest voorkomend zijn de **elementaire krachten**, die de meeste rassen op Ysaïlon spontaan kunnen openen. Deze elementen kennen hun oorsprong in de 'oerwereld' ***Ælendýn***. **Elementaristen** kunnen één van de acht elementen oproepen – aarde, water, vuur, lucht, emotie, gedachten, leven en ziel.

Daarnaast zijn er **Nemesispriesters**, die hun krachten juist gebruiken om elementen weg te nemen, te vernietigen. Nemesispriester proberen door het wegnemen van elementen en elementkrachten de balans in de wereld te behouden, of te herstellen. Een teveel aan elementaire krachten leidt volgens hen tot chaos, 'wildgroei'. Nemesis eist een tol van haar gebruikers. Gebruikers van nemesis zijn vaak machtig, maar betalen een hoge prijs.

'**Godenmagie**' of '**Priestermagie**' is een derde veelvoorkomende groep binnen de arkanen. Het zijn de Goden, zo wordt gezegd, die hun dienaren krachten verlenen. Priesters roepen hun goden aan om de wil van hun god op **de Goizar** uit te voeren.

Naast deze drie groepen meer 'intuïtieve' arkanen, zijn er **sigillenmagiërs** die arkane krachten vastleggen in zegels en hun kunde leren op de ambachtsgilden, daarom worden deze groep ook **gildenmagiërs** genoemd. In de Vraistatte staan zij bekend als **rønnemajsters**. Gildenmagiërs worden opgedeeld in **stabili**; **volatili** en **fluido** sigillisten.

En dan zijn er nog **heksen**, **zieners, bloedbroeders** en **druïden**, **charlatans, skalden,** rondreizende **senche**, **vettermajsters, beserkers** en… nog veel meer.

*

Atua, een alaya-jongen opent zijn element water als hij achternagezeten wordt door een grote haai. Een Grimbergse smid, **Edgar**, stookt zijn vuur net iets hoger met zijn element vuur en moet vluchten voor de Brandschout. **Markus**, een houtbewerker uit Panva gaat stagelopen op de scheepswerven in Olvelund. Een **senche** acrobaat, die zich **Aap** noemt, maakt bijzondere sprongen in de lucht en **Rutgar**, een wielenmaker in Samon, vindt steun voor zijn lijden in de lokaal verboden God Solos en zegent de allerarmste saïlon.

Het zijn slechts vijf van de ontelbare individuen die jouw karakter tegen kan komen in de uitgestrekte wereld van Ysaïlon. Of… die je zelf zou kunnen maken en spelen.



Een smid met een geopend vuur element: Edgar Tomasson, Grimbergen

Je eigen karakter maken

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe je met behulp van dit boek een karakter maakt. De regels van *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*, vormen hierbij de basis en het begrijpen daarvan is een voorwaarde voor het maken van een arkaan karakter.

Een arkaan karakter heeft meer 'onderhoud' nodig dan een mundaan karakter. Zorg voor goede aantekeningen, of gebruik het uitgebreide karakterformulier van het systeem dat je tegen kostprijs bestellen of kan downloaden. Op www.ysailon.nl vind je een tool om gemakkelijk je karakter te maken – ook de meeste aspecten van arkane karakters zijn hier verankerd.

Je bouwt met behulp van *Tactique* een arkaan karakter door de volgende stappen te volgen en elementen uit *Libris Arkanum* toe te voegen:

Stap 1: *Bepaal je* ***concept*** *en je* ***achtergrond***
Stap 2: *Kies je* ***eigenschappen***
Stap 3: *Kies de* ***vaardigheden***
Stap 4: *Vul de* ***speerpunten*** *per vaardigheid in*
Stap 5: *Kies hoe jij je* ***startpunten*** *wilt verdelen*

De arkane elementen van deze stappen worden hieronder verder toegelicht. Het is handig om de stappen uit te werken met een karakterformulier bij de hand.

Stap 1: Bepaal je achtergrond

Ideeën voor het creëren van een arkaan karakter krijg je door het doorbladeren en lezen van dit boek, lees ook de relevante **Atlassen van Ysaïlon** door voor extra inspiratie. Bespreek de karakters in je spelgroep en vraag je spelleider of er bepaalde aspecten zijn in het creatieproces waar je aan moet denken.

Als je een nieuwe speler bent, is het aan te raden om eerst een **mundaan** karakter te spelen en zo eerst de basisprincipes van *Tactique* eigen te maken. Voor de creatie van een niet-arkaan karakter heb je genoeg aan *Tactique*, daarvoor heb je dit boek niet nodig.

Ras & Volk

Belangrijk voor je aankomend karakter is het ras waartoe deze behoort, en de cultuur waarin hij is opgegroeid. Dat zegt vaak veel, maar niet alles, over de arkane achtergrond van een karakter.

Ysaïlon kent veel verschillende rassen en volken die gespeeld kunnen worden. De meeste spelers zullen een saïlon spelen, uit één van de culturen dat het continent rijk is. Maar wellicht kies je ervoor om een **half-yrgh levenselementarist** neer te zetten. Of misschien een **ebbon sigillenmagiër** met een voorliefde voor intriges. De mogelijkheden zijn legio.

Het ras, de stad of het volk dat je kiest als achtergrond heeft niet direct invloed op de punten die je mag verdelen voor je karaktercreatiel. In de basis zijn alle karakters gelijk. Genderkeuze, raskeuze, culturele achtergrond, het heeft geen invloed. Met uitzondering dan op een aantal fysieke kenmerken, die bij de afzonderlijke rassen besproken worden. In de regel kan je hiervoor startpunten gebruiken.

*Het kiezen van een regionale achtergrond en een ras geeft je wel een **richting** waarin je de punten zou willen verdelen om een geloofwaardig karakter te spelen, die in Ysaïlon geboren en getogen is. Het maakt een groot verschil of je een cargan uit de Hoorn van Danburg speelt, of een saïlon uit de Fuerza.*

Saïlon

Veruit de meest voorkomende en diverse wezens op Ysaïlon zijn de saïlon (*Saj-ie-lon*). De meeste steden op Ysaïlon worden door hen bevolkt. Saïlon zijn zeer veelzijdig, vergelijkbaar met ***mensen*** en ze zijn de belangrijkste cultuurdragers van Ysaïlon. Saïlon zien eruit als mensen, ze ruiken en zien als mensen, maar er is een verschil: alle saïlon hebben een aangeboren mogelijkheid om elementkrachten te openen. En dat maakt ze net iets arkaner dan de mensen die wij kennen, die komen op Ysaïlon niet voor.

Saïlon zijn het **dominante ras** op de Goizar, de wereld waarop ook het continent Ysaïlon ligt. Saïlon zijn de innovators van de wereld, en komen in alle regio's voor.

Hoewel alle saïlon geboren worden om een element te openen, en ze in theorie hun **elementkrachten kunnen openen**, gebeurt dit lang niet altijd. Elementaire krachten en bewustzijn nemen langzaam af onder de saïlon-bevolking. Elementaristen vormen tegenwoordig een kleine minderheid onder saïlon.

Zelf in zulke mate dat het elementarisme tegenwoordig in saïlon-samenlevingen, net als andere vormen van magie, vaak gezien als hekserij en jaagt angst aan bij de overgrote meerderheid van de bevolking. Niet zelden worden elementaristen actief vervolgd.

Verder bedrijven saïlon alle vormen van magie die Solos geboden en met name verboden heeft: er zijn tatoeërende heksen, beserkers, gedaanteverwisselaars, half-ondode nemesispriesters, zwarte magiërs, zingende koeienmeiden, vuurmagiërs, slangenbezweerders, zieners en priesters van bijna alle godheden.



Chaota

De chaota zijn wilde saïlon, en wonen vaak in de verlaten bergen en wouden tussen de ‘beschaafde’ staten. Chaota hangen vaak duistere goden aan. Het zijn vooral **Maler**, de God van de Dood, en **Bayaxanar**, de God van de Strijd, die zij vereren. Priesters van Maler kunnen met behulp van goddelijke krachten ondoden scheppen en beheersen, terwijl volgers van Bayaxanar een duivelse woede en bovenmenselijke kracht bezitten die hen in de strijd bijna onverslaanbaar maakt.

Beide goden eisen bloedige offers van hun volgelingen – en dat is één van de redenen waarom de chaota altijd op jacht zijn naar slachtoffers. Ieder jaar verzamelen de chaotastammen zich op een van de heilige plaatsen in de bergen, waar ze bij grote ceremoniën hun gevangenen offeren en terugroepen uit de dood. Maar ook tijdens hun rooftochten en oorlogscampagnes brengen chaotapriesters veelvuldig offers. Het bloed van verslagen vijanden is een eerbetoon aan Bayaxanar, terwijl de lichamen van de gevallenen worden gebruikt om Maler's legers van ondoden te versterken.

Deze ondoden zijn een wezenlijk onderdeel van de chaotische oorlogsvoering. Ze worden door de **Malargh** en de **Kaota** losgelaten op dorpen en versterkingen voordat de chaotaruiters zelf in de aanval gaan. Dit zaaide al eeuwenlang terreur langs de grenzen van de beschaafde landen. Vooral Danburg, met zijn duizenden kilometers lange grens langs chaotagebied, is constant in een strijd verwikkeld tegen deze dreiging.

Niet alle Chaotastammen hangen duistere goden aan. Sommige stammen hebben een sterke elementaire affiniteit, en hun magie is niet direct verbonden met Maler of Bayaxanar. Dit betekent echter niet dat ze minder gevaarlijk zijn. De **Arýoth**, die verblijven in de Coleqbergen tussen Gelian en het Concordaat, staan ook bekend als de Clan van de Arend. De Arýoth hebben een diepe elementaire connectie met de hemel en de wind. Hun priesters en shamanen hebben vrijwel volledig meesterschao over de Lucht en de Wind, en sommige Levenselementaristen onder hen gebruiken hun krachten om tijdelijk vleugels te laten groeien. De Arýoth staan bekend om hun mobiliteit en kunnen verrassingsaanvallen uitvoeren door van bergtop naar bergtop te vliegen, of vanuit hoge hinderlagen karavanen en konvooien aan te vallen.

Verder naar het oosten, grofgweg in het gebied tussen Grimbergen, het Concordaat en Corpenn, leven de **Volkragh**, een meedogenloze stam. Ze maken gebruik van aard- en vuur elementarisme en trekken in grote cirkels door het berglandschap waar ze streek voor streek volledig leegroven..

Aan de andere kant van het continent, in het zuidelijke deel van de Groene Kust, nabij Besten, leeft de stam van de **Moahtargh**. Zij zijn de enige bekende Chaota die mastodonten, mammoeten en wolharige bosolifanten en soms ook wolharioge neushoorns, als last- en rijdieren gebruiken. De Moahtargh trekken in nomadische clans door de laaglanden en gebruiken hun gigantische beesten, met behulp van levenselementarisme, voor oorlog en transport. Ze werken aan de uitbreiding van de mythische Chaotastad ‘**Targh**’, waar zij hun materiële en spirituele macht verzamelen.

Toch worden al deze stammen tot de Chaota gerekend, want ze hebben allemaal één ding gemeen: ze leven in voortdurende strijd met de gevestigde beschavingen en drukken onophoudelijk tegen hun grenzen. En vice versa. Misschien kunnen daarom de **Yrgh** ook wel Chaota genoemd worden – als ze er niet zo onsaïlon uit hadden gezien.



Yrgh

Yrgh zijn primitieve humanoïden die leven in de uitgestrekte moerassen van de Hoorn van Danburg, Mraslund en de Zoute Wouden van Danburg en de oostelijke Vraistatte. Hoewel niet veel spelers een volbloed yrgh (ierg) zullen willen spelen, is het zeker mogelijk. Een yrgh zal echter uit vrije wil waarschijnlijn nooit zijn *Erge' Brekkar* (veilige hut) of zijn *Erge-Ash*♥(levenspartner) verlaten.

Yrgh vormen een primitief volk aan de rand van de beschaving en vertonen gelijkenissen met de **chaota**, mede omdat sommige yrgh-stammen – vooral op de Buiteneilanden van de Vraistatten – de duistere goden aanbidden en Nemesismagie beoefenen.

De meeste yrgh zijn echter geen Nemesis-aanhangers, maar eerder gericht op primitief **elementarisme**, wat onder hen veel vaker voorkomt dan bij de **saïlon**. Er zijn veel **levens-elementaristen** onder de yrgh, mede omdat veel stammen een rol spelen binnen de 'Zoute Gaarden', die in de wilde gebieden van Ysaïlon nog steeds invloedrijk zijn. Dit kunnen zowel donkere als lichte gaarden zijn, hoewel de meer Nemesis-georiënteerde yrgh nooit een **Lichte Gaard** zullen dienen. Binnen de stammen wordt actief gestimuleerd om elementaire of Nemesiskrachten te ontwaken.

Een yrgh gebruikt zijn elementkrachten vaak in gevechten; de meeste kunnen hun spieren snel versterken of versoepelen, of hun zintuigen aanscherpen wanneer nodig. Ook kunnen zij hun tanden of nagels laten groeien, wat hen in de strijd een voordeel geeft.

Malerya en Erge-Bren, Erge↑-Ash↑♥ ,
yrgh, shamanen, Zoutewoud, Gèk.





Zoutbast Erge↑-Ash↑♥ *van een yrgh en half-yrgh, die elkaars huid insperen voor* Knugge~↓ *met plegh en verf.*

Yrgh zien er anders uit dan saïlon. Hoewel ze in de basis humanoïde zijn, hebben ze kenmerkende **gele ogen**, die soms zelfs lijken te gloeien. De meeste yrgh hebben puntoren, en iets minder dan de helft draagt hoorns – vaak kleine, maar variërend in vorm. Vooral vrouwelijke yrgh hebben huidtekeningen in de vorm van strepen of schutpatronen, wat status verleent. Hierdoor dragen yrgh-vrouwen vaak strategisch minder kleding dan wat als 'fatsoenlijk' wordt beschouwd. Maar ja, yrgh zijn niet bepaald fatsoenlijk te noemen.

Hoewel er verschillende ondersoorten yrgh zijn, worden deze meestal niet als zodanig door saïlon erkent: yrgh zijn yrgh – of het nu moshoorns, zoutbasten of ashuiden zijn. Hun uiterlijke kenmerken doen vermoeden dat ze afstammen uit **Ælendýn**, of misschien van de **ælýr** of andere **Fæ**. Yrgh zelf beweren echter af te stammen van de **Oermoeder Aella** en zien zichzelf als kinderen van **Kerthun**. Naast hem worden ook andere goden van de Oude Wereld vereerd.

Mannelijke yrgh kenmerken zich door een indrukwekkende fysieke bouw: een gedrongen, lenig lichaam met brute spierkracht. Sommige hebben duidelijk zichtbare hoektanden, zowel in de onder- als bovenkaak. Vrouwelijke yrgh staan bekend om hun souplesse, maar ook om hun kracht en incasseringsvermogen. Hierdoor onderscheiden zij zich lichamelijk van de saïlon. Daarnaast hebben yrgh uitzonderlijk goed ontwikkelde zintuigen.

Binnen de yrgh-samenleving vormen de leden **levenspartners**, **Erge-Ash♥**. Dit kunnen gemengde partnerschappen zijn, maar dat is niet noodzakelijk.



Deze tweetallen werken, eten, slapen, jagen en vechten samen en blijven elkaar trouw tot de dood. Een yrgh zal zijn partner nooit in de strijd of de jacht in de steek laten. Een yrgh zonder partner leeft vaak niet lang meer.

Half-yrgh

Veel half-yrgh worden verwekt in slavernij. Dat kan zowel bij (Vraistattse) saïlon gebeuren, als 'geroofde' saïlon die meegenomen zijn door yrgh. Het begin van de relatie is niet zelden vaak gewelddadig en niet gebaseerd op evenredige macht en respect – hoewel zo'n samenwerking uit kan groeien tot een partnerschap – zelfs in een **Erge-Ash♥** . Zowel in de yrgh samenleving als bij saïlon leven de rassen soms samen – maar het gaat echt om individuen. Zo is er op Ojstlund, dat toch dicht bij de Zoute Wouden licht, niet één yrgh te vinden (die niet geroofd is en in de mijnen werkt).

Maar niet alle relaties beginnen in geweld en onvrijheid. Yrgh en saïlon vinden elkaar vaak aantrekkelijk: saïlon zie yrgh als wild, woest en fysiek aantrellijk. Saïlon worden door yrgh als slim, attent en gevoelig gezien. Hieruit kunnen ook respectvolle liefdevolle relaties ontstaan. Voor Vraistattse Karls sterkt het tot **Rýkte van Jagt** om de littekens van een liefdesvolle ontmoeting te kunnen laten zien en ook voor yrgh is wordt het '**temmen van een gladde saïlon**' gezien als een kans om niet te laten liggen. Beide gelden zowel voor mannen als vrouwen.

Half-yrgh erven net als yrgh de specifieke raciale kenmerken (hoorns, puntoren, huid-tekeningen) van hun moeders. Maar alle half-yrgh hebben een gedeelte van hun fysiek van hun yrgh ouder en erven vaak de gele en amberkleurige ogen. Ook half-yrgh zien redelijk goed in het donker. Half-yrgh-ebbon volgen ditzelfde principe, maar hier zijn zwarte ogen vaak dominant bij alle half-ebbon-yrgh.

Half-yrgh, van alle pluimages, zijn vaak arkaan goed ontwikkeld. Meestal in de yrgh gemeenschappen. Ze combineren dan vaak hun arkane affiniteit van hun 'yrgh' kant met hun menselijke slimheid – en vaak ook de druk om hun gebrekkige fysiek te compenseren. De bekendste half-yrgh **shamaan** is **Erge-Ur**, die bekend staat dat ze zelfs de meest ernstige nemesiswonden kan genezen.

Raciale kenmerken van yrgh

Yrgh hebben een aantal verplichte voordelen, waar ze **startpunten** voor *moeten* inzetten. Zie 'startpunten' voor meer informatie. **De Atlas van de Yrgh & ander Tloksgebroed** biedt nog extra toevoegingen en achtergrondinformatie – die als je een volbloed yrgh wil spelen nog wat studie vereist. *Erge↑ Arregh♥*.

Yrgh hebben vaak een goed ontwikkeld ⊙**Kracht & Incasseringsvermogen** (manlijke yrgh); ⊙**Behendigheid & Reactievermogen** (vrouwelijke yrgh) en ⊙**Perceptie & Informatieverwerking** (beide). Veel yrgh hebben ook een rudimentaire ○**Arkane affinitiet & Magische potentie**. Dit gaat meestal ten koste van ⊙**Intellect & Creativiteit**. Ook ⊙**Empathie & Expressie** is vaak niet goed ontwikkeld bij yrgh.

Een gebalanceerde yrgh is moeilijk te maken, om in de Zoute Wouden te overleven moet je eigenlijk al ervaren zijn. Veel spelers zullen dus in eerste instantie moeten kiezen om een jonge yrgh te spelen die nog veel moet leren.



Imdar-Kerthuhn, half-yrgh, dwaler, de Hoorn – gebruikt zijn element leven om zijn klauwen lang te maken.

Ebbon

Ebbon zijn kleiner dan saïlon en hebben een fragielere lichaamsbouw: hun wonden genezen langzamer en ze kunnen ‘minder klappen’ incasseren. Daarnaast kunnen ebbon redelijk zien in het volledige duister en hebben een volledig zicht in de nacht en het half-duister. Overdag hebben ze meer moeite met hun waarneming: hun volledig zwarte ogen raken in het daglicht geïrriteerd en tranen dan.



Leonis Shanaris, ebbon,
stabili sigillist, Tiga.

Hoewel ebbon ook in andere streken van Ysailon voorkomen, hebben ze hun ‘thuis’ rondom de ijzige stad **Caeldon** en haar invloedsfeer op de **Kop van de Draak**. Er is ook een duidelijke minderheid van ebbon in **Grimbergen**, **Koningshafen** en, in mindere mate, de Geliaanse steden en de steden op het Penneiland. Ook leven in de Vraistatten nog een aantal ebbon, met name op de **Westlunden**.

De meeste ebbon hebben een hang naar het tegen-element ‘Nemesis’. Slechts een kleine minderheid van de ebbon hebben dit ook daadwerkelijk geopend. Een ebbon met een geopend *element* komt maar zeer, zeer zelden voor. De grootste groepen arkanen zijn te vinden in de priesterorden die bekend staan als de **Hoeders der Dienaren** en **het Broederschap van de Adem**. Beide zijn priesterorden die **de Draak** aanbidden en **de Leer der Leugens** verspreiden. De belangrijkste tempels zijn in Caeldon, waar ook een Zwarte Magiëracademie is en het **Monument van de Draak** staat: de enorme **Zwarte Tand.** Verder zijn er nog ebbon die de Vuurdraak **Fuengo** aanhangen, de meeste daarvan wonen in de stad Grimbergen en de streek daaromheen.
Los van Nemesispriesters zijn er veel ebbon sigillenmagiërs. De meeste daarvan zijn **zwarte magiërs**. De priesterorden van de shennar zijn hier een uitzondering op. Zij hangen eerder de Shaen aan, de Balans, dan de Draak. Shennarpriesters gebruiken tatoeages als sigillen en kennen rudimentaire sigillen die ze met hun vingers in de lucht schrijven. Met name de **Azýrische Shennar** staan hierom bekend, zij zijn de meest magische shennar en kennen zeer kundige **volatili sigillisten**.

Half-Ebbon

Ebbon, yrgh, alaya en saïlon kunnen samen kinderen krijgen. Hoewel de meeste ebbon liever niet met zo’n lomp figuur het bed delen. Toch is liefde soms onvoorspelbaar – of lust. De kinderen uit zo’n vereniging hebben vaak een fragiele lichaamsbouw, in vergelijking met saïlon dan, zwarte haren en grote donkere irissen, maar er is nog wel een klein beetje oogwit te zien. Hoewel deze half-ebbon veel beter kunnen zien in het donker dan een saïlon, is hun nachtzicht slecht ontwikkeld in vergelijking met een volle-ebbon en kunnen ze niet zien in volledige duisternis. Half-Ebbon kunnen zowel Nemesis als ook een elementaire kracht openen. Deze laatste groep half-ebbon kiest er meestal voor om hun leven buiten ebbon gebied veilig te stellen.

Raciale kenmerken van ebbon

Ebbon kunnen perfect zien in het donker dan saïlon, maar kunnen overdag minder scherp zien. Zie voor meer informatie: **de Atlas van de Kop van de Draak** en **Grimbergen**.

Ebbon hebben vaak een ondermaatse ⍟**Kracht & Incasseringsvermogen**. Dit komt vaak ten goede aan ⍟**Intellect & Creativiteit**. Ook ⍟**Empathie & Expressie** is vaak goed ontwikkeld bij ebbon.

Shique Vatram, ebbon
Hoeder der Dienaren,
Corpenn.



Vashir: Kinderen van Nemesis

De vashir zijn een ebbon sub-ras. Hun naam is afkomstig uit de oude Ebbon-taal, draagt meerdere lagen van betekenis: het woord kan zowel "drager van kracht" als "getekende" of "gecorrumpeerde" betekenen. Dit weerspiegelt hun ambigue aard en de complexiteit die hun aanwezigheid oproept binnen de samenleving. Vashir worden geboren wanneer een moeder Nemesiskrachten gebruikt tijdens haar zwangerschap – een praktijk die onder de Ebbon niet \ongebruikelijk is, en soms niet te vermijden. Hoewel de symbiose tussen moeder en foetus de zwangerschap doorgaans beschermt tegen de verwoestende kracht van Nemesis, laat deze blootstelling zijn sporen na. Het kind dat uit deze omstandigheden wordt geboren, staat bekend als een Vashir.



Vashir worden gekenmerkt door hun fragiele fysiek en soms opvallend afwijkende uiterlijk. Bij geboorte zijn ze nog kleiner en ieler dan andere Ebbonbaby's, met een doorschijnende huid en grote, volledig zwarte ogen die onnatuurlijk groot lijken. Hoewel hun kwetsbaarheid hen vaak tot een kort leven veroordeelt, verschilt het lot van elke Vashir. De meesten bezwijken al in hun eerste levensjaar aan de nasleep van de Nemesisblootstelling, en een aanzienlijk deel sterft alsnog voor hun vijfde levensjaar. Toch zijn er Vashir die ondanks alle verwachtingen overleven, en deze overlevenden zijn vaak uitzonderlijk. En vaak uitzonderlijk arkaan. Deze overlevenden dragen namelijk een kracht met zich mee die hen uniek maakt binnen de ebbonwereld. De vroege blootstelling aan Nemesis geeft hen een bijna ondoorgrondelijke weerstand tegen Arkaanmagie en Nemesiskrachten. Dit maakt hen niet alleen bijzonder in termen van veerkracht, maar vaak ook uiterst begaafd in magische kunsten. Overlevende Vashir ontwikkelen zich vrijwel altijd tot magische talenten van uitzonderlijke kracht, vaak extreem bedreven in de antimagie.

Ondanks deze kracht zijn de Vashir vaak onderwerp van controverse en sociale stigma's binnen de Ebbonmaatschappij. Hun geringe overlevingskansen, hun per definitie geboorte bij een nemesismoeder en afwijkende uiterlijk en vaak ongeteugeld gebruik van Nemesiskrachten kracht in hun prille jeugd, maken hen tot buitenbeentjes in de samenleving. Sommigen zien hen als wonderkinderen, belichaamd bewijs van de veerkracht van de Ebbon. Anderen beschouwen hen als vervloekt of als een teken van de gevaren van nemesis en het falen van de discipline van een familielijn.



Vashir

Hoewel de vashir officieel gebruikt wordt voor dit ebbon sub-ras, zijn de meeste Vashir zijn echter niet geboren als Vashir, maar zijn het Nemesispriesters die aangetast zijn door het gebruik van Nemesis – Nemesis eist zijn tol. Vaak neemt het de kleur van je haar, neemt vlees en spieren en laat huid verschrompelen.

Raciale kenmerken van vashir

Vashir hebben alle raciale kenmerken van ebbon. Vaak hebben ze een ziekelijk of getekend uiterlijk – er is altijd iets vreemds aan ze. Zie voor meer informatie: **de Atlas van de Kop van de Draak** en **Grimbergen**

Vashir hebben vaak een ondermaatse ⍟**Kracht & Incasseringsvermogen**. Dit komt vaak ten goede aan ⍟**Arkane affinitiet & magische potentie**.

Alaya

De zeevaarders en eilandbewoners van Ysailon, leven vooral in en rond de **M'Ganazee** en aan de **Parelkust**. Alaya (ah-lah-ja) zijn elegante humanoïden met een donkere huidskleur, vaak met vettige verf en tatoeages versierd, of met olie ingesmeerd en hebben heldere groene of blauwe ogen. Ze vallen op door hun souplesse en hun goed ontwikkelde spieren. Hoewel alaya hiervoor wellicht een aanleg hebben is hun prachtige gespierde en elegante fysiek eerder het gevolg van een leven lang gezond eten, niet teveel stress en iedere dag uren zwemmen. Ze dragen meestal simpele kleding en laten hun haren vaak lang groeien en dragen deze in vaak vettige vlechten, die ze kleuren met kleurstoffen die ze halen uit schelpen. De meest waardevolle kleurstof is de azuren kleur die zij halen uit de huid van de 'alaya-vis' – hetgeen voor de alaya een heilige vis is, die alleen gevangen en gegeten wordt bij de speciale gelegenheid als een alaya zijn derde vlechtkleur krijgt (de eerste zijn blauw en groen).

Iedere alaya kan veel langer onder water zwemmen dan saïlon. Dit wordt mogelijk gemaakt door hun huid, waar langs de grote aderen nauwelijks zichtbare huidplooien lopen waardoor, als ze in beweging blijven, het water kunnen filteren op zuurstof – dit werkt ongeveer hetzelfde als kieuwen. Tussen hun vingers en tenen zitten nog kleine vliezen, die ook het zwemmen vergemakkelijken, ook de vorm van hun oren, die aan de achterkant aan hun schedel gegroeid volmaakt hun hydro-dynamiek.



Anùàrà, alaya shamane, Abu-daár.

Atúa Ari'Amanga, alaya water elementarist, Sarana.



Alle alaya hebben aanleg voor het element water, hoewel niet alle alaya dit element daadwerkelijk openen (ongeveer één op de drie volwassen alaya heeft een geopend element water), komt elementarisme bij alaya wel zoveel voor dat het een normaal en natuurlijk onderdeel vormt binnen de alaya leefgemeenschappen. Ongeveer één op de honderd alaya heeft het vermogen om een tweede element te openen. Vaak is dit lucht, maar soms wordt ook leven of emotie geopend. De shamaans van de alaya staan hoog in de rangorde van de maatschappij. De paar dozijn shamaans met drie of zelfs vier geopende elementen komen jaarlijks bijeen op de **Tu-íen'atua'layya-íen**

Raciale kenmerken van alaya

Er is een aantal startpunten dat een speler verplicht is te investeren, of als racìale keuze heeft. Alaya hebben bijvoorbeeld een raciale bonus op het inhouden van hun adem. Zie voor meer informatie de **startpunten** en de **Atlas van de M'ganazee**.

Alaya hebben vaak een hoge **Kracht & Incasseringsvermogen** en **Behendigheid & Reactievermogen** voor de rest zijn alaya net zo divers ontwikkeld als saïlon.



Half-alaya

Hoewel alaya en saïlon kinderen kunnen krijgen, behouden alleen half-alaya met een alaya-*moeder* hun raseigen fysieke kenmerken, zoals de huid-kieuwen en hun weglopende oren. Ook half-alaya worden getolereerd om hun elementair gebruik, zelfs in Danburg en Gelian wordt geaccepteerd dat alaya ‘anders’ zijn. Half-alaya hebben net als hun alaya ouder meestal een aanleg voor het openen van het element water, of leven. Half-alaya zijn in de meeste steden van Ysaïlon graag geziene gasten – uitsekende zeilers met vaak vaak een vrolijke en positieve kijk op het leven

Ebbon en alaya kunnen ook kinderen krijgen. Dit is een extreme zeldzaamheidm omdat beide rassen een hekel aan elkaar hebben. Toch zijn de ebbon uit Caeldon, volgelingen van de Water-Draak, die wonen in een koud land, soms geobserdeeld door de vrije en water-wezens die de alaya nu eenmaal zijn.

Ook hier worden de raciale eigenschappen door de moeder doorgegeven. Een ebbon moeder zal vaak haar fragiele lichaamsbouw doorgeven en haar zwarte ogen. Een kind van een ebbon moeder die Nemesis gebruikt tijdens de zwangerschap kan een vashir-half-ebbon-half-alaya, worden. Een alaya moeder geeft uiteraard meer van haar alaya eigenschappen door, maar zulke kinderen zijn vaak minder sterk en gespierd dan de andere alaya. Het doorgeven van elementen gaat ook vaker via de lijn van de moeder.



Half-yrgh-alaya zijn wellicht minder zeldzaam dan je zou verwachten. Alaya zeilen overal naar toe en yrgh en alaya hebben beide een nauwe band met het element water. Het zijn vaak de afgelegen yrgh-stammen van de noordelijke mangrovebossen – in de Fuerza en de grotere eilanden in de M’ganazee, die een seksuele realtie aangaan met een alleen-reizende alaya. De yrgh hebben een vrije seksuele moraal en een jonge alaya komt ook niet uit een preutse cultuur. Hoewel de omgangsvormen wel kunnen leiden tot misverstanden.
\
De kinderen die uit zo’n verbintenis voortkomen, worden bij beide rassen als een geschenk gezien, het zijn wel vaak wilde en sterke kinderen die niet altijd even gemakkelijk op te voeden zijn.

Cargan

Zowel in de woeste, koude wouden en grassige hoogvlakten van de **Hoorn van Danburg** als in de hete woestijnen, droge bergketens en grasvlaktes van het **Concordaat** tref je **cargan** (kar-ghen) aan. Dit volk, dat het meest lijkt op een kruising tussen een leeuw en een grote saïlon, leeft semi-nomadisch in groepen die worden geleid door een **oorlogsleider**, een **jachtleider** en een **spiritueel leider**. De spiritueel leider, bijna zonder uitzondering een shamaan, draagt de verantwoordelijkheid voor de arkane ontwikkeling van de cargan. Hij leert hen hun element te openen, wat vrijwel altijd **het element leven** is. Door deze bewuste sturing is levenselementarisme een essentieel onderdeel van de cargan-cultuur geworden. Ongeveer één op de vijf cargan opent zijn element, en velen ontwikkelen een aanleg voor de dierlijke kant van Leven, waardoor ze hun zintuigen kunnen aanscherpen, hun kracht vergroten en wild en meedogenloos vechten. Anderen hebben een juist diepere connectie met zielkracht en kunnen hun voorouders om advies vragen. Maar zielskrachten en andere elementen komen slechts sporadisch voor bij cargan. Niet iedereen slaagt erin een element te openen—en sommigen overleven de initiatie niet.

Binnen de stam wordt de shamaan zowel gerespecteerd als gevreesd. Bekend om zijn wrede humor en onvoorspelbare humeur, leeft hij meestal afgezonderd van de gemeenschap en wordt alleen opgezocht bij rituelen of spirituele crises. De meest bepalende ontmoeting met de shamaan vindt plaats tijdens de initiatie van een jonge cargan. Dit ritueel, dat drie dagen duurt, is een beproeving van lichaam en geest, waarin de jongeling moet bewijzen of hij zijn element kan openen. De beproevingen zijn meedogenloos, en een mislukking kan fataal zijn.

De relatie tussen de cargan en de saïlon is complex, vooral in Danburg. De Danburgers beschouwen de cargan als een onlosmakelijk onderdeel van Groot-Danburg, een machtige krijgerskracht die binnen hun rijk hoort. De cargan zelf zijn het hier niet mee eens. Zij zien zichzelf als een vrij volk dat zijn eigen regels en gebruiken volgt en zich niet ondergeschikt wil laten maken door de Danburgs staatsmacht. Dit heeft geleid tot talloze confrontaties en spanningen, vooral wanneer Danburgse legers proberen cargan-stammen in te lijven als huurlingen of grenswachten. Het zijn met name de Bloedbroeders die contact onderhouden met de cargan, met **Bloedbroeder Thorbrandt Vuurzoon** als een van de belangrijkste liaisons. Sommige cargan vestigen zich in Danburg en proberen zich aan te passen aan het stadsleven, maar velen worden met wantrouwen bekeken—niet als volwaardige burgers, maar als ongetemde roofdieren die slechts geduld worden zolang ze nuttig zijn.



Kýra, cargan jager, de Hoorn.

Een aantal stammen Danburgse cargan springen eruit qua arkane afkomst. De stam die zichzel de Lankars noemt en de stam van de Seggas Asgon, de stam van de Zwarte Klauw.

De Lankars is een van de grootste stamverbanden die een groot deel van de hoge grasvlakten beheert. Meer dan twintig cargan stammen hebben zich aangesloten bij een verbond dat samenvalt met een mythische shamaan-priester die de cargan de ‘**shargan**’ noemen.

Aan de grenzen tussen Caeldon en Danbrug, in de koude wouden aan de voet van de Schemerbergen, leeft de Stam van de **Zwarte Klauw**—een cargan-stam die bekend staat om zijn afwijking van de traditionele levensleer. Waar de meeste cargan hun kracht in Leven vinden, heeft deze stam een duistere kant omarmd. Sommige van hun krijgers ontwikkelen Nemesiskrachten, een zeldzaam en gevaarlijk fenomeen onder de cargan. Zij kunnen schaduwen manipuleren, angst inprenten bij hun vijanden en zelfs hun eigen levensenergie verbergen voor magie-gebruikers. De krijgers van de Zwarte Klauw staan bekend om hun rituele brandmerken, waarbij shamanen diepe sneden in hun huid maken en deze insmeren met een mengsel van bloed en as, waardoor hun kracht wordt ontketend. Er gaan verhalen dat dat ze de levenskracht van verslagen vijanden kunnen absorberen om hun eigen leven te verlengen. Andere cargan-stammen mijden hen, uit angst voor hun bloeddorst en afschuw voor hun tegennatuurlijke gebruik van arkane krachten.

In het Concordaat bestaan ook naast afzonderlijke stammen grotere stamverbanden. Binnen deze verbanden speelt een centrale sjamaan-priester vaak een verbindende rol tussen meerdere stammen, waarbij hij zowel spiritueel als politiek gezag uitoefent. Het grootste stamverband bevindt zich op de steppes rondom de zoutvlakte van Eshraïn Shakor en leeft in een voortdurende staat van spanning met de Mo'vashin-ruiters, die hetzelfde gebied regelmatig opeisen. Hoewel er geen open oorlog of direct conflict woedt, verlopen ontmoetingen tussen beide groepen zelden vreedzaam—bedreigingen en intimidatie zijn eerder regel dan uitzondering.

De meeste cargan geloven sterk in de kracht van de voorouders. In sommige stammen wordt aangenomen dat de geesten van grote krijgers en jagers nog altijd over hun volk waken. Shamanen voeren **droomrituelen** uit om contact te maken met deze oervaderen, waarbij ze hun wijsheid zoeken voor raad of bescherming. Er wordt gefluisterd dat in oude steencirkels, verborgen in de wouden, de geesten van oer-cargan nog altijd aanwezig zijn, wachtend op het moment dat hun nageslacht hen weer oproept voor een groot gevecht.

Naast een geloof in voorouders geloven de cargan in twee goden die elkaar in balans houden: **Aellar** en **Krallar**.

Aellar wordt vereerd als de Oermoeder. Ze is de schepper en beschermer van de cargan, de bron van hun levenskracht en de hoedster van hun volk. Ze wordt gezien als de moeder van de geesten, degene die de voorouders bij zich houdt en hun stemmen hoorbaar maakt voor hen die luisteren. Er wordt vaak beweerd dat Aellar, Aella (een godin van de yrgh) en Aellya (de oergodin van de alaya), een gemeenschappelijke oorsprong hebben. Deze drie godheden staan voor bescherming, vruchtbaarheid en de cyclus van het leven – maar vooral voor de oorsprong van alles. In gebieden waar cargan, alaya en yrgh in elkaars nabijheid leven, worden de namen door elkaar gebruikt, en er zijn oude legenden die suggereren dat Aellar, Aellya en Aella één zijn.

Tegenover Aellar staat **Krallar**, de oorlogsgod van de cargan, een meedogenloze kracht van strijd en overleving. Hij eist volledige overgave en verwerpt zwakte. Zijn symbool, de klauw, staat voor de genadeloze aanval van een roofdier. Waar Aellar leven beschermt, neemt Krallar het zonder wroeging. Er wordt wel gezegd dat Krallar een wilde incarnatie van Kromor is, de god van oorlog en vernietiging zoals hij in de bredere wereld van Ysaïlon bekendstaat. Waar Kromor orde en discipline in de strijd vertegenwoordigt, is Krallar pure, instinctieve chaos. Dit idee wordt door de cargan verworpen—voor hen is Krallar een kracht op zichzelf, een god die geen meester boven zich duldt.

Toch is niets in de wereld van de cargan puur zwart-wit. Er zijn krijgers die zowel Aellar als Krallar vereren, omdat ze geloven dat ware balans enkel kan bestaan door zowel leven als strijd te omarmen. Want een volk dat niet vecht, zal sterven. Maar een volk dat niet voortplant, zal evenzeer verdwijnen. Dit is de essentie van de cargan-cultuur—een constante strijd tussen de kracht van het leven en de noodzaak van vernietiging, tussen instinct en ziel, tussen heden en de stemmen van hen die lang geleden stierven, maar nog altijd meestrijden.

Raciale kenmerken van cargan

Cargan kunnen veel beter zien in het donker dan saïlon. Daarnaast hebben cargan natuurlijke wapens. Ook hebben ze een imposante verschijning, hierdoor zullen cargan standaard een aantal startpunten moeten investeren.

Cargan hebben vaak een goed ontwikkeld ⊙**Kracht & Incasseringsvermogen (manlijke cargan)**, ⊙**Behendigheid & Reactievermogen** (vrouwelijke cargan) en ⊙**Perceptie & Informatieverwerking**.

Dit gaat meestal ten koste van ⊙**Intellect & Creativiteit**. Ook ⊙**Empathie & Expressie** is vaak niet goed ontwikkeld bij cargan.

Andran, cargan shamaan, de Hoorn van Danburg.



Katta

In het volledige noordelijke, tropische deel van Ysaïlon tref je de katta (kat-tah) aan, maar toch voornamelijk op het Penn-eiland. Katta zijn kleine, katachtige humanoïden. De meeste worden niet langer dan zestig centimeter, de langste kunnen bijna een meter worden. Katta zijn klein en gracieus. Als individu staat een katta doorgaans niet graag in de belangstelling. Schuw, terughoudend en sober, leidt een katta meestal een teruggetrokken bestaan. Ze leven in hun eigen ‘kolonies’, **katulya** genoemd, in afzondering van het geweld van de grotere steden op het Penn-eiland. Deze plekken zijn vaak oorden van rust, hoewel katta ‘kittens’ erg speels kunnen zijn.



Katta zijn veel meer verbonden met hun elementkrachten dan saïlon, maar veruit de meeste katta gebruiken hun elementen passief. En hoewel de meeste katta aanleg hebben voor het element emotie, en dit passief veel gebruiken, hebben maar weinig katta een doorontwikkeld en geopend element. Katta hebben geen cultuur die het actief openen en aanleren van elementen ondersteunt. Toch zijn katta vaak zo arkaan dat een spontane opening soms plaatsvindt en vaak is er een katta-barde die dit aan voelt komen en op een rustige manier de jonge katta helpt om niet één van zijn spreekwoordelijke negen levens hieraan op te offeren.

Een aantal katta is **stabilo sigillenmagiër**, de meeste van deze laatste categorie ontwikkelen deze kennis als bedienden in dienst van arkanenen, door te kijken en te registeren. Veel magiërs en bibliotheken hebben katta-personeel, omdat de zachte kattenpootjes geen enkel geluid maken en dus niet voor enige afleiding zorgen bij het studeren.



Deze omgeving – en het engelengeduld van uren wachten, in combinatie met een katachtige nieuwsgierigheid (een katta kan met zijn ogen de kleinste bewegingen volgen) – maakt dat er uiteindelijk meer sigillenmagiërs onder de katta zijn, hoewel waarschijnlijk enkele van hen een eigen opleiding heeft genoten. Er zijn binnen de katta eigenlijk geen leermeesters te vinden die deze kennis in eigen kring vastleggen en bewaren – er is geen institutuur om dit door te geven.

Ook in de bardenhuizen zijn redelijk veel katta te vinden, meestal als suppoost, bediende of schoonmaker. Hier zijn de katta, net als elders, meesters in het onopvallend voortbewegen, waarbij ze zowel gebruik maken van rustgevende emoties als van hun zachte kattenpoten.

Katta voelen zich thuis in de wereld van emotie. Dat de meeste saïlon denken dat alle katta het element lucht beheersen, komt waarschijnlijk door de katachtige gratie die de katta bezitten en het feit dat katta met lucht (**de katta-ará**) de meest reislustige katta zijn. Eigenlijk komt het element gedachten nog vaker voor dan het element lucht, hoewel er natuurlijk ook veel lucht-elementaristen zijn binnen dit beweeglijke ras. Het element lucht, Ará, is sterk geassocieerd met vrijheid en beweging en past bij de lichte tred en speelse aard van de katta. Dit element wordt ook vaker geopend dan andere elementen.

Uitdrukkingen zoals "kattasprongen maken", "een katta maakt vreemde sprongen" en "katta-achtige gratie" zijn zowel in het Midlands als in het Penn gangbare gezegden. Dit verwijst naar subtiele krachten zoals ongebruikelijk precieze sprongen, een natuurlijke souplesse in de lucht of zelfs een instinctieve beheersing over windvlagen. Dit vermogen is ook bijzonder handig bij de jacht op vogels.

De katta-elementaristen die lucht daadwerkelijk openen, zijn vaak dromers en avonturiers, reizigers die nooit lang op één plek kunnen blijven en die de fluisterende wind als hun bondgenoot zien. Lucht is in de katachtige beleving geen instrument van kracht, maar een speelse energie, een bries die hen in de juiste richting leidt of een plotselinge windstoot die hen behoedt voor een val. Sommigen ontwikkelen zelfs technieken om hun bewegingen te ondersteunen met kleine luchtstromen, waardoor ze bijna gewichtloos lijken als ze springen of zich razendsnel kunnen verplaatsen over smalle richels.

De katta hebben een diepgeworteld geloof dat verweven is met de natuur en de elementen. Centraal hierin staan de **Katakaya**, de neutrale luchtgoden die volgens de kattalegende de eerste windvlagen over Ysaïlon lieten waaien. Deze wezens, vaak gezien als windgeestjes of fluisterende briesjes, worden niet actief vereerd, maar eerder als een natuurlijk onderdeel van de wereld erkend.

Het is echter **Aella**, de moedergodin en het anker van de wereld, die in de verhalen van de katta een centrale rol speelt. In de overlevering wordt Aella gezien als de bron van alle elementen, de adem van het bestaan. Volgens de oudste kattaverhalen schiep Aella de wereld door haar adem over de lege vlakte te laten stromen, waardoor bergen als golven oprezen en rivieren uit de zee het land op joegen. Uit de stof en asvlokken die in de luchtstromen kronkelden, ontstonden de vleermuizen en de vogels. De vleermuizen vluchtten in het duister, waarmee de duistere wereld werd gevormd. De lucht vulde zich met de eerste insecten, kevers en vogels, waaruit alle andere beesten voortkwamen.

Voor de katta symboliseren Aella en de Katakaya niet alleen de lucht die ze ademen en de vrijheid die ze nastreven, maar ook de vergankelijkheid van het bestaan. De wind komt en gaat, net zoals het leven dat doet. Dit geloof verklaart wellicht waarom de katta zo sterk verbonden lijken met het element lucht: niet alleen vanwege een bewuste beheersing, maar omdat het luchtige, ongrijpbare karakter van Aella en de Katakaya diep in hun wezen verankerd zit. Het idee dat de wind hen leidt, beschermt en soms onverwachts een zetje geeft in het leven, is een kernonderdeel van hun spirituele beleving.

Raciale kenmerken van katta

Katta zijn stille sluipers, maar daarvoor moet je als speler zelf investeren. Wel kunnen katta bij wapenloos vechten ook snijschade doen. Er is een aantal startpunten dat een speler verplicht is te investeren, of als racìale keuze heeft.

Katta zijn ‘klein van stuk’ wat betekent dat ⍟**Kracht & Incasseringsvermogen**, alleen telt voor *eigen vaardigheden*, zoals klimmen, maar niet voor extra schade-doen, extra wondcategoriën krijgen en het gebruik van mêleewapens. Voor die scores zal een 4 op ⍟**Kracht & Incasseringsvermogen** het maximale zijn dat meetelt. Ook zal geen katta een deur open kunnen beuken, maar zal hij een andere manier moeten bedenken om een afgesloten ruimte binnen te komen.

Katta hebben vaak een hoge ⍟**Behendigheid & Reactievermogen**, en eveneens een goed ontwikkeld ⍟**Expressie & Empatie**. Veel katta hebben een rudimentaire score op ⍟**Arkane affiniteit & Magische potentie**.





Dyen

Op **Lossan** wonen de dyen, een mysterieus volk van kleine humanoïden. Dyen zijn doorgaans niet veel langer dan een meter tot hooguit een meter twintig. Ze hebben spitse oren en opvallend heldere ogen, vaak in felle tinten blauw of groen. Dyen-mannen, die "dyon" worden genoemd, dragen hun licht strokleurige of zeer lichtbruine haar meestal kort. Een volwassen dyen-vrouw, een "dyanna", heeft vaak langer haar. Kinderen dragen hun haar los en lang, maar bij hun volwassenwording knipt een dyon zijn haar kort, terwijl een dyanna haar haar vlecht, in één dikke vlecht, of veel verschillende vlechten.

Dyen houden van de natuur en wonen het liefst in kleine houten huizen of boomhutten. Volgens hun ontstaansmythe stammen ze af van de oude dryaden die hun bomen verlieten om tegen de Gevallen Drakenheer te strijden. Dit verklaart hun sterke verbondenheid met het element Leven. Relatief gezien zijn er veel shamanen onder de dyen, die dienen ter bescherming tegen Nemesismagie. Daarnaast staan ze bekend als taaie en volhardende strijders. Hoewel de dyen doorgaans vriendelijk zijn, hebben ze ook een harde kant. *"Het leven is hard, en de dood hoort daarbij"* zeggen ze daar zelf over.

Dyen vechten in zogenaamde "cirkels," een traditie die teruggaat tot de tijd van de Gevallen Drakenheer. In het midden van de cirkel staat de shamaan, omringd door de belangrijkste elementaristen die samen een sterke elementband vormen, de "Elementcirkel." Daaromheen staan de mundane krijgers, die zonder element vechten en gebruikmaken van afstandswapens, zoals de Tuvec en de Cuendar. De buitenste cirkel bestaat uit levenselementaristen die niet tot de Elementcirkel behoren. Deze versterkten zichzelf en soms zelfs hun bondgenoten. Zij vechten schouder aan schouder met tot leven gewekte bomen en wildgroei. Deze unieke strijdwijze heeft hen al eeuwenlang geholpen om te overleven, zij het op het afgelegen eiland Lossan.





De belangrijkste shamaan, of '**Losainnor**', is **Loran Katayana**, een oeroude dyon die ergens in het midden van Lossan woont. Hij is de leider van alle dyen, die nog georganiseerd zijn zoals de elementaristen van vroeger, waardoor de meest ervaren shamaan ook de leider van de gemeenschap is. Hoewel Loran de leider is, ziet niemand hem vaak – behalve in het gevecht. Voor de dagelijkse gang van zaken, gaat iedereen op Lossan een beetje z'n eigen gang.

En onderling zijn de dyen ook heel fatsoenlijk, ze wantrouwen alleen alles wat van buiten komt – en wat geen elementkracht geopend heeft.

Driadýr

Sommige Dyen zijn zo verwant, gehecht en verknocht aan 'hun' boom – waarschijnlijk omdat ze wellicht afstammen van dryaden – dat ze moeilijk ver van huis kunnen en willen. Maar dat geldt niet voor alle Dyen. Sommigen hebben helemaal geen band meer met hun boom. Anderen hebben kleine draakjes bij zich waarin zich een deel van hun essentie bevindt. Deze draakjes zijn zielsverwanten en spelen vaak een belangrijke rol in de band van de Dyen met Ælendýn – en fungeren vaak als een Arkane Animus.

Dyen buiten Lossan

Buiten Lossan wonen niet veel dyen. Het schijnt dat ze 'hun boom' missen. Er wonen nog een paar dyen **genezers** in Corpenn en Sarana. Deze staan bekend als de beste genezers van Ysaïlon, waardoor deze steden veel saïlon aantrekken die de mirakuleuze krachten van de dyen opzoeken. **Dondrea Aspen** is de geneesvrouwe in Sarana die wijd en zijd bekend is. Voor haar kleine hutje, onderaan de Sempara, staan vaak lange rijen met zieken en kreupelen te wachten (wat een stuk minder gevaarlijk is, dan tussen in het Westwald naar Erge-Ur te zoeken).

Wellicht van de bekendste van alle dyen is de dyon **Kilamon Spint**, die zijn herberg, De 'Gouden Cuendar' op de Wand in Gelian heeft. Hij heeft zijn fortuin gemaakt in het avonturiersgilde, waar zowel zijn geneeskunst als zijn natuurlijke stilheid en feilloze werptechniek met zijn cuendar hem één van de meest geliefde reisgenoten voor ieder avontuur heeft gemaakt. Toen hij zijn avontuurlijk leven vaarwel zei, kreeg hij een gouden cuendar als dank – die hij verkocht heeft en van de opbrengsten een herberg gekocht heeft op de Wand, vlakbij het Gulden Zwaert trouwens, wat een vergelijkbaar verhaal heeft.

Raciale kenmerken van dyen

Dyen zijn stille sluipers en kunnen vaak goed vechten, met name met **afstandwapens**, zoals de **tuvec** en de **cuendar**, maar daarvoor moet je als speler zelf investeren. Er is een aantal startpunten dat een speler verplicht is te investeren, of als racìale keuze heeft.

Dyen hebben vaak een hoge ⍜**Perceptie & Informatieverwerking en** ⍜ **Behendigheid & Reactievermogen.** Veel dyen hebben een score op ⍜**Arkane affiniteit & Magische potentie**, zelf veel dyen hebben een geopend element leven. Soms is hun ⍜**Kracht & Incasseringsvermogen**, hoewel deze score geen beperkingen kent zoals bij de katta – Dyen zijn klein, maar verdraaid pezig.



Streek & saïloncultuur

De regio waar je opgegroeid bent, zegt veel over je houding ten opzichte van magie. Dit staat, net als de beschrijvingen van de bovenstaande rassen, in meer detail beschreven in de diverse **Atlassen van Ysaïlon**.

Danburg

In Danburg en Gelian wonen, net als elders, elementaristen en zijn sigillenmagiërs, priesters en alchemisten actief. De **Bloedbroeders van Danburg** hebben allemaal een elementaire oorsprong, en veel **Harswachters** worden juist uitgekozen omdat ze net iets meer kunnen dan een gemiddelde saïlon. De enige echt geaccepteerde arkanen zijn echter de **Solaspriesters**.

Solaspriesters beschermen de bevolking tegen het kwaad van buiten en binnen, en in de versterkte octagonale toren-kerken kan iedereen een goed heenkomen zoeken als de ondoden en de Chaota uit de bergen komen. Danburg heeft veel last van deze dreiging, en priestermagie wordt dan ook ingezet ter verdediging – om de verdedigers te zegenen en te inspirenen vol te houden. Vooral de Harswacht en de priesters van Solas, die in de dorpen een centrale rol spelen, gaan in de strijd voorop, maar het zijn de Bloedbroeders die de strijd leiden en organiseren.

In de steden is er echter grote intolerantie ten opzichte van andere arkane krachten. Hoewel de **Bloedbroederburcht** aan de rand van Danburg een oude elementaire plek is – waar ook de meest oostelijke toren een kleine **Sentinelpost** herbergt, de manier waarop de Danburgse Bloedbroeders contact met elkaar houden – blijft magie in de stad zelf omstreden. Iedereen met een vermoeden van aanleg voor elementarisme wordt door de kerk geadopteerd; de rest heeft te maken met zware repressie.

Alchemist, leerling
Biomorfoloog, David Erwen
Manser, Saïlon, uit Wolveringen



Maar dat betekent niet dat er geen arkanen zijn. In Fort Ignatius leven **alchemisten** onder dekmantel van het verfmakersgilde, in Jesiner houden zich nog Nemesispriesters op, in Wolveringen is ook handvol alchemisten te vinden die zich met name bezighouden met geo- en biomorfologie, en in Danburg zelf is, net als in andere gebieden in Groot-Danburg, het verboden gezelschap van de **Wekkenaer** actief. In de regel geldt: hoe verder je van de stad Danburg komt, hoe toleranter het volk wordt. Zo is er in de steden Jesiner, Wolveringen en Wateringen, en op de Daneilanden veel meer tolerantie dan in Danburg zelf en de directe omgeving.

In de **Zoute Wouden** en op de vlaktes, bergen en wouden van de **Hoorn** wonen de cargan en yrgh, die een maatschappij hebben waarin het arkane veel meer een geaccepteerd onderdeel vormt. Op de **Daneilanden**, in het zuidelijkste punt van de **Hoorn** en natuurlijk op de honderden eilanden van de **Vraie Lunden**, vereren saïlon de **Binnengoden** van het Vraistattse Pantheon en kennen de arkane traditie van **Vettermajsters** en **Skalden**.

De Vraistatte, nominaal een onderdeel van Danburg, kent meer arkane vrijheid dan Danburg zelf. Met arkane daden kan zelfs **rýkte** verzameld worden. Toch heeft deze streek geen wijdverbreide arkane cultuur of kunde. Hoewel veel vormen van magie door elkaar heen lopen en er **Vettermajsters**, **Rønnemajsters**, **elementaristen**, **Skalden**, **shamaans**, **heksen** en **druïden** te vinden zijn, blijft het een arkane onderontwikkelde regio.

Op diverse eilanden in de Vraistatte staan oeroude tempels, waarvan de **Tlactila-tempel** op **Mørg** en de tempel van **Solás** en **Lothar** op Bruderlund de bekendste zijn. Hoe verder men naar de Buiteneilanden gaat hoe meer saïlon en yrgh de Oude Goden, **Buitengoden** en Kaoskin vereren. Ook zijn er in de richting van Vuurlund oude tempels en offerplaatsen van de Vuurdraak… Fuengo? In is er op Ojstlund een heuse **Malár-cultus** onder leiding van de Iris.

Gelian

Gelian heeft als staat een repressief beleid ten opzichte van arkanen. De **Grimbergse inquisitie** veroordeelt nog regelmatig ‘heksen’, en zowel de waterput als de brandstapel worden af en toe nog gebruikt. Het lynchen van een arkaan-verdachte wordt soms ook zelfs aangemoedigd door priesters van **Solos** en **Kromor**. Toch is het land niet arkaan-arm. Er is geen enkel hoger adellijk huis zonder een **magisch adviseur**, maar ook in deze kringen wordt magie met discretie beoefend. Naast de officiële godsdienst en haar profane krachten worden ook de goden **Gilá & Jann** gedoogd, vooral onder het gewone volk en vissers. Verder zijn er nog veel andere vormen van magie, hoewel deze in het geheim worden beoefend.

Het Hertogdom **Paswacht** staat bekend om zijn relatieve tolerantie ten opzichte van **puris sigillisten** en **elementaristen**. Er is zelfs een academie waar deze disciplines worden onderwezen. In dit grote, onherbergzame hertogdom bevinden zich ook enkele **kloosters van Sariën**, die hun eigen magische tradities koesteren. De grenzen van Paswacht worden bewaakt door **drakenruiters**, zowel te voet als in de lucht, die niet alleen indringers tegenhouden, maar ook de achterlanden beschermen tegen de **Aryóth**, die zich graag tegoed doen aan de schapen en koeien van de noord-Geliaanse vlaktes.

De steden **Mervid** en **Panva** huisvesten de bekendste magiërsgilden. Het **Houtsnijdersgilde van Panva** is een van de oudste gilden in Ysaïlon, terwijl het **Touwslagersgilde in Mervid** zonder twijfel het grootste en machtigste bolwerk van magiërs is. Veruit de meest magische plek in Gelian is het **Woud van Ælendýn,** waar wezens van het feeënrijk nog in redelijk grote getale aanwezig zijn. Dit is een zeer wild woud, met zowel de lieflijke als de wrede aspecten van wat de Gelianers met respect Færy noemen. Aan de rand van dit woud, in **Kroonheuvel**, huizen ondoden en oude krachten die neigen naar Nemesis. Daarnaast is er de verborgen wereld **Onder-Mervid**: een plaats vol oude arkane krachten, verscholen in de lang verlaten ondergrondse delen van de stad.

Andere magische plekken in Gelian zijn de **Grote Kromortempel** in HoGelian en de **Solastempel** in **Mervid**, maar vooral de ruïnes van **Yzor's Toren** trekken de aandacht. Ooit was dit een groot magisch centrum, waar een tijdlang zelfs de Koningstroon heeft gestaan en waar de mythische **Kroon van Gelian** is vervaardigd, maar het bolwerk is inmiddels overwoekerd door de magie van het woud. Het is vervallen en ontspoorde arkane krachten maken het een plek waar niemand zou moeten komen. In de schaduwen van deze ruïnes opereert de mysterieuze groep bekend als de **Wachters van Yzor**. Officieel aangesteld om de geheiman van Yzor te bewaken, gaan er tegenwoordig geruchten dat zij communiceren met wezens van Duistere hoven en experimenteren met oude en verboden magie.

Naast deze verloren plaatsen bestaan er verschillende verborgen en half-officiële arkane ordes. De **Orde van Gelian** waakt over de **Pax Mortis** in de Tombes van de Koningen onder HoGelian. Zij onderhouden de magische sigillen die de rust van de koningen beschermen, maar worden vaak tegengewerkt door **vampýr** en andere duistere krachten. Het **Klooster van Solozheim,** gelegen aan de rand van de Kroonheuvel heuvels, is de thuisbasis van de Zingende Magiërs, een priesterorde onder leiding van **Mayera Sinastrias.** Dit klooster functioneert als een gilde voor sigil-zingende **puris magiërs** en is een toevluchtsoord voor elementaristen.



Grimbergen

Grimbergen heeft een grote reputatie dankzij het invloedrijke **Sulphermengersgilde**, een machtig alchemistisch broederschap dat de productie en het gebruik van op **vuur-gebaseerde fluido-sigillen** beheerst. Uit de handen van deze alchemisten komen tal van uitvindingen, van krachtige explosieven tot verfijnde transformatiedranken. Met name de **Pyrologie**, een alchemistische discipline die zich richt op de beheersing van vuur en verbranding, heeft Grimbergen zijn reputatie als centrum van vuurmagie en sulpherkunst opgeleverd.

De stad kent een monopolie op de winning en verwerking van sulpherpulver – wat meer preciezer **Cibus Ignis**, een essentieel bestanddeel voor vuurwapens, alchemistische granaten en magische verbrandingsstoffen genoemd. Dit poeder, dat soms ook **Cinis Flavus** of "**gele as**" wordt genoemd, is een van de meest waardevolle handelsgoederen van Grimbergen. Het ontbrandt in fracties van een seconde en genereert een krachtige vuurstoot die een ontploffing versoorzaakt, of in een ijzeren buis aangestoken het vermogen heeft een ijzeren bal of kogel met dodelijke precisie voortstuwt. Er bestaat ook een waterbestendige variant, bekend als **Cinis Flavus Marinus**, die zelfs onder vochtige omstandigheden ontstoken kan worden. Dit maakt het een essentieel product voor scheepsartillerie en maritieme gevechten – waardoor de Grimvloot steeds een belangrijkere plek kan innemen op de wereldzeeën . De exacte samenstelling wordt uiteraard streng bewaakt door het Sulphermengersgilde, en er zijn slechts enkele

alchemisten buiten Grimbergen die in staat zijn het succesvol na te maken. De ‘lek’ van als **Cinis Flavus Marinus** heeft de relatie tussen Caeldon en Grimbergen op scherp gesteld, want het geheim schijnt uit een Samonese opslagplaats gestolen te zijn…

Ondanks deze vooruitstrevende alchemie is Grimbergen allesbehalve tolerant tegenover andere vormen van magie. **Elementarisme** wordt er zwaar onderdrukt, en elementaristen die in de stad ontdekt worden, lopen het risico te eindigen als offer aan de **Vuurdraak Fuengo**. De **Nemesispriesters**, die Fuengo als een godheid aanbidden, spelen een centrale rol in de religieuze en magische repressie. Zij tolereren geen enkele vorm van arkane krachten die niet binnen hun dogma past en zien in vuur zowel de zuivering als de vernietiging van ketterij.

Naast de alchemie van het Sulphergilde speelt ook andere fluido-sigillenmagie een rol in Grimbergen. De Fluido Sigilli, maken ingewikkelde zegels van vloeistoffen en gassen—een kunst die in Grimbergen tot ongekende verfijning is gebracht. Deze fluïde sigillen kunnen dienen als krachtige explosieven of transformatiebrouwsels. Zo wordt in Grimbergen een beruchte alchemistische balsem geproduceerd die gezichten tijdelijk kan veranderen, een techniek die vooral populair is bij spionnen en infiltranten.

Naast de ruwe explosieve krachten van Cibus Ignis en sigillenmagie kent Grimbergen ook meer praktische vuur-alchemie. Nafta, een alchemistische substantie die vloeibaar brandt, wordt verwerkt in **Naftabommen**, die bij impact ontbranden en zelfs op natte oppervlakken blijven branden. Dit maakt ze bijzonder effectief tegen houten gebouwen, schepen en vijanden in bepantsering. De productie en handel van deze alchemistische wapens worden streng bewaakt door het Sulphermengersgilde.

De krachtigste vuurwapens die in Grimbergen worden ontwikkeld, zijn de **Grimstaven**, lange metalen staven gevuld met een potent mengsel van Cibus Ignis, dat bij ontsteking een enorme explosie veroorzaakt. Oorspronkelijk ontwikkeld voor mijnbouw, worden deze wapens nu ook ingezet door de Grimgrendadiers en Bergjagers, die naast grimstaven ook gebruik maken van verschillende typen **Grimgranaten**.

Grimbergse handelaars verdienen fortuinen aan de export van alchemistische vuurproducten. **Vuurstokjes**, kleine aansteekmiddelen die direct ontvlammen bij afstrijken, worden veel gebruikt door alchemisten en smeden. **Vuurblokken** zijn compacte alchemisch behandelde blokken die langdurig branden met een stabiele vlam en vaak als draagbare warmtebron worden ingezet in barre omstandigheden of militaire kampen.

Hoewel magie in Grimbergen met ijzeren hand wordt gereguleerd, zijn er enkele uitzonderingen. In Fort **Hengüar**, vernoemd naar de invloedrijke Pyroloog Dagobert Hengüar, wordt **vuurmagie** in dienst van de stad getolereerd, mits deze onder toezicht staat van het Sulphergilde of de Nemesispriesters. De stad zelf wordt gedomineerd door het Altaar van Fuengo, waar rituele vuuroffers plaatsvinden en waar de priesters de wil van de draak interpreteren.

Grimbergen blijft een paradoxale stad: enerzijds een centrum van alchemistische vooruitgang, anderzijds een bastion van magische onderdrukking. Wie zich bezighoudt met vuur en zwavel, kan er rijkdom en macht vergaren, maar wie een ander pad van magie bewandelt, doet er goed aan in de schaduwen te blijven.

Opstand in Grimbergen

In de laatste jaren zijn er meerdere opstanden uitgebroken in Grimbergen, waarbij arkane onderdrukking en verzet tegen de Inquisitie een belangrijke rol speelde. De stadswacht en het leger hebben al tijdenlang niet alle delen van de stad onder controle, daar regeren nu een mix van de onderwereld, gildenhoofden en arkaan verzet – hoewel dit de stad schade heeft gedaan is er nog steeds een goede handel in sulphergoederen en bevindt het sulphergilde en de haven zich nog stevig in de handen van de Heer van Grimbergen.



Het Concordaat

Het Concordaat is een land met een complexe en verdeelde houding ten opzichte van magie. De **Ma'Rûk** en **Mo'Vashin** culturen kennen weinig tolerantie voor arkanen en lijken in dat opzicht op Danburg en Gelian: er is met name priesterlijke magie en weinig andere arkane krachten worden getolereed (maar zijn er natuurlijk wel!). De **Kromortempel** in Ta'Danor is een van de meest krachtige goddelijke plaatsen in de regio en vormt een religieus centrum voor de aanbidders van Kromor zijn het vooral de priesters van Kromor, zoals de **Frai-Arr** en de **Frai-Aen**, die openlijk arkaan zijn. Dit uit zich in hun tempels, wapens, tatoeages en kleding, die allen met sigillen zijn versierd. Maar ook met zegelingen profane krachten laten zij hun wonderen geregeld aan de wereld zien.



Omdat zij directe goddelijke ondersteuning ontvangen, is hun magie geaccepteerd. De doctrine van Kromor maakt echter een strikte scheiding tussen het arkane en het profane: het verbinden van deze krachten wordt als godslasterlijk beschouwd – maar gebeurt toch.

Hoewel magie in deze delen van het Concordaat niet wordt geaccepteerd, worden arkanen er niet actief vervolgd zoals in Gelian door de Grimbergse inquisitie of in Danburg waar elementaristen soms in de put worden gegooid. In plaats daarvan heerst er een soort ongewenste gedoogconstructie. Magie wordt niet geprezen, maar in sommige gevallen wel stilzwijgend geaccepteerd. Arkanen zijn met name mikpunt van spot, smaad en roddel. En geraken regelmatig in een sociaal isolement waaruit eigenlijk alleen te ontsnappen is door een gemeenschap de rug toe te keren.
In andere delen van het Concordaat, met name binnen de **Sho'Gaddar** cultuur, is magie juist een fundamenteel onderdeel van het dagelijks leven. De stad Ta'Varon is hiervan een goed voorbeeld: overal in de stad zijn sigillen te vinden, en **sigillenmagie** vormt de basis van de infrastructuur en het bestuur. De Sho'Gaddar Drakenruiters zijn nog steeds actief, een zeldzaam overblijfsel uit een tijd waarin draken vaker werden bereden door machtige elementaristen. In Ta'Varon zelf branden de grote smeedsvuren die gevoed worden door **Ter'Girzi**n, een Oude Vuurdraak die volgens de lokale overtuigingen nog steeds invloed uitoefent op de smeden en alchemisten van de stad en onder in de berg van Ta'Varon zelf zoui slapen. .



Verder naar het westen, in de Coleq-bergen, bevinden zich oude tempels van de priesterorde van de **Sariën**. Deze orde houdt zich grotendeels afzijdig van de rest van de wereld, maar binnen hun kloosters worden elementaristen en sigillisten getraind. Hoewel hun invloed beperkt blijft tot de bergpassen, blijven hun rituelen en en arkane kennis veel gezocht door leiders van stammen en steden – Ma'Rûk, Sho'Gaddar en Mo'vashin, die regelmatig de kloosters bezoeken om vraagstukken voor te leggen – zowel religieus, arkaan als ook filosofisch.

Minra

Het uiterste westen van het Concordaat wordt gedomineerd door **Minra** en haar omliggende eilanden, een regio die bekend staat als de meest arkane plaats in Ysaïlon. Vandaar dat Minra een apart kopje verdient.

De stad wordt bestuurd door de mysterieuze arkane groepering die zichzelf de "**Dochters van de Maan**" noemt. De huidige Dochter van de Maan, Halima Shadraq, is een ervaren elementarist met vier geopende elementen. Zij leidt niet alleen de stad, maar ook de Maangarde—een elite-eenheid waarin volgens geruchten nog steeds drakenruiters dienen, hun geschubde metgezellen soms verscholen in de grotten van de steile kliffen rondom Minra.

Minra is een toevluchtsoord voor elementaristen, alchemisten en witte magiërs die elders in Ysaïlon worden vervolgd. De stad zelf is een architectonisch wonder, gelegen op een langtong op twee hoge rotsen, omringd door azuurblauw water. Op heldere nachten weerkaatsen de koepels en torens het zilveren maanlicht, terwijl zwevende lantaarns en sigillen in de lucht branden boven de smalle straten. Overal in Minra zijn magische inscripties te vinden, gekrast in de stenen van bruggen, muren en pleinen, waardoor het lijkt alsof de stad zelf doordrenkt is met sigillenmagie.





Het Graq el Sarb, het paleis van de Dochter van de Maan, ligt op een hoge rots en vormt een symbool van Minra's arkane erfenis. Het is een klein paleis, met daaronder, dieper in de rots, een netwerk van zuilengalleien en kleine zalen, waterbekkens die het maanlicht reflecteren en hoge ramen in de rotsmuur. In Het Graq el Sharb woont de Dochter van de Maan en houdt ze Raad.

Aan de voet van de stad strekt zich de beroemde Markt van Minra uit, waar handelaren magische objecten verkopen: zwevende lampen, fonkelende edelstenen die kleine elektrische schokjes afgeven, sigillen die als dansende vlammen in de lucht branden. Overal hangen diepblauwe doeken en banieren, versierd met zilveren symbolen van de Maanorde. In het hart van de stad ligt het Bardenhuis, waar de **Dai-Dzar** en **Dai-Nator** samenkomen om verhalen te vertellen, muziek te maken en hun kennis van vechtkunst en geschiedenis over te dragen.

Binnen de Marûk-cultuur van het Concordaat spelen de Dai-Dzar en Dai-Nator een cruciale rol in het behouden van tradities en vechtkunst. De Dai-Dzar, wapenmeesters die zich specialiseren in wapens zoals de Seif, Yambia en compositieboog, trekken samen met de Dai-Nator, barden en vertellers, door het land om zowel training als kennis over te dragen. Dit systeem, dat zijn oorsprong vindt in de tijd van vóór de Solosvloed, zorgt ervoor dat de Marûk en Mô-Vashin hun elementaire afkomst en historie niet vergeten. Hun status wordt zichtbaar in de ringen door hun linkerwenkbrauw: Dai-Dzar dragen zilver, Dai-Nator goud, met een maximum van zes ringen die jaarlijks worden herbeoordeeld tijdens de voorjaarsjaarmarkt in Minra. Hier vinden oefengevechten en verhalenwedstrijden plaats om hun rang te bevestigen. In Minra zelf wonen de Dai-Dzar in een oude Solostempel, terwijl de Dai-Nator samenkomen in het Bardenhuis, een plaats waar dag en nacht muziek en verhalen de fundamenten van hun cultuur versterken.

De Fuerza en de Fuerzaventura

Fuerzaventura is een gebied van chaos en mogelijkheden. Een vrijhaven voor alchemisten, smokkelaars, huurlingen, piraten en opportunisten – met een schril contrast tussen de rijkdom van de oligarchen en de grote verpauperde massa. De regio zucht onder wildbouw, sloppenwijken, moerasziekten en de wet van de jungle. Nieuwe wijken worden in razend tempo gebouwd, terwijl andere delen van de stad alweer wegzakken in het moeras of worden overgenomen door nietsontziende bendes.

Een jaar of dertig geleden was Gyon een vergeten eiland tussen Corpenn en Tiga. Volledig overwoekerd door tropisch woud was er nauwelijks iemand die hier iets te zoeken had. Alleen een aantal alaya-stammen en door de tijd vergeten yrgh leefden hier nog. De enige bouwwerken, naast een klein Saïlondorpje in de oostelijke delta, waren tempels van een lang vergeten duistere drakengod, diep verborgen in de dichte jungle. Maar sinds de komst van de briljante maar beruchte **Kriss Medea**, zijn Gyon en daarmee de Fuerza op de kaart gezet als een nieuw centrum van vuurwapentechnologie – en daarmee heeft het zich ontwikkeld tot een economisch en politiek machtscentrum dat de concurrentie aangaat met Corpenn en Grimbergen. Toen Grimbergse vluchtelingen hier voet aan wal zetten, brachten ze hun kennis van **sulpherpulver** en explosieven met zich mee. Onder hun leiding werd een nieuw gilde van pyrologen opgericht, dat de strijd aanging met de Grimbergse Sulphermengers. Dorpen en steden verrezen, landhuizen werden gebouwd en een modderige landweg verbindt tegenwoordig de mijnen van de Carados met de uit hun voegen barstende kustplaatsen.

In **de mijnen van Carados**, diep in de vulkanische bergen van Gyon, wordt ‘oppersulpher’ gewonnen van een zuiverheid die zelfs in Grimbergen niet wordt gevonden. De wapenindustrie volgde: er worden nu handbussen, haakbussen en donderbussen gemaakt in grote hoeveelheden – misschien niet zo goed als de vuurwapens uit Grimbergen, maar wel degelijk en voor een fractie van de prijs, waardoor de noordelijke regionen van het continent door vuurwapens overspoeld worden. Huurlingen, vrije kapiteins en zelfs hele compagnieën van condottieri worden uitgerust met de vuurwapens uit de Fuerza. Dat wil niet zeggen dat er geen kwalitatief goede wapens gemaakt worden; de beste wapensmeden vestigen zich in de modder van Gyon, en in de laatste jaren worden hier ook de mooiste musketten, pistolen en pistoletten vervaardigd – waarvan de meeste voor belachelijk hoge prijzen, soms verguld en ingelegd met edelstenen, vooral naar de rijkste der rijken gaan en worden verscheept naar de meest succesvolle piraten.

Waar vuur en rijkdom samenkomen, heerst ook chaos. De regio werd een broedplaats van smokkelaars, piraten en wapenhandelaren, vooral in de stad **Tejilas**, waar contrabande, alchemistische stoffen en zelfs tot slaaf gemaakten vrij verhandeld worden. De stad **Gyon** zelf, gelegen in een uitgestrekte delta, is het epicentrum van deze wetteloosheid. Het is een zompige havenstad waar de vochtige hitte het hele jaar door verstikkend is, de lucht dik is van muggen en muskieten, en de kanalen wemelen van alligators die geduldig wachten tot de stad weer een dronkaard afstaat aan de moerassen.

Aan de rand van de delta ligt een uitgestrekt mangrovebos, een donkere en kronkelige wereld waar de inheemse alaya-stammen, soms in alliantie met yrgh, zich fel verzetten tegen de expansiedrift van de nieuwkomers. Gewapend met vergiftigde speren en diepgewortelde kennis van het moeras overvallen zij transporten en maken ‘s nachts jacht op geïsoleerde patrouilles en nietsvermoedende reizigers. Als reactie worden er uitgebreide jachten op met name yrgh georganiseerd, waar enthousiast aan deelnomen wordt. Alaya worden verdreven en verjaagd – de klopjacht op de yrgh getuigt van een wild fanatisme dat vaak grenzen van beschaving verre overstijgt.

In de verre uithoeken van het eiland liggen oude Nemesistempels. Hoewel ze in verval zijn geraakt en soms nauwelijks herkenbaar zijn, worden er steeds vaker **Nemesispriesters** op het eiland gezien. De slavenmarkt heeft er nog een aantal illustere kopers bijgekregen, die de tot slaaf gemaakten gebruiken voor de meest duistere experimenten.





Officieel is de Fuerza van Corpenn – er is een gouverneur – maar het is lang geleden dat zijn stem doorslaggevend was. Er zijn barden en Sentinel, Linnuae en Saddai, die proberen voet aan de grond te krijgen, maar vooralsnog zonder de macht van invloedrijke handelaars, smokkelaars, piratenkapiteins, alchemisten, wapensmeden, bendeleiders en huurlingenleiders te breken. Kriss Medea, ondertussen oud geworden, houdt het geheel nog nominaal onder controle, maar vanuit de 'Villa Blanca', de witte villa die uitkijkt over de baai en het moeras, is het ook voor hem onmogelijk om alles onder controle te houden.

Tiga

Tiga is een vrijhaven voor piraten en kent geen wet. Dit geldt ook voor magie: het is de wet van de jungle. Arkane krachten zijn er ongetemd en gevaarlijk, waardoor Nemesisaanhangers, sigillenmagiërs en priesters van de vele goden er talrijker zijn dan elementaristen. Relatief gezien hebben veel Tigenen een onbewuste arkane kracht, vaker dan bijvoorbeeld in het Midland.

In Tiga heersen geen koningen of prinsen, zijn geen rechtbanken en geen wetboeken. Er is alleen macht en overleving. Alle bekende goden worden er aanbeden, en soms zelf wordern er nieuwe verzonnen in een systeem dat spottend het '**pragmatheon**' wordt genoemd.

Toch is er op Tiga één naam die men met fluisterende stemmen uitspreekt: **Vrouwe Azea**. De mysterieuze heerseres van het eiland regeert met onzichtbare, maar onbetwiste macht. Ze spreekt geen recht en maakt geen wetten, maar iedereen vreest haar en luistert naar wat er gezegd wordt dat ze gezegd heeft.

Sommigen noemen haar een Drakenpriesteres, anderen fluisteren dat ze een Vampýr is, terwijl weer anderen geloven dat ze al eeuwen leeft, half-alaya, half-ebbon – net zo vervloekt als het eiland zelf. De geruchten over haar zijn eindeloos. Ze zou oneindig leven, een band hebben met levensmagie, maagden offeren en baden in het bloed van baby's om eeuwig jong te blijven. Ze zou vleugels hebben, haar eigen kind zijn en dat van haar broer, **Edron Mehalgo**, een gevreesde Nemesispriester die mogelijk haar gelijke is. Zijn naam wordt in dezelfde adem genoemd als de schaduwen waarin Azea zich hult. Sommigen fluisteren dat hun band meer is dan bloed – dat ze twee gezichten zijn van dezelfde entiteit. Wat zeker is, is dat Edron's invloed binnen de Nemesis-cultus en zijn verbondenheid met Citadeleiland hem een onmisbare pion in Azea's heerschappij maken.

Haar aanwezigheid is nooit publiekelijk bevestigd, niemand heeft haar ooit gezien – maar haar greep op Tiga is onmiskenbaar. Twintig procent van alles wat in Tiga aan wal komt, verdwijnt naar haar pakhuizen, en niemand durft deze belasting te weigeren. Zelfs een piraat zou dat te gewaagd vinden.

Naast Azea's onzichtbare heerschappij wordt Tiga ook gedomineerd door **de Kapiteins van de Citadel**, een losse coalitie van de machtigste piraten die de wateren rondom het eiland beheersen. **Godbar Gouddorst,** kapitein van De Stille Doodsbrenger, sloot een pact met **Maler**, waardoor zijn lichaam langzaam wegrot. Zijn schip wordt omringd door honderden doodsraven, die als eerste op de prooi van de Doodsbrenger storten. Niemand overleeft een aanval – dat is de overeenkomst met de Doodsgod.

Ragda "Rode Zee" Mourvar, kapitein van De Bloedmaan, staat bekend om haar wreedheid en haar gewoonte om haar slachtoffers levend te villen en aan hun half losgescheurde huid aan de mast spijkeren als een offer aan Skirath. Haar schip kleurt de zee rood waar het vaart. **Garrik Stormkaak**, kapitein van De Zwarte Golf, was ooit een elementarist die zijn gave verloor na een mislukte stormbezwering. Nu is hij een van de gevaarlijkste piraten, met een ongekende kennis van de stromingen en het weer.

Naast de duistere krachten van het Citadeleiland is er het arkane mysterie rondom de **Zegen van Azea**. Geen schip waagt zich op de Bloedzee zonder haar Zegel, want zonder haar bescherming slaan de Nepharo toe – half-demonische, half-visachtige wezens die in de diepten wachten. Hoe Azea deze controle over de Nepharo heeft verworven, is onbekend. Maar samen haar contract met de Kapiteins van de Citadel, de Nemesismachten van haar broer en haar onmetelijke rijkdom maken haar positie ijzersterk.

Penn

Het Penneiland is bijna volledig in beslag genomen door de alom vertegenwoordige aanwezigheid van de absurd hoge **Sentineltoren** en het complex van herbergen, paleizen, musea en luxueuze huizen dat het **Bardenhuis** genoemd wordt, die soms het eiland net zozeer lijkt te splitsen als de families **Saddai** en **Linnuae**. Hoewel bij beide families zowel gedachtenelementaristen als emotieelementaristen zijn.

Binnen de muren van de Sentineltoren werken de **sentinel**, elementaristen met het element gedachten, die minutieus verslag leggen van wat er in de wereld gebeurt. Hun archief is het grootste en meest uitgebreide van Ysaïlon, met kennis die teruggaat tot voor de Solozgolf. Hoewel de toren fysiek in de haven van Corpenn staat, is de toegang tot de toren strikt beperkt tot sentinel.

Het **Bardenhuis** is niet zozeer één plek of gebouw, maar een complex van herbergen, paleizen, musea en luxueuze woningen, waar de machtige Barden van Corpenn, die het culturele geheugen van Ysaïlon bewaken, hun liederen gecomponeren, hun verhalen scrhijven en de geschiedenis vastgeleggen in een vloeiende mix van muziek, beelhouwkunst, schilderkunst en magie. Barden spelen een cruciale rol in de verspreiding van kennis en het begeleiden van jonge elementaristen – en dat is ook de reden dat er eigenlijk alleen maar elementarsiten op Corpenn zijn: iedere opbloeiende arkane vonk wordt getraind en geopend voordat andere arkanen hen kunnen claimen: de vroege ontdekking van arkane gaven door de barden voorkomt dat andere arkane groeperingen voet aan de grond krijgen. Ook religie speelt een kleinere rol op het eiland dan elders in Ysaïlon.

Een bijzondere groep binnen Corpenn wordt gevormd door de katta. **Katta** hebben een natuurlijke neiging tot de elementen lucht, gedachten en emotie, wat hen uitermate geschikt maakt als barde of sentinel, ware het niet dat katta te schuw zijn om barde te worden – en te levenslustig om als sentinel te leven. Toch hebben katta een rol in de maatschappij: als ambachtslieden, genezers en diplomaten – maar vooral als bedienden.

Naast de bardische en elementaire magie is ook **Meesterlijke Magie** aanwezig op Penn. Meester Barden en Meester Sentinel bevinden zich in zowel de Sentineltoren als het Bardehuis. In het Bardehuis heeft iedere kunstvorm zijn eigen meesters. Voor wie zich toelegt op de arkane kunst van de muziek, is er de Bibliotheek van Gaius Althiras. Deze bibliotheek is volledig gericht op composities en muziekstukken die proberen volatili-zegels in geschrift te vangen.

In de Sentineltoren zijn de Meester Sentinel vaak te vinden in het zogenaamde '**Echo-Archief**'. Dit verborgen deel van de toren bevat geen gewone geschriften, maar herinneringen; in speciaal ontworpen glazen potten staan gepreserveerde hersenen, hoewel verval van gedachten niet voorkomen kan, zijn zelfs de oudste 'breinpotten' door meester sentinel nog steeds te raadplegen: er liggen momenten bewaard – gefluisterde waarheden, vergeten gesprekken, plekken en verloren geschiedenissen



Sarana

Sarana is, net als Minra en Tiga, een vrijgebied voor arkanen. Hier worden vooral elementaristen en witte magiërs geaccepteerd. Door het **alaya-paaldorp** bij de haven en de **nokûr** die in de Sempara een Stede hebben en een klein aantal dyen in het gezellige stadcentrum, is er veel interraciaal arkane interactie, wat heeft geleid tot een smeltkroes van creërende magie.

Toch kent Sarana duidelijke grenzen aan arkane vrijheid. Er heerst een grote repressie van alles dat met Nemesis te maken heeft, en er wordt actief oorlog gevoerd tegen de Vuurdraakaanbidders van Grimbergen. In die strijd worden arkane krachten, met name de elementen wind en water, doelgericht ingezet.

Naast deze strijd heeft Sarana een diepe spirituele invloed, geworteld in het geloof in **Shenaru** en **Nayema**, en in mindere mate **Asmeë.** Asmeë, de hoedster van rivieren en natuurlijke bronnen, wordt vereerd door helers, watermagiërs en zij die de balans in de natuur bewaken en is naar Sarana gekomen door de semi-koloniën van de Centaur-eilanden.

In Sarana wonen veel verschillende arkanen, waaronder **José Cabra-Callea**, een beruchte sigillenmagiër en tatoeagemagiër. Hij leert zijn leerlingen eerst hun ziel kennen voordat hij hen de basis van magie bijbrengt en leidt een informeel **Tatoeëerdersgilde**.

De Centaur-Eilanden

Wie langs Sarana naar Danburg en de Vraistatte wil, en vice versam, komt langs de eilanden **Tanoa, Tamoran**, **Santa Shida** en **Alish**, de eilanden waar de centaurs hun beschaving hebben opgebouwd. **Verskust**, in de **Straat van Santa Shida**, is hier de meest logische aanlegplaats voor vers fruit, groente, vlees en water.

Op deze eilanden leven de Zeven Stammen van de Centaurs – die een eigen spirituele en arkane cultuur hebben. De centaurs, afstammelingen van de strijder **Asgias** en zijn strijdros **Andoros**, zijn diep verbonden met het element Leven en de godin Asmeë – die in de Heilige Bronnen de centaurs heeft gecreëerd – wat een tot een verbond tussen Leven en Water heeft geleid, water en bloed.

De **Aghýppaë**-stam bewaakt de koninklijke lijn van de centaurs onder leiding van **Anthos van het Bloed**. Maar hoewel het Bloed het zuiverste is bij de Aghýppaë, zijn het de **Hýngis** die het meest meest arkane bloed hebben. De stam is afstammeling van een **Merrie van Het Bloed** en een Alaya-man. Een machtieg arkaan, Selzer van het Bloed van Hýngis, heeft de School voor Hoge Levensmagie opgericht, een toevluchtsoord voor levensmagiërs van alle rassen. De school bevindt zich diep in het heuvels op het eiland Alish – bij een waterbron en een ruïne van een tempel. Alish is echter een gevaarlijk eiland, waar ondoden uit de zee oprijzen en de westkant als onveilig wordt beschouwd.



De Kop van de Draak

Magie in de Kop van de Draak is een strijd tussen overheersing en verzet, tussen de macht van de ebbon en het sluimerende vuur van de saïlon. In Caeldon, waar het magiërs gilde van huis Azýr de kennis van nemesismagie monopoliseert, worden saïlon die een natuurlijke aanleg voor magie vertonen opgespoord en geofferd aan de Draak. In rituelen die al eeuwenlang voortduren, worden zij op de altaren van de Wederopstanding geofferd, hun energie onttrokken om de terugkeer van de Draak voor te bereiden. **De Zwarte Tand**, de Tand van de Draak, speelt hier ook een rol in… Het is een dreiging die als een schaduw over de saïlon in de Kop hangt, waarbij iedere Samonese slavenfamilie vreest dat hun kind op een dag uit hun huis wordt gehaald en nooit meer terugkeert. De broederschap van de Adem en de hoeders van Dienaren selecteren hun slachtoffers zorgvuldig: elementaristen, zangers van slavenliederen die mogelijk volatili-magie bevatten, en uiteraard de leden van het Rode Gilde, waar allerlei saïlon-arkanen hun toevlucht zoeken.

Toch zijn de saïlon niet alleen slachtoffers. In de gelederen van het leger van Caeldon vechten velen als huurlingen, hoopvol op een beter leven, of simpelweg omdat ze geen andere keuze hebben. Zij marcheren onder de banieren van de ebbon, bewapend met standaarduitrusting en goed getraind, maar altijd als tweederangs soldaten. Geen saïlon klimt op in de hiërarchie, en geen saïlon wordt tot officier benoemd. Zij sterven in de frontlinies, gebruikt als schoktroepen in de oorlogen van hun meesters. In de loopgraven van de verre slagvelden klinkt soms een gefluisterd lied—een oud slavenlied, gedragen door de wind, een echo van de volatili-magiërs die hun kracht in het geheim doorgeven en oude verhalen die waarheid worden. Buiten de steden verschilt het lot van de saïlon sterk. De **muilenaars**, boeren die hun schrale land pachten van de ebbon, overleven de bittere winters door hun banden met de handel en het leger van Caeldon. Zij vervoeren goederen over het ijs en verkopen hun arbeid als gidsen en vervoerders, maar hun loyaliteit aan de ebbon is broos en breekt snel bij onrecht. De **hoorners**, die leven in de vruchtbare valleien van de Hoorn van de Draak, leiden een iets vrijer bestaan, maar betalen zware belastingen en worden vaak opgeroepen als infanteristen in de legers van Caeldon. De **drommels**, de arbeiders en slaven van Samon, hebben geen enkele keuze: zij leven en sterven onder de knoet van hun meesters, hun lichamen opgeofferd aan de mijnen, de fabrieken of de altaren van de Draak.

Ondertussen woedt er ondergronds ook een andere strijd. De **kerk van Solas** predikt in het geheim, niet zozeer om magie op te roepen, maar om de hoop levend te houden. En dat is ook iets magisch. De priesters en priesteressen riskeren alles om het geloof in het Licht te laten voortbestaan. Dit gebeurt niet openlijk, want geloven in Solas is ten strengste verboden.

De situatie in Samon is de afgelopen jaren nog verder geëscaleerd sinds de invoering van de **eerstgeborenentaks**, een wet die bepaalt dat elk saïlon-gezin hun eerste kind moet afstaan aan de hoeders van Dienaren. Dit heeft tot **openlijke opstanden** geleid, waarbij slaven en arbeiders de wapens hebben opgepakt tegen hun ebbon meesters. In de straten van Samon staan loodsen in brand, en ’s nachts verdwijnen bewakers in de schaduwen, hun lichamen soms teruggevonden met vreemde symbolen in hun vlees gekerfd. De spanning is voelbaar, en hoewel de ebbon hard terugslaan, is de opstand niet in de kiem gesmoord.

Ook het **Rode Gilde** wordt steeds machtiger; vanuit de mijnen hebben ze een netwerk opgebouwd tot in Gelian en de Westlunden. Zij smokkelen, verbergen ontsnapte slaven, laten scheepsladingen verdwijnen en keren de krachten van hun onderdrukkers tegen hen. In Liberté vestigen ze steeds duidelijker hun machtsbasis. De ebbon haten hen met een ziedende passie, maar kunnen hen nooit volledig uitroeien. Want magie, net als het verzet, blijft voortbestaan—diep onder de stad, in de mijnen, de kelders, en zelfs in de gangen onder het kerkhof van Samon. In de stemmen van hen die weigeren te zwijgen.



Karakter Geschiedenis

Neem voordat je gaat spelen eens rustig de tijd om het arkane aspect van je karakter tot in de puntjes uit te werken – dan komt het in het rollenspel des te duidelijker tot leven! Wat is je motivatie? En wat je moraliteit? Wat heeft je gevormd? Hoe heb je jouw arkane krachten ontdekt en geleerd? En waar? Wie was je leermeester? En heb je bepaalde vaste overtuigingen over de achtergrond en het ontstaan van de magische krachten die je gebruikt? En waarden? Hang je de leer aan over de scheuring van de wereld? Of is er een andere reden dat er arkane krachten aanwezig zijn?

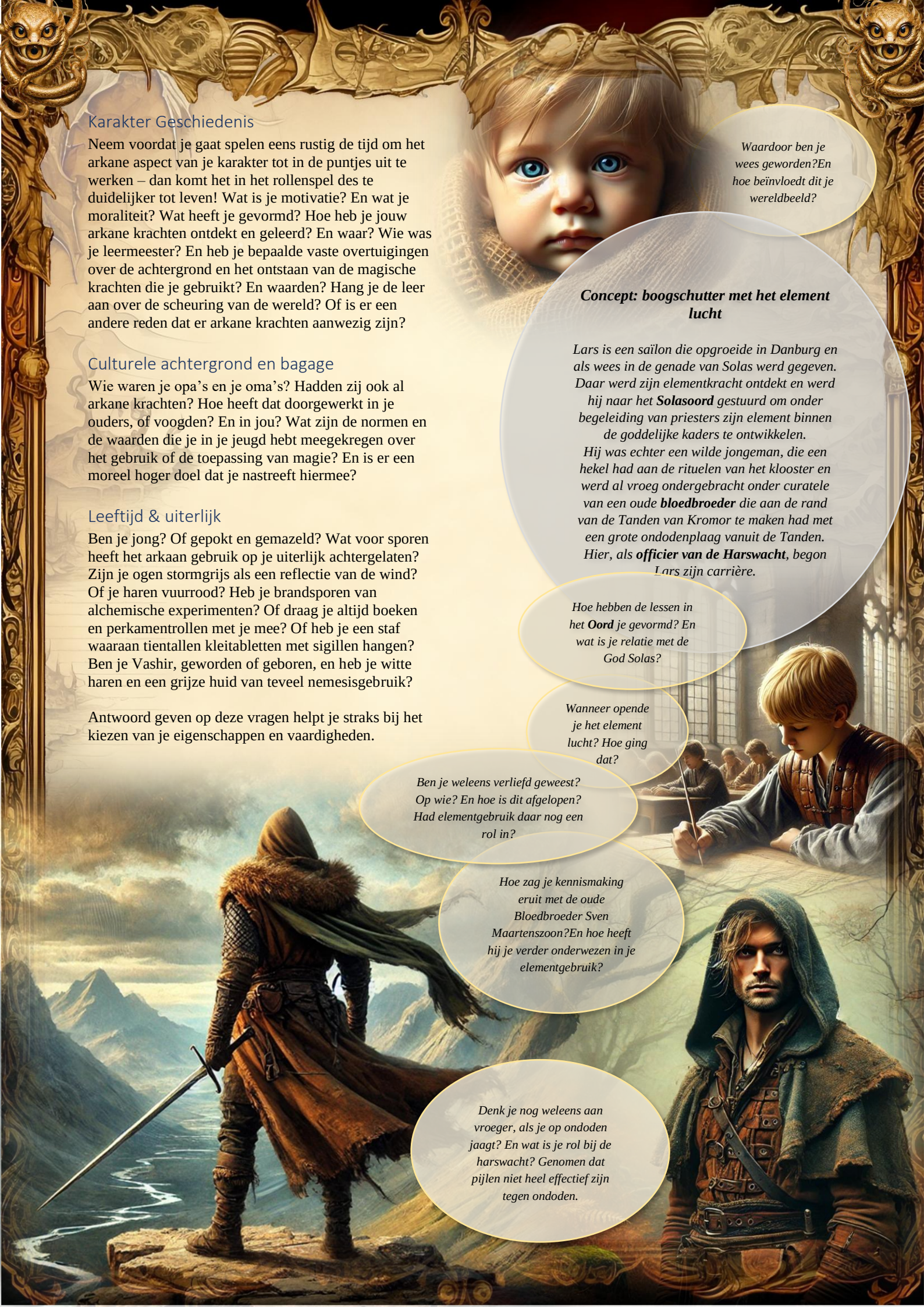
Culturele achtergrond en bagage

Wie waren je opa's en je oma's? Hadden zij ook al arkane krachten? Hoe heeft dat doorgewerkt in je ouders, of voogden? En in jou? Wat zijn de normen en de waarden die je in je jeugd hebt meegekregen over het gebruik of de toepassing van magie? En is er een moreel hoger doel dat je nastreeft hiermee?

Leeftijd & uiterlijk

Ben je jong? Of gepokt en gemazeld? Wat voor sporen heeft het arkaan gebruik op je uiterlijk achtergelaten? Zijn je ogen stormgrijs als een reflectie van de wind? Of je haren vuurrood? Heb je brandsporen van alchemische experimenten? Of draag je altijd boeken en perkamentrollen met je mee? Of heb je een staf waaraan tientallen kleitabletten met sigillen hangen? Ben je Vashir, geworden of geboren, en heb je witte haren en een grijze huid van teveel nemesisgebruik?

Antwoord geven op deze vragen helpt je straks bij het kiezen van je eigenschappen en vaardigheden.



Waardoor ben je wees geworden?En hoe beïnvloedt dit je wereldbeeld?

Concept: boogschutter met het element lucht

*Lars is een saïlon die opgroeide in Danburg en als wees in de genade van Solas werd gegeven. Daar werd zijn elementkracht ontdekt en werd hij naar het **Solasoord** gestuurd om onder begeleiding van priesters zijn element binnen de goddelijke kaders te ontwikkelen.*
*Hij was echter een wilde jongeman, die een hekel had aan de rituelen van het klooster en werd al vroeg ondergebracht onder curatele van een oude **bloedbroeder** die aan de rand van de Tanden van Kromor te maken had met een grote ondodenplaag vanuit de Tanden.*
*Hier, als **officier van de Harswacht**, begon Lars zijn carrière.*

*Hoe hebben de lessen in het **Oord** je gevormd? En wat is je relatie met de God Solas?*

Wanneer opende je het element lucht? Hoe ging dat?

Ben je weleens verliefd geweest? Op wie? En hoe is dit afgelopen? Had elementgebruik daar nog een rol in?

Hoe zag je kennismaking eruit met de oude Bloedbroeder Sven Maartenszoon?En hoe heeft hij je verder onderwezen in je elementgebruik?

Denk je nog weleens aan vroeger, als je op ondoden jaagt? En wat is je rol bij de harswacht? Genomen dat pijlen niet heel effectief zijn tegen ondoden.

Vrienden, familie… vijanden.

Waar is je karakter opgegroeid? Leven je vader en moeder nog? Welk beroep beoefenden zij? Met wie trok je in het verleden op, doe je dat nog steeds? Ben je geaccepteerd als arkaan karakter, of wordt je vervolgd? Heb je moeten vluchten? Of zal dat niet lang meer duren.

Welvaart

Wat heb je nodig bij het uitoefenen van je arkane talent? Heb je genoeg geld om de spullen te kopen die daarvoor nodig zijn? Heeft hij boeken? Materiaal om sigillen mee te maken?

Opleiding en vorming

Wat heb je tot op dit moment geleerd? Van wie heb jij deze kennis gekregen? En waar? Waarom heeft deze persoon, of personen je getraind? Hoe lang heb je je krachten al beschikbaar? Is dit met name passief, of actief? Hoe gebruik je je arkane krachten? Hoe ziet dit eruit? Hoe vaak studeer of oefen je? Het openen van een element is bijvoorbeeld altijd een heftige, vormende en intense ervaring – die het loont om nauwkeurig te beschrijven in een karaktergeschiedenis en verdient ruime aandacht.



Stap 2: Kies de Eigenschappen van je karakter

Nu je weet hoe je arkane karakter in elkaar steekt, waar hij vandaan komt, welke ervaringen en overtuigingen hij al heeft, is het tijd vast te leggen wat je karakter daadwerkelijk kan. Als eerste wordt de eigenschap ⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie** bepaald.

⍜ = *eigenschap*
◎ = *vaardigheid*
▲ = *speerpunt*

De ⍜ Arkane affiniteit & magische potentie

⍜ Arkane affiniteit & magische potentie

⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie** van een karakter geeft aan hoe goed het karakter in contact staat met de bovenaardse krachten van Ysaïlon. Hoe goed kan hij de arkane stromen om zich heen waarnemen? Hoe stevig is zijn band met Faerie of zijn contact met Nemesis? Heeft hij een goed contact met zijn God? Of is hij in staat om de arkane stromen aan te voelen zodat hij ze kan vastleggen in een zegel? Voor ieder karakter dat zich op magische, goddeelijke, elementaristische of Nemesis manier wil gaan ontplooien is ⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie** van groot belang.

Een score van "0" geeft aan dat het karakter nog *geen* affiniteit heeft ontwikkeld met het bovennatuurlijke en *geen* magische potentie heeft. Het karakter is met deze score niet in staat arkane acties te ondernemen en heeft *géén* ontwikkeld magisch potentieel en mag geen arkane vaardigheden ontwikkelen.

Omdat magie in de huidige wereld minder aanwezig is dan vroeger, heeft een standaard startend karakter, zeker een saïlon karakter, geen standaardscore op ⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie**. Andere rassen hebben een grotere kans, maar zelfs bij rassen die nog erg dicht op hun magische oorsprong zitten, zoals de alaya en de dyen, is het nog steeds een minderheid die tegenwoordig een affiniteit voor het arkane heeft.



⍜ Arkane affiniteit & magische potentie

Ieder arkaan karakter heeft de ⍜ **Arkane affiniteit & Magische potentie.** Dit is een vereiste voor het spelen voor een arkaan karakter. **Zonder ten minste 1 punt op deze eigenschap is het karakter geen arkaan.** En mag het karakter geen punten zetten of investeren op **arkane vaardigheden**.
Vanaf een score van minimaal 1 op ⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie** mag een karakter gaan investeren op de fundamentele fase; vanaf score 3 op de geïnitieerde fase en vanaf 5 mogen de eerste punten gezet worden op de meesterlijke fase.

Tijdens het rollenspel wordt er nooit op ⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie** 'gerold'. De eigenschap is alleen de ***basis*** van de vaardigheden en geven een indicatie van hoe krachtig of zwak de arkane basis van een persoon is.

De score op ⍜ Arcane affiniteit & magische potentie bepalen

Ieder startend karakter mag zijn eigen start-eigenschapspiegel bepalen.

Regeltechnisch:

Een blanco-karakterformulier van een startend karakter heeft de volgende scores:

Een karakter heeft de volgende eigenschappen:

⍜ **Arcane affiniteit & Magische potentie**
(standaard startscore 0)
⍜ Behendigheid & reactievermogen
(standaard startscore 6)
⍜ Empathie & Expressie
(standaard startscore 6)
⍜ Intellect & Creativiteit
(standaard startscore 6)
⍜ Kracht & incasseringsvermogen
(standaard startscore 6)
⍜ Perceptie & Informatieverwerking
(standaard startscore 6)
⍜ Wilskracht & Daadkracht
(standaard startscore 6)

Een startend karakter mag hier **4 extra punten** bij verdelen. Hiernaast is het toegestaan een score met 2 punten te verlagen (of 2 scores met 1 punt) en, in ruil daarvoor, één andere score met een punt te verhogen. Op deze manier moet een arkaan zijn eigenschapsscore opbouwen. Normale eigenschappen mogen niet hoger zijn dan 9 – een beginnend arkaan heeft een eigenschapscore van maximaal 4.

Startpunten kunnen eventueel een bonus geven hierop (zie stap 4 van karaktercreatie).

De basisscore en het aantal dobbelstenen die vanuit de eigenschap wordt als volgt bepaald zijn als volgt (deze worden nader besproken in het volgende hoofdstuk):

Eigenschapscore (ES)	Basisscore voor de eindscore	# D20 per worp
0	0	geen worp
1	0	1
2	1	1
3	2	1
4	3	1
5	3	2
6	4	2
7	5	2
8	6	2
9	6	3
10	7	3

Gemiddelde NPCs – de boeren & burgers van Ysaïlon - hebben een ***Arcane affiniteit & Magische potentie*** *van 0.*



Stap 3: Kies de vaardigheden van je karakter

▣ = *eigenschap*
◎ = *vaardigheid*
▲ = *speerpunt*

De volgende stap in het bouwen van je karakter is het kiezen van arkane vaardigheden. Deze vaardigheden geven aan wat een karakter al beheerst op het gebied van het arkane en het magische.

Ieder arkaan karakter heeft in zijn leven verschillende vaardigheden geleerd. Daarom mag je vaardigheidspunten verdelen om jouw karakter verder vorm te geven. Deze punten komen uit dezelfde puntengroep waarmee je ook de overige vaardigheden samenstelt.

Je hoeft niet op alle vaardigheden punten te zetten; dat kan zelfs niet. Sommige dingen heeft jouw karakter simpelweg (nog) niet geleerd, of zal hij nooit kunnen leren.

Je kunt wel meerdere arkane vaardigheden naast elkaar ontwikkelen. Sommige vaardigheden sluiten elkaar uit, terwijl andere juist op elkaar voortbouwen. Zo kan een elementarist een puris magiër worden, maar zelden een antagonis magiër en nooit een nemesis magiër. Een nemesispriester kan bijvoorbeeld nooit een element openen.

Een karakter moet altijd eerst de basis van zijn arkane kracht ontdekken voordat hij verder kan groeien en uiteindelijk zijn volledige potentieel kan bereiken. Deze stadia zijn:

1. Een onbewust, maar **fundamenteel** stadium
2. Een bewust stadium waarbij de arkaan **geïnitieerd** is en
3. Een **meesterlijk** stadium

🌀 *Regel: progressie van arkane vaardigheden.*
Om naar een volgend stadium te gaan moet het eerder stadium ten minste een **vaardigheidscore van 4** hebben. Ook moe▣ **Arkane affiniteit & Magische potentie** hoog genoeg ontwikkeld zijn (zie de regel op pagina 31).

🌀 *Voorbeeld: progressie van arkane vaardigheden.*
Om (ervarings)punten op ◎ **Geïnitieerd gebruik van het element water** te mogen zetten moet de score op ◎ **Fundamentele verankering van het element water** ten minste **4** zijn.

Als je straks erachter komt dat je nog dingen wilt leren, kan je die tijdens het verhaal nog verder leren of aanscherpen. Na iedere de spelsessie krijg je **ervaringspunten** waarmee je eigenschappen en vaardigheden nog kan door ontwikkelen. Ervaring werkt verder hetzelfde als in Tactique – gebuik www.ysailon.nl voor het bouwen van een karakter en het uitdelen van ervaring als je dit ingewikkeld lijkt.

🌀 Beperkingen en onwaarschijnlijkheden:
Het is <u>niet</u> mogelijk om…

1. **Nemesis** én een **elementkracht** samen te hebben. Het één heft het ander op.
2. **Nemesissigillen** te maken als **elementarist**, of als priester van een niet-nemesis godheid.
3. **Tegengestelde elementkrachten op te kunnen roepen**: een shamaan (van buiten Ælendýn) zal nooit tegenoverliggende krachten kunnen gebruiken. Water en vuur. Gedachten en emotie. Lucht en aarde. Leven en ziel sluiten elkaar uit.

Een shamaan kan dus altijd *maximaal 4* elementkrachten hebben en deze *kunnen niet tegengesteld* zijn.

Het is (zeer) <u>onwaarschijnlijk</u> dat

1. Een beginnend karakter al enige vorm van **hoge magie** kent.
2. Een beginnend karakter **meerdere elementen** al actief beheerst.
3. Een beginnend karakter een **heks**, een **heksenmeester** of een **priestermagiër** is.

Mocht je dit willen, overleg dit eerst met de spelleider en zorg voor een sluitend en kloppend achtergrond om dit zeer onwaarschijnlijke, waarschijnlijk te maken.



De vaardigheden en vaardigheidsscore

De score die jij op een vaardigheid zet heet de **vaardigheidsscore** en vormt een bouwsteen voor de uiteindelijke **vaardigheideindscore**. Deze score wordt soms los gebruikt om te kijken hoeveel training je karakter heeft gehad op een bepaald gebied, en hoe groot de natuurlijke affiniteit van een eigenschap is. De **vaardigheidsscore** gebruik je ook om te bepalen hoeveel **speerpunten** je mag benoemen voor je karakter binnen een bepaalde vaardigheid. Proeven gooi je alleen op speerpunten (de speerpunteindscore).

Speerpunten en vaardigheden

Zie voor meer informatie: **Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon.**

Arkane vaardigheidsscores kiezen

Met het idee van je karakter in je hoofd kies je vervolgens welke (arkane) vaardigheden je wilt verhogen. Een arkaan karakter mag pas in een arkane vaardigheid investeren met een minimale score van één op **Arkane Affiniteit en Magische Potentie**. Onderstaande punten gebruik je zowel voor arkane als mundane vaardigheden. Ook kan je voorstartpunten nog extra vaardigheidscores bijkopen. Ook voor het verdelen van de vaardigheidspunten kan je eenvoudig www.ysailon.nl gebruiken.

Ieder beginnend karakter mag de volgende punten verdelen over de verschillende vaardigheidsscores.

Vaardigheden die je dagelijks vier tot acht uren oefent:
2 x een 8 - *of een 9 en een 7*

Vaardigheden die je bijna dagelijks meerdere uren oefent
2 x een 6 - *of een 7 en een 5*

Vaardigeden die je regelmatig hebt geoefend en gebruikt:
4 x een 4 - *of een combinatie van 5en, 4en 3en die samen totaal 16 punten is*

Vaardigheden die je af en toe ook nodig hebt gehad:
8 x een 2 - *of een combinatie van 1en, 2en en 3en die samen totaal 16 punten is*

Opsplitsen van vaardigheidscores

Het is toegestaan om een vaardigheidsscore op te splitsen (bv. Een 8 in 2 x een score van 4), maar niet om vaardigheidsscores bij elkaar op te tellen (dus niet 2 scores van 4 optellen naar een 8).

Met deze punten koop je zowel je mundane als arkane vaardigheden.



Stap 4: Vul de arkane speerpunten per arkane vaardigheid in

Iedere arkane vaardigheid bestaat net als iedere andere vaardigheid uit **vijf speerpunten**.

Speerpunten geven een gedetailleerd beeld en nuance van een deel van de vaardigheid waar zij onder vallen. Zo bestaat de ◎ **Fundamentele verankering van het element lucht** uit de speerpunten:

◎ **Fundamentele verankering van het element lucht**
Speerpunten
▲ **Arkane krachten & residu opmerken**
▲ **Arkaan verweer**
▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**
▲ **Band met Ælendýn**
▲ **Zesde zintuig & gevareninstinct**

Het werkt hetzelfde als bij de andere vaardigheden die in **Tactique** beschreven zijn.

Voor **iedere punt** die je in een vaardigheid investeert, mag je ook een speerpunt kiezen. Je krijgt dus onder een vaardigheid een lijstje met vijf *speerpunten* met ieder een eigen *speerpuntscore*. Bij karaktercreatie mag per speerpunt maximaal vijf ▲-en verdelen per speerpunt. Als je géén ▲ op een speerpunt hebt, is de speerpunteindscore 2 punten lager dan de optelsom van basisscore en vaardigheidsscore.

Ook overerven speerpunten die precies hetzelfde geschreven zijn: speerpunten onder ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** overerft dus van alle andere vaardigheden met dezelde naam; maximaal heeft een vaardigheid 5 speerpunten.

Clustervaardigheden

Een aantal arkane vaardigheden zijn vrij *specifiek*, maar bijvoorbeeld **sigillenmagie**, **religieuzevaardigheden** en de **meesterlijke fases** zijn soms meer gecompliceerd en maken dan ook gebruik van het principe van clustervaardigheden. Je kiest je elementaire focussen bij sigillenmagie; je goden als focus en je spreukgebieden. Toch is de praktijk net iets complexer dan bij mundane vaardigheden (sorry Johan).

De precieze regels staan helemaal uitgelegd bij de meer specialistische regels van de arkane stromingen. Daar vind je alle informatie die je nodig hebt. www.ysailon.nl helpt je ook verder op weg – alle regels zijn geïntegreerd in de browser versie van het karakterformulier.



Stap 5: Kies hoe jij je startpunten wilt verdelen

Wat zijn Startpunten?

Startpunten zijn een middel om aan te geven hoe je karakter in het leven staat op het moment dat je zelf het roer overneemt en het karakter actief gaat spelen. Startpunten zorgen voor verschillen tussen startende karakters, maar bewaken ook dat iedereen gelijk wordt behandeld. Ieder karakter krijgt meestal bij het begin van zijn carrière **100 startpunten**, hoewel een spelleider kan beslissen om er meer of minder beschikbaar te stellen. Je gebruikt deze startpunten voor de gehele achtergrond, niet alleen de arkane achtergrond (!). Zie voor meer mundane mogelijkheden: **Tactique, het rollenspel van Ysaïlon** en natuurlijk www.ysailon.nl. Als je punten overhoudt, kan je deze als ervaring wegzetten om later te investeren. Deze kan je later inzetten om je karakter een boost te geven als je hem wat meer leert kennen.

Wat kan ik als arkaan met startpunten?

Je kunt startpunten investeren in verschillende categorieën om je als arkaan wat extra op de kaart te zetten. Ook kan je jouw karakter nog een beetje tweaken op vaardigheden en eigenschappen.

Je kunt hierbij kiezen uit de volgende categorieën:

Spulletjes & Geld

Als je wilt dat je karakter de eerste stappen van zijn pad goed voorbereid kan zetten, heeft hij hiervoor uitrusting nodig. Let wel op; aardse zaken zijn vergankelijk. Zo gewonnen, zo geronnen. Zie voor de mogelijkheden: **Tactique, het rollenspel van Ysaïlon** en www.ysailon.nl.



Raseigen verplichtingen en keuzemogelijkheden

Driadýr (*optioneel* voor **dyen**): zie **arkane animus**. In het spel kan de band met een **driadýr** verder onderzocht worden.

Duisterzicht (standaard *verplicht* voor **ebbon**). Ebbon zien uitstekend in het donker en redelijk goed in *volledige* duisternis. Dit kost een ebbon ***geen* startpunten**, maar is wel een verplicht startpunt. Overdag heeft een ebbon tranende ogen, die bij felle zon makkelijk ontsteken, overdag als er geen bewolking is, zien ze weinig en mogen hun basisscore van ⊙ **Perceptie & informatieverwerking** niet gebruiken bij het bepalen van hun eindscore van proeven die met zicht te maken hebben. Als een **ebbon** geen duisterzicht wil, kiest hij ***nachtzicht*** voor **17 punten**, zie onder.

Erge-Ash. (optioneel voor **yrgh** en en **half-yrgh**)) De zielsband tussen twee yrgh. Deze band reikt verder dan een band tussen andere partners. Je ziel is verbonden. Dit betekent dat je altijd weet waar de ander is en of de partner gewond is, of in gevaar. Als je een Erge-Ash hebt mag je **rudimentaire telepathie** kiezen om de band verder te verdiepen. **5 startpunten**.

Groene vingers (*optioneel* voor **dyen**)
Dyen mogen bij proeven die te maken hebben met 'levende planten' hun speerpunten dubbel tellen. **10 startpunten.**

Groot (*verplicht* voor **cargan mannen**)
Cargan zijn uitzonderlijk grooit. Om dit realistisch weer te geven moeten Cargan een 'speciaal uiterlijk' nemen die dit reflecteert; bijvoorbeeld op een speerpunt dat te maken heeft met intimiderend overkomen. Deze werk hetzelfde als **uiterlijk**. Zie **uiterlijk**. Daarnaast mag een cargan man (Groot) als startkarakter een 10 op lichaamsbouw zetten, in plaats van de 9 die normaal de uiterste waarde is. Als laatste bonus krijgt een Cargan een +2 op natuurlijke verdediging door zijn indrukwekkende fysiek. **15 startpunten.**

Hoorndrager (*optioneel* voor **yrgh** en **half-yrgh**)). Hoorns geven status bij de yrgh. Deze werk hetzelfde als **uiterlijk**. Zie **uiterlijk**.

Huidkieuwen (*verplicht* voor **alaya**)
Door huidkieuwen kunnen **alaya** langer onderwater zwemmen, hun speerpunten op 'onder water zwemmen' tellen dubbel. **7 startpunten**.

Hyperarkaan (*optioneel* voor **saïlon** en **half-saïlon**). Hoewel **saïlon** meestal minder arkaan zijn dan andere rassen, hebben zij ook de arkane uitschieters: de **hyperarkanen**. Zij mogen een 5 zetten op hun ⊙

arkane affiniteit & magische potentie, waar anderen niet hoger mogen dan **4** bij het spelbegin. **5 startpunten**.

Kattenpoten (*verplicht* voor **katta**, optioneel voor **cargan**). De kattenpoten van katta en veel vrouwelijke cargan, zijn bijzonder geschikt om mee te sluipen. Hiervoor moeten natuurlijk geen schoenen of laarzen gedragen worden. Bij sluipenproeven waar dit een rol speelt tellen de speerpunten dubbel: **7 startpunten**.

Krijgsmagiër (*optioneel* voor **ebbon, half-saïlon** en **saïlon**). De arkane wapens van een krijgsmagiër zijn krachtiger: ⊙ **arkane affiniteit & magische potentie** telt als 2 punten hoger voor het berekenen van de schade van arkane wapens (*zie: wapentabellen*). **10 startpunten**.

Nachtzicht (*verplicht* voor **cargan**, **katta**, **yrgh** en *optioneel* voor **half-yrgh**)
Beter zicht in het donker **katta, yrgh**, **cargan** hebben nachtzicht, hiervoor betalen ze **17 startpunten**. **Half-ebbon** kunnen dit ook kiezen en zelfs sommige volbloed **ebbon** die geen duisterzicht hebben. Ook **half-yrgh** met gele, gouden of amberkleure ogen mogen dit kiezen (*optioneel*).

Nagels (*optioneel* voor **katta** en **cargan** en **yrgh**). **Cargan** en **katta** kunnen deze nagels (klauwen) laten groeien waardoor ze ook snijschade kunnen doen met wapenloze aanvallen. Proeven op speerpunt ▲**klimtechnieken** tellen dubbel. Bijna alle cargan kunnen dit. Bij **yrgh** komt dit in uitzonderlijke gevallen ook voor – maar dan zijn de nagels niet intrekbaar, maar gewoon erg stevig. **10 startpunten**.

Natuurlijke camouflage (*optioneel* voor **katta**, **cargan** en **yrgh**).
De natuurlijke kleuren en patronen op de vacht en de huid vallen weg in de natuurlijke omgeving of het (half)duister. Hiervoor moeten natuurlijk niet teveel kleren gedragen worden. Bij verstoppen waar dit een rol speelt tellen de speerpunten dubbel: **7 startpunten**.

Regenererend. (*optioneel* voor dyen met ten minste ⊙ **Fundamentele verankering van het element leven**). Speerpunten op ▲ **Goed herstel van wonden & ziekten** tellen dubbel. **10 startpunten**.

Rudimentaire telepathie (*optioneel* voor **yrgh** & **dyen**). Sommige **Yrgh** en **dyen** kunnen met hun levenspartner (erge-ash) en directe familie een rudimentaire telepathische band aangaan. Het gaat hier om de lichtste vorm van zenden van emoties en gedachten. Er kunnen zeker geen woorden worden gecommuniceerd. Dit kost **10 startpunten**.





Uitzonderlijk goed ruiken (optioneel voor **katta** en **cargan**). Cargan en katta kunnen soms verbluffend goed ruiken. Bij perceptiewopen waar geur een belangrijke rol speelt, tellen speerpunten onder observatie en alertheid dubbel. **10 startpunten.**

Uitzonderlijk taai I (*optioneel* voor **dyen** en **cargan**). Bij het berekenen van hun wonden mogen dyen hun kracht & incasseringsvermogen als 2 punten hoger tellen bij het uitrekenen van de categoriën die ze kunnen incasseren. **15 startpunten.**

Uitzonderlijk taai II (*optioneel* voor **dyen**).
Bij het berekenen van hun arkane stamina mogen dyen hun ⊙ **arkane affiniteit & magische potentie** als 2 punten hoger tellen bij het uitrekenen van de arkane vermoeidheids categoriën die ze kunnen incasseren. **15 startpunten.**

Vashir (geboren). (*optioneel* voor **ebbon** en **half-ebbon**). Je ebbon moeder heeft tijdens de zwangerschap Nemesis gebruikt, je ▲**arkaan verweer** tellen dubbel. Je hebt teven een speciaal uiterlijk. **10 + 10 startpunten**.

Zwemvliezen (*optioneel* voor **alaya** en **half-alaya**)

Ongeveer de helft van de alaya heeft vliezen, of webben, tussen hun vingers en tenen. Hierdoor tellen hun speerpunten op ‘snel zwemmen’ dubbel. **5 startpunten**.

Zoute bast. (*verplicht* voor **zoutbasten**, *optioneel* voor **half-zoutbasten**). Een dikke huidlaag, met daaronder een stevige vetlaag, die een pantser van I verschaft. Beschermt tegen het zoute water en zoutbasten kunnen daardoor heel goed de koude doorstaan. Wel een nadeel in een warm klimaat. **15 startpunten**.

Arkane achtergrond

Arkane animus.
Voor **5 startpunten** krijgt je karakter een Arkane animus van kracht ▲ (1). Dit is een object of een dier dat helpt bij het oproepen van krachten en het voorkomen van arkane vermoeidheid. Voor respectievelijk **15** of **30 startpunten** mag je respectievelijk een Arkane animus van kracht ▲▲ of ▲▲▲ verkrijgen. De regels van Arkane anina staan uitgelegd in het *hoofdstuk ‘Arkane anina’.*

Verborgen Potentie (arkaan) (*optioneel* voor **ebbon** en **saïlon**).
Je maakt een elementarist, Nemesispriester of priester, maar wilt dit niet vanuit de startblokken spelen. Aan de andere kant wil je ook niet een lang proces door om arkane krachten vanuit een embroynische versie op te bouwen, dat duurt misschien wel tientallen spelsessies. Hiervoor kan je in Verborgen Arkane Potentie investeren: voor iedere startpunt krijg je 1 ervaringspunt, die je pas investeert op het moment dat je je arkane potentie ontdekt (meestal de initiatie). Dit mogen **maximaal 50 startpunten** zijn. Op die manier kan je in 1 keer je ⧈ **arkane affiniteit & magische potentie** bijvoorbeeld met één of twee punten verhogen en gelijk een behoorlijke score op een ◎ **geïnitieerd gebruik** zetten. Voor ándere rassen is dit maximaal 30 startpunten die meegenomen mogen worden.

Sigil
Als je een klein sigil wil, met een beperkte werking kan je deze ook voor **startpunten** krijgen. De moeilijkheid van het sigil staat gelijk aan het aantal startpunten.

Uitrusting
Per **3 startpunten** krijgt je karakter 1 Royaal, te besteden aan algemene uitrusting, zoals boeken, werkspullen die nodig zijn om sigillen te maken, alchemishce grondstoffen, flesjes en erlemeyers. En natuurlijk pen en papier voor aantekeningen.

Relaties

Een karakters plaats in de maatschappij en zijn vriendenkring, kan bijdragen aan zijn succes. Je mag hierbij zelf kiezen of de relatie betrekking heeft op vrienden of familie, maar om het beide te hebben moet je de optie twee keer kiezen.

Invloedloze arkane vrienden of familie
Voor **5 startpunten** mag je karakter vrienden of familie hebben die dan wel weing arkane kennis en kunde hebben, maar je wel accepteren zoals je bent en wel voor je klaar staan.

Arkane ambachtsman vrienden of familie
Voor **10 startpunten** kan je karakter rekenen op iemand die zijn sporen heeft verdiend in een bepaald ambacht dat gekoppeld is aan sigillistiek. Deze personen kennen je magische achtergrond en kunnen je ondersteunen als dit nodig is.

Arkaan van naam als vriend of familie
Voor **25 startpunten** heeft je karakter een vriend of familielid die zijn faam heeft gemaakt in de magische wereld. Uitgebreide arkane connecties en aanzienlijke arkane middelen staan deze persoon ter beschikking. Je kan hierop terugvallen. Denk aan een magus op een akademie, een invloedrijke shamaan of een belangrijk magisch adviseur aan het hof van een Geliaanse baron. Deze persoon heeft een zetel in de raad van een academie en goede plaatselijke arkane contacten. Door zijn positie heeft hij nauwe relaties met adel en justitie en kan hij een protegé makkelijk in veiligheid stellen mocht dat noidg zijn.

Hoge Arkane Bomen…
Voor **50 startpunten** is je karakter direct gelieerd aan, onderdeel van, de top van de elementaristen, magiërs of priesters. Via familiebanden, als leerling of als vriend – wordt je voor hun karretje gespannen. Dit zijn de spinnen in het web van de arkane strijd op Ysaïlon – denk aan de bekende arkanen die wellicht ook in die boek genoemd staan: de Iris van Ojstlund, Thamah Myas, Thorbrandt Vuurzoon, Wulf Albrechtzoon, Katya of Isendillah Katayana, Mayera Sinastrias, Erge Ur, dominiee Deurmans.

Let op, dit is een tweesnijdend mes...



Uiterlijk

Sommige karakters hebben van nature een bijzonder uiterlijk. Voor arkane karakters weerspiegelt dit vaak een arkane herkomst. Een gids heeft melkwitte ogen of een zielslementarist vertoont tekenen van lichamelijk verval. Een vashir heeft witte haren en een ingeteerde witte huid. Voor deze karakters is het soms gemakkelijker, of moeilijker, om in het leven bepaalde vaardigheden in te zetten. In het rollenspel zal de omgeving net iets anders op hen reageren. Carganmannen die 'groot' zijn en yrgh 'hoorndragers' gebruiken hetzelfde principe

Speltechnisch werkt het zo dan *je beschrijft welk uiterlijke karakterstiek je hebt en wat voor effect dit heeft*. Mocht deze situatie zich voordoen, dan kan het karakter **1 extra Gloriepunt** inzetten per avond voor die specifieke situatie. Dit kost **10 startpunten**, maar wellicht heeft de spelleider daar nog een eigen mening over (al naar gelang de onderstaande keuze).

[*naam karakter*] heeft [*wat het karakter aan bijzonder uitelijkheden heft*] met als gevolg [*situatie*].

- *Katya* heeft een *een twinkeling in haar stormgrijze ogen*, waardoor in *persoonlijke gesprekken* gesprekspartners *gemakkelijker enthousiast worden van haar plannen.*
- *Wulf* heeft een *emotierijke stem*, waardoor als hij zijn woorden goed kiest, een gesprekspartner *eerder denkt dat hij de waarheid spreekt*
- *Muis* is *klein en fragiel* waardoor het gemakkelijker voor hem is om *niet snel opgemerkt te worden in een gezelschap*.
- *Rutgar* is heeft *diepe solosblauwe ogen* waardoor andere mensen *snel onder de indruk zijn van zijn verschijning*.

Geïnitieerd

De meeste arkane karakters zullen in de funderende fase beginnen, maar sommigen zijn al geïnitieerd. Zij hebben al minimaal een **3** op ⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie** en minimaal een **4** op de funderende arkane funderende vaardigheid. Om aan het spelbegin al punten te mogen zetten op een geïnitieerde vaardigheid kost je **15 startpunten**. Eis is wel dat je de initiatie beschrijft.

Eigenschappen

Je kunt er ook voor kiezen je karakter beter aan de startstreep te laten verschijnen dan menigeen ander. Voor **40 startpunten** krijg je een extra punt om vrij te besteden over je eigenschappen. In het geval van een arkaan kan je deze zetten op ⍜ **Arkane affiniteit & magische potentie**. Kijk wel uit: vaak is het arkane pad een zoektocht. Te veel van de kaart te hebben getekend maakt de zoektocht minder spannend. Wij raden aan om niet hoger dan een 4 te kiezen (en zelfs dat is hoog voor een startend arkaan)

Vaardigheden

Een andere vergelijkbare optie is een arkane vaardigheidsscore bij te kopen. Op die manier breid je het kunnen van je karakter uit:

Vaardigheidsscore 1	**3 startpunten**
Vaardigheidsscore 2	**7 startpunten**
Vaardigheidsscore 3	**11 startpunten**
Vaardigheidsscore 4	**15 startpunten**

De hogere vaardigheidsscores zijn duurder:

Vaardigheidsscore 5	**25 startpunten**
Vaardigheidsscore 6	**40 startpunten**
Vaardigheidsscore 7	**60 startpunten**
Vaardigheidsscore 8	**85 startpunten**

GLORYPUNTEN

Aangezien Glorypunten je in staat stellen de natuurwetten van Ysaïlon te tarten, heb je er geen onbeperkte hoeveelheid van. Arkane karakters nog veel minder dan mundane karakters. De meeste arkane karakters zullen er **geen** hebben. Ze hebben ook genoeg andere mogelijkheden om te *shinen* en in de *spotlight* van een avontuur te staan. Hiervoor heeft een speler zelf natuurlijk een verantwoordelijkheid te nemen – *shinen* gaat niet vanzelf: *'je moet koper poetsen om het te laten glimmen!'*

Torric Albrechtszoon, herbergier, Gelian.

Iedere speelavond krijgt een karakter de helft van de (⍜ **Wilskracht & daadkracht *basisscore*** – de hoogste arkane vaardigheidsscore)/2.

Glorypunten
(Basisscore van ⍜ **Wilskracht & Daadkracht** – Eindscore van hoogste **Arcane vaardigheidsscore)** / 2



LIJST VAN VAARDIGHEDEN & SPEERPUNTEN



Hieronder worden de verschillende arkane vaardigheden verder toegelicht. Bij iedere arkane vaardigheid staan, net als bij de mundane vaardigheden, **vijf speerpunten** genoemd die onder die vaardigheid vallen. Daarna worden alle speerpunten, op alfabetische volgorde, toegelicht. Waarbij eerst de mundane ⊙ **Inzicht in de magische** wereld toegelicht zal worden, gevolgd door de arkane vaardigheden

⊡	= *eigenschap*
⊙	= *vaardigheid*
▲	= *speerpunt*

Vaardigheden van ⊡ Arkane affiniteit & magische potentie

Hoewel magie in Ysaïlon aanwezig is en in sommige culturen de rudimentaire beheersing van magie en elementarisme genormaliseerd is, blijven magie, elementaire krachten en nemesismagie uitzonderlijk.

Zo kunnen in elk dorp in de Vraistatten een aantal saïlon eenvoudige rønnen maken, zonder eigenlijk te beseffen wat ze doen. Ook dyen en cargan hebben vaak een klein vonkje van het element Leven in zich, net zoals alaya dat hebben van Water en ebbon van Nemesis. Priestermagie komt vaker voor, maar dit betreft bijna altijd Fundamentele verankering van goddelijke kracht, zoals bij zegeningen.

Magische karakters ontwikkelen altijd **drie fasen van magische ontplooiing**, die ze in volgorde doorlopen. De onderliggende stadia mogen pas worden geopend wanneer de bovenliggende arkane vaardigheid voldoende is ontwikkeld, dat wil zeggen: een arkane vaardigheidsscore van **ten minste 4** heeft bereikt. De score ⊡**Arkane affiniteit & Magische potentie** is *minimaal 1* bij het funderende stadium, *minimaal 3* bij het geïnitieerde stadium en *minimaal 5* bij aanvang van de meesterlijke fase.

1. Een bij aanvang onbewust **fundamenteel** stadium
2. een stadium van **geïnitieerd** gebruik, en
3. een stadium van **meesterschap**. Tijdens het meesterschap kunnen ook spreuken worden geleerd; dit wordt **meesterlijke**, of **Hoge Magie** genoemd.

⊡ **Intellect & creativiteit**
⊙ Inzicht in de magische wereld

⊡ **Behendigheid & Reactievermogen**
⊙ Vechten met arkane krachten

⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie**

1. Het fundament

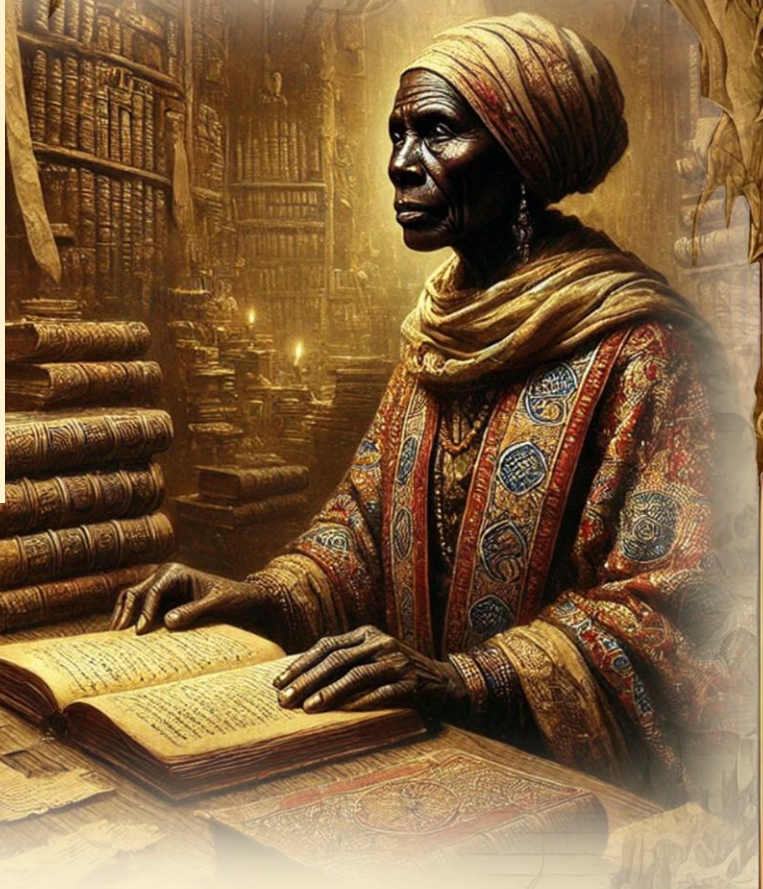
⊙ Fundamentele verankering van het element (…)
⊙ Fundamentele verankering van Zielskracht
⊙ Fundamentele verankering van Nemesiskrachten (de Draak)
⊙ Fundamentele verankering van Nemesiskrachten (Fuengo)
⊙ Fundamentele verankering van Fluido Sigillistiek
⊙ Fundamentele verankering van Stalibi Sigillistiek
⊙ Fundamentele verankering van Volatili Sigillistiek
⊙ Fundamentele verankering van het geloof in (…)

2. Na de initiatie

⊙ Geïnitieerd gebruik van het element (…)
⊙ Geïnitieerd gebruik van Zielskrachten
⊙ Geïnitieerde Broeder der Adem
⊙ Geïnitieerde Hoeder der Dienaren
⊙ Geïnitieerde Dienaar van Fuengo
⊙ Geïnitieerd als Iris
⊙ Geïnitieerd als Wilde Nemesispriester (de Draak)
⊙ Geïnitieerd als Wilde Nemesispriester (Fuengo)
⊙ Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillen
⊙ Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillen
⊙ Geïnitieerd gebruik van Volatili Sigillen
⊙ Geïnitieerd als priester van (…)

3. Meesterlijke beheersing

◎ Elementair meesterschap
◎ Meesterschap van Zielskracht
◎ Meesterdienaar van de Adem
◎ Meesterdienaar der Dienaren
◎ Meesterdienaar van Fuengo
◎ Meesterdienaar als Iris
◎ Meesterdienaar van het Verboden Gilde
◎ Meesterdienaar als Zwarte Heks (Fuengo)
◎ Meesterdienaar als Zwarte Heks (de Draak)
◎ Meesterlijke beheersing van Fluido Sigillen
◎ Meesterlijke beheersing van Stabili Sigillen
◎ Meesterlijke beheersing van Volatili Sigillen
◎ Meesterpriester van (…)





Het Arkane voor de mundanen.

In Tactique staan al een aantal vaardigheden uitgewerkt, zoals de cultuurpaketten, gebiedkennis, spoorzoeken en alertheid, waar basiskennis van het arkane is ondergebracht. Dit is onder deze vaardigheden altijd **algemeen** en **rudimentair**. Deze kennis en dit inzicht is beschikbaar voor alle karakters, of dit nu gespecialiseerde magërs zijn, of dat het aspectyen betreft waar een arkaan zelf geen affiniteit mee heeft.

Als je veel weet van de cultuur van de M'Ganazee, weet je ook het een en ander over de arkane gewoonten en gebruiken van de Alaya. Als je lang in Caeldon woont, dan weet je het één en ander over de werking van Nemesis. Dit valt bijvoorbeeld onder ▲ **gewoonten en gebruiken van boeren en burgers** of ▲ **kunst, cultuur en (hof)etiquette**.

Een reiziger die veel in de wildernis vertoeft zal een basale arkane kennis hebben van veel voorkomende arkane verschijnselen onder ▲ **plantkennis & foerageren** of ▲ **omgaan met-, kennis van wilde dieren & jagen**.

Bij ◎ **Spoorzoeken**,▲ **Arkane krachten & residu opmerken**, is het al een beetje specifieker. Maar hier gaat het altijd over fysieke sporen van arkane activiteit

– hier komt niets bij kijken wat bovennatuurlijk is: *er is een rondvormige verbranding… zou dat wellicht een vuurbal kunnen zijn? Ik zie geen residu van sulpher, dus het is zeker geen grimstaaf…*

De meest specialistische kennis komt uit het daadwerkelijk bestuderen van de arkane wereld. Dat kan met ⊙ **inzicht in de magische wereld.**

⊡ Behendigheid & Reactievermogen

⊙ *Vechten met arkane krachten*

⊙ **Vechten met arkane krachten** is een gespecialiseerde vechtstijl die een arkaan in staat stelt om zijn magische krachten te integreren in de strijd, zonder zijn vechtstijl te hoeven onderbreken. Dit is een volwaardige vechtstijl onder ⊡ **Behendigheid & Reactievermogen**, vergelijkbaar met het gebruik van mêleewapens of finessewapens. Tijdens een gevecht kan een arkaan met deze vechtstijl **arkane proeven uitvoeren zonder zich volledig kwetsbaar op te stellen.** Dit vereist een uitzonderlijke focus en beheersing van de arkanekrachten, vooral tegen sterke tegenstanders. De vaardigheid is ontworpen als een **clustervaardigheid**, waarbij de arkaan zich kan specialiseren in verschillende wapengroepen, zoals het gebruik van **votali zegels, nemesiskrachten** of **elementen** zoals vuur, water en lucht.

Daarnaast brengt deze vechtstijl risico's met zich mee. Het oproepen van arkane krachten kan leiden tot **arkane vermoeidheid**, en een slecht getimede aanval kan de arkaan kwetsbaar maken en zal hij op zijn passieve verdediging moeten vertrouwen.

Voor een gedetailleerde uitleg en toepassing van ⊙ **Vechten met arkane krachten**, raadpleeg het hoofdstuk over **vaardigheden en vechten in Arkaan**.

⊙ **Vechten met arkane krachten**
⊡ **Behendigheid & Reactievermogen**
▲ Aanvallen met arkane krachten
▲ Verdedigen met arkane krachten
▲ Schade met arkane krachten
▲ Schild van met arkane krachten
▲ Mijn lichaam als Arkane Animus

⊡ Intellect & creativiteit: mundane aspecten

⊙ *Kennis van & inzicht in de magische wereld*

Iedereen die geïnteresseerd is, kan zich verdiepen in de werking en effecten van arkane fenomenen. Dit kan vanuit talloze invalshoeken: bijvoorbeeld als wetenschapper aan de hogescholen en universiteiten van Gelian, Corpenn of Ta'Danor; als inquisiteur in een klooster van Fuegno; of als autodidactische spoorzoeker die langs de grenzen van de Zoute Wouden reist om een wetenschappelijke studie te maken van het onbewust gebruik van volatili sigillen bij de verschillende yrgh stammen – met een speciale intresse in de vrouwelijke *erge-ash*.

Met ⊙ **Kennis van & inzicht in de magische wereld** kan je een kennisbasis opbouwen over aspecten van de magische wereld waar je zelf niet persé arkane affiniteit mee hebt. Dit kan gaan over een andere vorm van arkaan gebruik: de kennis die je als elementarist van godenmagie hebt bijvoorbeeld. Deze vaardigheid geeft niet het verdiepende inzicht & kennis van een benadering van de zelfde content als een arkaan die wel een arkane affiniteit met een van de focusgebieden heeft met ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**.

Maar als je de Vraistattse runnen wil lezen dan gebruik je hiervoor ▲ **Lezen, schrijven & rekenen**, beperkt door ▲ **Arkane contexten in cultuur & historie**. Of als je tijdens een mis van een Fuengopriester wil weten of er in de lithurgie een zegening of vervloeking plaats gaat vinden (▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**, beperkt door ▲ **Arkane krachten & residu opmerken**).

⊙ **Kennis van & inzicht in de magische wereld** is een clustervaardigheid. De Normale regels voor clustervaardigheden zoals ze in tactique zijn uitgelegd gelden voor deze vaardigheid. Speerpunten erven over naar arkane speerpunten indien van toepassing.

Clustervaardigheid ⊙ Kennis van & inzicht in de magische wereld
⊡ **Intellect & creativiteit**
▲ Arkane context in cultuur, taal en historie
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Lezen, schrijven & rekenen
▲ Memoriseren & reproduceren
Focusgebieden:
◆ **Binnengoden van de Vraistatte** – Verbonden met het Pantheon van godheden die wonen in de Godengaarde. De Goden zien wat de Vraistatters doen en de Vraistatters met de meeste Rýkte en Ornspør morgen aanschuiven bij Solás aan het Solásbanket.
◆ **Buitengoden van de Vraistatte** – Niet alle Vraistatters geloven in de Binnengoden, de Buitengoden, Goden die niet geaccepeerd worden door de Binnengoden, hebben een andere kijk op de wereld. Niet alles draait om Rýkte en Ornspør.
◆ **De Leer der Leugens & de Draak** – De vernietigende krachten van de Draak en de liturgie van waarheid en waarheidsontkenning.
◆ **De Leer der Leugens & Fuengo** – De vernietigende krachten van Fuengo, de Vuurdraak, vaak gezien als een antagonis voor de Waterdraak die aanbeden wordt door veruit de meeste ebbon.

◆**Fluido Sigilistiek** – vaak in de volksmond alchemisme genoemd, is de kunst van het mixen van stoffen, vloeistoffen en gassen tot de meest wonderlijke zegels.

◆ **Gàirdín Dorcha & Kaoskin**– De sinistere Donkere Gaarden en de anarchistische, archaïsche en chaotische machten van Kaoskin.

◆ **Elementkrachten & Ælendýn** – De elementen in relatie tot Ælendýn, het spirituele rijk dat volgens sommigen de oorsprong en bestemming van alles is.

◆ **Gàirdín Solais & de Oude Goden** – De ruwe krachten van de Lichte Gaarden en de mysterieuze, vaak vergeten Oude Goden – en alle rare wezens die voor velen mythisch zijn, maar vaak een (verloren) band met Ælendýn hebben.

◆ **Nemesis en Nakár** – De ruwe krachten van de Nemesis en alle aspecten van de Profeten van Nakár..

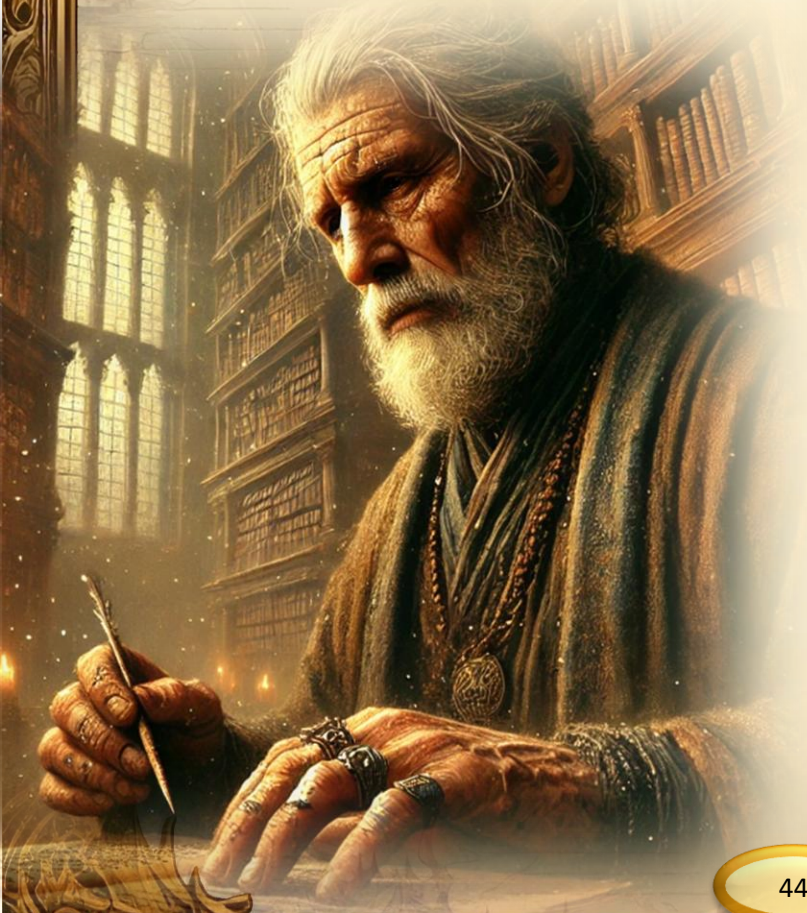
◆ **Shaen** – de filosofiën die de balans nastreven, waarbij de Goizar centraal staat.

◆ **Soloz, Kromor & hun liturgieën** – De meest dominante geloofstraditie van Ysaïlon.

◆**Stabili Sigilistiek** – vaak in de volksmond gildenmagie genoemd: het vervaardigen van complexe zegels in vast materiaal.

◆**Volatili Sigilistiek** – de kennis en inzicht in de gesproken en gezongen zegels en de wereld van de handgebaren die arkane effecten kunnen veroorzaken.

◆ **Zielen, Ogotaí & Avendelorá** – De verborgen stromingen van het zielenrijk, de schaduwwereld van Ogotaí en de diepe mysteries van de laatste der Drakenheren: Avendelorá.



⊙ Arkane affiniteit & magische potentie: **fundamenteel**

Het betreft hier in eerste instantie het onbewuste stadium. Iedere inwoner van Ysaïlon kan dit fundamentele stadium bereiken – hoewel niet veel dat doen. Er is hier geen leermeester voor nodig. Slechts veelvuldig contact met, of een hang naar, het element is voldoende.



⊙ Fundamentele verankering van het element aarde

Als je veel met aarde of in de aarde werkt kan je een band ontwikkelen met de stenen, de klei en de aarde en de metalen erin die verder rijkt dan het mundane. Sommige mijnwerkers, wapen- en rusting smeden, metselaars, spoorzoekers en beelhouders ontwikkelen een gevoel voor het zand en de rotsen die hen in staat stelt ver boven hun vakgenoten uit te stijgen, op een niet altijd logisch verklaarbare manier. Soms zoek je rust in de aarde – soms gebeurt dit vanzelf. Maar als je jaloers wordt op de doden die in hun kisten omvat mogen worden door de dikke donkere, geurende aarde, dan hoop dat dit komt doordat je een fundamentele verankering hebt in het element aarde.

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Band met Ælendýn
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

⊙ Fundamentele verankering van het element lucht

Sommige kakaters zijn frivoler dan anderen. Dit zijn de dansers, acrobaten en zeiltrimmers die dit alles beter aanvoelen dan je zou mogen verwachten. Een bijna bovennatuurlijk gemak waarmee de touwdanser de oversteek maakt. Een totaal gebrek aan hoogtevrees. Zo'n karakter zoekt vaak hoge plekken op en vindt het verschikkelijk om niet in staat te zijn de wind en de lucht op zijn huid te voelen. Mocht je een jonge vrouw met wijdgesperde armen op een hoge Danburgse toren zien staan,… dan hoop ik dat dit komt omdat ze een fundamentele verankering in het element lucht heeft

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Band met Ælendýn
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct



◎ Fundamentele verankering van het element vuur

Veel saïlon hebben van nature een affiniteit met vuur. Zij kunnen uren in het vuur staren of naar dansende vlammetjes. Reizigers en feestvierders die vaak naast vreugdevuren of kampvuren dansen, koken of rustig zitten kunnen een affiniteit met vuur ontwikkelen dat verder gaat dan wat normaal genoemd mag worden. Ook bij smeden komt het voor dat ze het een affiniteit ontwikkelen met hun smidsvuren. Als een smid te dicht bij het vuur staat en hij vergeet soms zijn handschoenen als hij een stuk ijzer uit de kolen pakt… roep dan de inquisitie erbij want je weet maar nooit.



Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Band met Ælendýn
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

◎ Fundamentele verankering van het element water

Water is het meest voorkomende element op Ysaïlon. Veel wezens hebben een affiniteit met het element. Of dit nu vissers zijn of andere zeelieden. Alaya staan natuurlijk bekend om hun natuurlijke affiniteit met dit element, de meeste alaya zullen een fundamentele verankering hebben. Deze wezens horen de roep van het water, houden van zwemmen en zitten soms uren in de regen in een verlaten straat.



Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Band met Ælendýn
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct



⊙ Fundamentele verankering van het element emotie

Iedereen die tussen de mensen heeft, kan vaak emoties aanvoelen en emoties kenbaar maken. Een karakter die het **⊙ fundamentele verankering van het element emotie** heeft doet dit net iets effectiever en doeltreffender dan een ander persoon. Vaak zijn zij een virtuoos in het aanvoelen en beïnvloeden van de emoties van anderen. Niet zelden hebben ze sociale beroepen of zijn het muzikanten, dichters en kunstenaars.

Speerpunten

- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Onbewuste Band met Ælendýn
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

⊙ Fundamentele verankering van het element gedachten

Soms maken saïlon elkaars zinnen af. Hebben dezelfde ideëen. Sommige hebben net wat meer ideeën en betere dan anderen en kunnen plotseling de meest geniale invallen krijgen. Het kan dan goed dat zo'n persoon het **⊙ fundamentele verankering van het element gedachten** heeft. Vaak zijn het denkers, filosofen en wetenschappers die zo vaak denken, dat dit bovennatuurlijk wordt. En als iemand een totaal gebrek aan emotie toont en alles rationaliseert – dan… kan je maar beter dat het een psychopaat is; gedachtenelementaristen zijn vaak erger.

Speerpunten

- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Onbewuste Band met Ælendýn
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct



⊙ Fundamentele verankering van het element leven

Iedereen leeft, maar sommige leven net iets meer dan anderen. Sommige saïlon hebben van nature een nauwe band met dit element. Die zijn erg lichamelijk: hebben een groot seksueel verlangen, houden heel erg van lekker eten, of zijn erg sportief. Ook zijn er geneesheren, tuiniers, straatvechters of leeuwentemmers die net dat beetje extra hebben.

Met name bij saïlon die veel in de natuur zijn, of veel met hun lichaam bezig zijn, en de natuurvolken, is het passief gebruik van het element leven een relatief veelvoorkomend verschijnsel. Bij cargan, dyen en yrgh komt dit element, zeker in de onbewuste vorm, vaak voor.

Speerpunten

- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Onbewuste Band met Ælendýn
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct





⊙ Fundamentele verankering van Zielskracht

Doodgravers, soldaten, lijkenpikkers, priesters, beulen, mensen die de dood net iets te vaak hebben aangestaard kunnen een affiniteit voor ziel ontwikkelen. Zij zien soms in hun ooghoeken de doden…

Speerpunten

- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (Sý)
- ▲ Onbewuste Band met de Sý (Ziel)
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

⊙ Fundamentele verankering van Nemesiskrachten

Iedereen heeft een kant die minder fijn is. Maar sommigen omhelsen dit. Die veroorzaken moedwillig pijn, of maken dingen met opzet stuk – vooral als anderen eraan gehecht zijn. Het zijn kinderen die net iets teveel plezier beleven aan het uittrekken van de pootjes van een spin. Of een persvers plezier beleven aan de kippen die nog zonder kop rondlopen. Sommige moordenaars, die genieten van hun werk, verkrachters, martelaars die zich voeden op de pijn van anderen… deze saïlon kunnen een affiniteit voor Nemesis ontwikkelen.

Maar niet alle nemesisaffiniteit komt voort uit moordadige gedachten – ook trauma, angst en paniek en zelfs liefde kan ertoe leiden dat iemand de nemesis omarmt. Vaker dan je zou verwachten zijn sterke emoties een onverwacht startpunt van een meestal onvrijwillig exploreren van de fundametele verankering van Nemesiskrachten.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Onbewuste Band met Nakár (de Draak / Fuengo)
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct





⊙ Fundamentele verankering van fluido sigillen

⊙ Fundamentele verankering van fluido sigillen is een clustervaardigheid, waarbij een persoon de bnasisbeginselen van fluido magie toepast zonder dit altijd bewust te doen. Hiervoor selecteert een sigillist een **Ambacht** als primaire of secundaire focus, vaak is dit bijvoorbeeld ‘koken’. Uiteindelijk moet de ambacht ‘alchemie’ geleerd worden als primaire focus voordat een fluido magiër zijn echte brouwsels kan maken.

Mijn zus maakte de beste appeltaart van Gelian. Ze werkte eerst voor Torric en Gelda, maar werd al gauw door een HoGeliaans hof gestrikt.

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (fluido sigillen)
▲ Geduld & kalmte
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Oog voor detail & veranderende patronen



⊙ Fundamentele verankering van stabili sigillen

⊙ Fundamentele verankering van sigillen is een clustervaardigheid, waarbij de abachten of artistieke kundes van **⊙ Ambacht** als primaire of secundaire focussen kunnen overerven.

Ambachtsmensen en puzzelaars. Wevers en spinners. Tatoeëerders..

Waarom eigenlijk. Waarom maken sommige saïlon een eenvoudige tekening om hun huis tegen geesten te beschermen, of maken ze een krasje in de poot van hun tafel. Of zijn hun poppen bijzonder rustgevend?

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (stabili sigillen)
▲ Geduld & kalmte
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Oog voor detail & veranderende patronen

◎ Fundamentele verankering van volatili sigillen



◎ **Fundamentele verankering van sigillen** is een clustervaardigheid, waarbij de abachten of artistieke kundes van ◎ **Artistieke kunde** als primaire of secundaire focussen kunnen overerven. Zie voor meer informatie: *De krachten van de Volaliti Sigillist*

Zangers en woordkunstenaars. Verhalenvertellers en mime-artiesten. Muzikanten, **Skalden** en redenaars. Ook de Vraistattse **Kuhmajdýr** maken gebruik van gezongen zegels – hun levenszegels roepen de kudden. hoewel somige Kuhmajdýr leunen op Goddelijke krachten. Het verschil is niet altijd glashelder.

Waarom zingen sommige saïlon een liedje als ze de haard aansteken? Of maken een gebaar om het kwaad af te weren? En waarom werken kinderliedjes soms bovennatuurlijk goed?

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (volatili sigillen)
▲ Geduld & kalmte
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Voordracht & presentatie

◎ Fundamentele verankering van godenkrachten



◎ **Fundamentele verankering van godenkrachten** is een clustervaardigheid, waarbij afhankelijk van of Band met (Goden) een God wordt gekozen. Zie voor meer informatie: *De krachten van de Volaliti Sigillist*
Bijna iedereen in Ysaïlon gelooft, de meeste in een God of Godin of in een pantheon van Goden. Sommige natuurvolken hebben eerder een hang naar lokale kleine goden en beschermgeesten. Goden geven richten, moraliteit en zingeving. Elementaristen geloven in hun grote verhaal van de scheuring van de wereld.

Iedereen die intens gelooft kan hierdoor extra kracht krijgen om te doen wat zijn godheid hem opdraagt – of wat hij geloofd wat dat is. Sommige met een rotsvast geloof, zijn zo heilig overtuigd van de waarheid, dat dit soms ook de waarheid wordt. Deze goddelijke ondesteuning brengt soms net dat extra, dat niet logisch en rationeel te verklaren is.

Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Onbewuste Band met (Goden)
▲ Verleiden & overtuigen

⌻ Arkane affiniteit & magische potentie: **geïnitieerd**

Het betreft hier het bewuste stadium. Vereiste om een bewuste arkane vaardigheid te openen is een score van minimaal 4 in de bovenliggende, fundamentele en tot nu toe onbewuste, arkane vaardigheid. Als een arkaan geïnitieerd is, wat vaak met rituele vergezeld gaat, dan kunnen bewust effecten gecreëerd worden. Ook wordt het fundamentele stadium bewust.



◎ Geïnitieerd gebruik van het element aarde

Een aarde elementarist werkt met aarde. Hij kan aarde oproepen, zich gedeeltelijk of geheel in zijn element veranderen en zich goed verdedigen tegen nemesisaanvallen. Sommige aarde elementaristen leven veel onder de grond – in de diepe gangenstelsels onder Ysaïlon. Hieronder de speerpunten:

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Ælendýn
▲ Oproepen van krachten van het element aarde



◎ Genitieerd gebruik van het element emotie

Een emotie-elementarist, een barde, werkt met het element emotie, soms ook ‘maan’ genoemd. Hij kan emoties oproepen en veranderen. En zich goed verdedigen tegen nemesisaanvallen. Veel barden hebben zich aangesloten bij het bardehuis, in Corpenn, maar het veruit de meesten zwerven door Ysaïlon rond om de verhalen leven te houden en elementaristen te vinden voordat ze zichzelf opblazen door een onbedoelde initiatie. Hieronder is een standaardselectie van speerpunten.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Ælendýn
▲ Oproepen van krachten van het element emotie

◎ Genitieerd gebruik van het element gedachten

Een sentinel werkt met het element gedachten. Hij kan gedachtes oproepen en veranderen. En zich goed verdedigen tegen nemesisaanvallen. De meeste sentinel wonen en werken in een sentineltoren, of voor de Corpennbank. Er zijn sentineltorens in Corpenn, maar ook kleinere torens in Danburg en Sarana. Hieronder is een standaardselectie van speerpunten.



Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Ælendýn
▲ Oproepen van krachten van het element gedachten



◎ Genitieerd gebruik van het element lucht

Een lucht-elementarist werkt met lucht. Hij kan lucht oproepen, zich gedeeltelijk of geheel in zijn element veranderen – ver springen en zelfs bij een wat meer geoefend gebruik vliegen. Daarnaast kan een geïnitieerd lucht elementarsit zich actief tegen nemesisaanvallen verdedigen. Hieronder is een standaardselectie van speerpunten.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Ælendýn
▲ Oproepen van krachten van het element lucht

◎ Genitieerd gebruik van het element

Een levens-elementarist, een dwaler, werkt met het element leven. Hij kan zijn lichaam manipuleren, spieren versterken en wonden genezen binnen de kortste keren. Een levenselementarist heeft vaak een band met dierlijk en plantaardig leven en kan vriendschappen sluiten met dieren, maar ook planten en bomen laten bloeien. Vaak heeft een elementarist wel een voorkeur. Hieronder is een standaardselectie.



Speerpunten

- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Ælendýn
- ▲ Oproepen van krachten van het element leven



◎ Genitieerd gebruik van het element vuur

Een vuur-elementarist werkt met vuur. Hij is altijd gefacineerd geweest door het element en kan nu als geïnitieerd elementarist ook daadwerkelijk vuur oproepen, zich gedeeltelijk of geheel in zijn element veranderen en zich goed verdedigen tegen nemesisaanvallen. Vuur leent zich ook goed om zich te verdedigen in de strijd. Hieronder is een standaardselectie van speerpunten,.

Speerpunten

- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Ælendýn
- ▲ Oproepen van krachten van het element vuur



◎ Genitieerd gebruik van het element water

Een water elementarist werkt met water. Hij kan water oproepen, zich gedeeltelijk of geheel in zijn element veranderen en zich redelijk goed verdedigen tegen nemesisaanvallen. Een water elementarist heeft een bijzondere affiniteit met water. Hieronder is een standaardselectie van speerpunten.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Ælendýn
▲ Oproepen van krachten van het element water

◎ Genitieerd gebruik van Zielskracht

Een ziel-elementarist, een Gids, werkt met Zielskracht. Hij kan zielen raadplegen, met hen communcieren en zich goed verdedigen tegen nemesisaanvallen. Zijn primaire taak is het begeleiden van zielen naar een maanpoort, zodat zij hun reis kunnen voortzetten..
Maar Zielskracht vraagt om balans. Een Gids die te diep in de wereld van de zielen kijkt, riskeert zichzelf te verliezen tussen leven en dood.

Hieronder is een standaardselectie van speerpunten die een onderdeel zijn van ◎ **Genitieerd gebruik van Zielskracht**.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met de Sý (Ogotaí)
▲ Zielskrachten oproepen

◎ Geïnitieerd als Hoeder der Dienaren

Een nemesispriester werkt met het tegen-element nemesis. Hij kan elementaire krachten vernietigen en zich goed verdedigen tegen elementaire aanvallen Een geinitieerde Hoeder der Dienaren specialiseert zich in het ‘tot onleven brengen’ van dode wezens, wat sommigen proberen te doen ‘met behoud van essentie’ om zo hun geliefden terug te brengen... Sosm lukt het om gedachten en emotie te behouden – een ziel is niet te behouden en daardoor zijn ondoden bijna altijd niet arkaan.

Een toegewijde Hoeder der Dienaren bereidt de wereld voor op de terugkomst van de Draak, maar nemesis vraagt altijd een prijs.



Speerpunten

- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Nakár (de Draak)
- ▲ Nemesiskrachten oproepen

◎ Genitieerd als Broeder der Adem

Een broeder van de Adem met het tegen-element nemesis. Zijn primaire focus is het oproepen en verspreiden van ziekten. Hiermee scheidt een Broeder van de Adem het kaf van het koren en houdt hij de populatie fit – ongewenste elementen worden gefilterd om de rassen zuiver te houden.

Ook een Broeder kan zich goed verdedigen tegen elementaire aanvallen.



Speerpunten

- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Nakár (de Draak)
- ▲ Nemesiskrachten oproepen



◎ Genitieerd als Dienaar van Fuengo

Een priester van Fuengo werkt met het tegen-element Nemesis. Zijn primaire focus is de Leer van Fuengo, de Vuurdraak. Deze Drakenheer regeerde het 'Vuurlund'. Veel Dienaren van Fuengo reizen naar de 'Buiteneilanden' af om daar meer te weten te komen over de oude tempels en verloren artefacten – maar het land is wild geworden.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Nakár (Fuengo)
▲ Nemesiskrachten oproepen

◎ Genitieerd als Wilde Nemesispriester (de Draak)

Een wilde priester heeft wel Nemesiskrachten, van de Waterdraak, maar geen officiële initiatie door een priesterorde. Hij kan door een zwarte magiër, of een heks, of een chaotapriester of yrghshamaan geïnitieerd zijn – de route is divers.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Nakár (de Draak)
▲ Nemesiskrachten oproepen

◎ Genitieerd als Wilde Nemesispriester (Fuengo)

Een wilde priester heeft wel Nemesiskrachten, van de Vuurdraak, maar geen officiële initiatie door een priesterorde. Hij kan door een zwarte magiër, of een heks, of een chaotapriester of yrghshamaan van de ashuiden, geïnitieerd zijn – de route is divers; maar meestal zal dit plaatsvinden in gebieden waar de Vuurdraak haar aanhangers heeft – rondom grimbergen en op de Buiteneilanden.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Nakár (Fuengo)
▲ Nemesiskrachten oproepen

◎ Genitieerd als Iris

De Iris is een oude Malárcultus die zich uit Danburg verspreid heeft in de richting van de Vraistatte. Op dit moment is de Malár cultur van de Iris vooral sterk aanwezig op Ojstlund, waar ze samen met de familie Vetter de mijnen uitbaten.

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Nakár (Fuengo)
▲ Nemesiskrachten oproepen





◎ Geïniteerd als Stabili Sigillist

Een gildenmagiër werkt met het sigillen. Na een lange en zorgvuldige opleiding legt hij in vaak ingewikkelde arkane structuren arkane krachten vast, vaak verankert en wachten op een moment om deze los te laten.

Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken



◎ Geïniteerd als Fluïdo Sigillist

Een fluïdo magiër werkt met stoffen, vaak vloeistoffem, maar ook vaste stoffen en gassen. Het zegl onstaat in de perfecte verhouding. Na een lange en zorgvuldige opleiding legt hij in vaak ingewikkelde arkane structuren arkane krachten vast, vaak verankert en wachten op een moment om deze los te laten.

Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken



◎ Geïnitieerd als Volatili Sigillist

Een volatili sigillist werkt met vluchtige zegels, die gevormd worden door zang en dans, muziek en woorden. Maar aan de opleiding is niets vluchtigs en eist een volledige toewijding en discipline. Na een lange en zorgvuldige opleiding legt hij in vaak ingewikkelde arkane structuren arkane krachten vast – en ontketent ze in de wereld.

Hieronder is een standaardselectie van speerpunten, die een onderdeel zijn van
◎ de kracht van sigillen (volatili).

Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Beheersing van de Sý
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken



⊙ Krachten van de Goden

Een priester werkt met de krachten die hem door zijn god of goden gegeven of geleend worden. Zolang een priester het werk doet dat in de lijn van de opdracht van de goden ligt, zal zijn God of Godin hem steunen. De relatie van een priester met zijn God is heel persoonlijk en is een zoektocht die een heel leven zal duren.

Speerpunten

▲ Aanroepen van de Goden (…)
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkaan verweer
▲ Band met (…)
▲ Verleiden & overtuigen

⊙ Arkane affiniteit & magische potentie: **meesterschap**

Het betreft hier het meesterschaps stadium. Vereiste om Hoge Magie te openen is een score van minimaal 4 in de bovenliggende, bewuste, arkane vaardigheid. Met Hoge Magie kunnen spreuken gedaan worden. Dit maakt het volledig anders dan het onbewust en vaak rudimentair gebruik van een arkane kracht.

⊙ Meesterlijke magie

Hoge magie is een **clustervaardigheid**. Ieder karakter dat in staat is om arkane krachten op een meesterlijk manier te ontwikkelen doet dit met door zelf een palet samen te stellen van spreukengebieden als een primaire en secundaire focussen. Bij de arkane paden, bouw je altijd voort op keuzes die je al eerder gemaakt hebt

Voor een verdere beschrijving van spreukgebieden, zie het hoofdstuk ‘Hoe werkt Hoge Magie’:

- ♦ Animatie
- ♦ Antimagie
- ♦ Bedrog
- ♦ Betoveren
- ♦ Elektriciteit
- ♦ Exorcisme van wezens van Ælendýn
- ♦ Exorcisme van wezens van Nakár
- ♦ Illusie
- ♦ Maanspreuken
- ♦ Tot onleven brengen van dode wezens
- ♦ Oproepen van wezens van Nakár
- ♦ Oproepen van wezens van Ælendýn
- ♦ Spreuken van aarde
- ♦ Spreuken van de Draak
- ♦ Spreuken van Emotie
- ♦ Spreuken van Gedachten
- ♦ Spreuken van Leven
- ♦ Spreuken van Lucht
- ♦ Spreuken van de Sýmist
- ♦ Spreuken van vuur
- ♦ Spreuken van water
- ♦ Spreuken van Ziel
- ♦ Skry
- ♦ Telekinese
- ♦ Teleportatie
- ♦ Veranderingen en mutaties
- ♦ Vervloekingen van Bayaxanar
- ♦ Vervloekingen van Maler
- ♦ Vervloekingen van Korboth
- ♦ Vervloekingen van Bacharaaz
- ♦ Vervloekingen van Skiroth
- ♦ Vervloekingen van Tlactila
- ♦ Verhalen
- ♦ Zonnespreuken



⊙ Elementair meesterschap
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Ælendýn
- ▲ Meesterlijk elementgebruik
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

⊙ Meesterschap van Zielskracht
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met de Sý
- ▲ Meesterlijk gebruik van Zielskrachten
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

⊙ Meesterdienaar van de Adem
⊙ Meesterdienaar der Dienaren
⊙ Meesterdienaar van Fuengo
⊙ Meesterdienaar als Iris
⊙ Meesterdienaar van het Verboden Gilde
⊙ Meesterdienaar als Zwarte Heks (Fuengo)
⊙ Meesterdienaar als Zwarte Heks (de Draak)
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Nakár (Fuengo / De Draak)
- ▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
- ▲ Nemesiskrachten oproepen als Meesterdienaar

⊙ Meesterlijke beheersing van stabili sigillen
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Meesterlijke zegels ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Meesterlijke zegels maken

◎ Meesterlijke beheersing van volatili sigillen
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Beheersing van de Sý
▲ Meesterlijke zegels ontwerpen & ontwikkelen
▲ Meesterlijke zegels maken

◎ Meesterlijke beheersing van fluido sigillen
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Meesterzegels ontwerpen & ontwikkelen
▲ Meesteregels maken

◎ Meesterpriester van (…)
▲ Aanroepen van krachten van (Goden)
▲ Band met (Goden)
▲ Beheersing van de Sý
▲ Kennis van liturgiën en gebeden
▲ Verleiden & overtuigen



ALPHABETISCHE LIJST VAN ARKANE SPEERPUNTEN

⍰ = *eigenschap*
◎ = *vaardigheid*
▲ = *speerpunt*

(de speerpunten van arkaan vechten worden in het hoofstuk over het arkaan gevecht uitgelegd en besproken)

▲ Aanroepen van krachten van de Goden (….)
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Ælendýn
▲ Band met (Goden)
▲ Band met Sý (Ziel)
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Elementkrachten van (…) oproepen
▲ Geduld & kalmte
▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
▲ Kennis van liturgiën en gebeden
▲ Meesterlijk elementgebruik
▲ Meesterlijk gebruik van zielskrachten
▲ Meesterzegels ontwerpen & ontwikkelen
▲ Meesterzegels maken
▲ Nemesiskrachten oproepen
▲ Nemesiskrachten oproepen als Meesterdienaar
▲ Onbewuste band met Ælendýn
▲ Onbewuste band met Nakár (de Draak)
▲ Onbewuste band met Nakár (Fuengo)
▲ Onbewuste band met (Goden)
▲ Onbewuste band met Sý (Ziel)
▲ Onbewuste beheersing van de Sý
▲ Oog voor detail & veranderende patronen
▲ Oproepen van krachten van het element (…)
▲ Zielskrachten oproepen
▲ Verleiden & overtuigen
▲ Voordracht & presentatie
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken
▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct
▲ Zielskrachten oproepen

Alphabetische BESCHRIJVING van Arkane Speerpunten

▲ Aanroepen van krachten van de Goden (...)

Een priester roept zijn krachten niet aan met zichzelf als geleider, maar vraagt zijn God om een arkane kracht aan te wenden. Dit is het aanroepen van de krachten van de Goden. Deze kracht is altijd specifiek, alleen krachten van Goden die in het focusgebied van de geïnitieerde fase staan mag een priester proberen aan te roepen.

Het aanroepen van godenkrachten kost geen vermoeidheid, maar wel godenkrediet.



▲ Arkaan verweer

Met deze speerpunt kan je bewust en onbewust de krachten tegengaan die tegen je gebruikt worden. Afhankelijk van de fase waar je je in bevindt. Dit speerpunt wordt uitgebreid beschreven bij de diverse arkane vaardigheden.

Indirecte effecten, zoals het branden aan een vuur dat opgeroepen is (zoals Nemesisvuur) biedt dit speerpunt geen enkele bescherming

▲ Arkane krachten & residu opmerken

Met dit speerpunt kan je bewust of onbewust speuren naar overblijfselen van het gebruik van arkane krachten. Dat is zo divers als gesuggereerd wordt.

Het grote verschil is dat je met dit speerpunt onder een mundane vaardigheid, als spoortzoeken, alleen de mundane effecten kan zien en interpreteren; alleen het residu of de krachten die je met je zintuigen kan waarnemen. Onder een arkane vaardigheid komt er een arkaan zintuig bij, waardoor je veel effectiever en bewuster naar arkane krachten en hun residu kan speuren.

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht bouwen karakters op terwijl ze onbewust bezig zijn met hun element en hun affiniteit met het arkane. Alles wat ze zien, lezen of horen slaan ze op – omdat ze deseffen dat dit te maken heeft met hun wezen. Dit wordt langzaam een basiskennis waarop een arkaan nog vaak terug zal moeten vallen. In de geïnitieerde en meesterlijke fases bouwen arkanen deze kennis soms verder uit en is vaak een beperking op andere scores, en wordt door een spelleider te pas en te onpas voor de voeten van de speler geworpen.

▲ Arkane stamina

▲ Arkane stamina is essentieel voor de arkanen die de kracht uit zichzelf halen, of de vaardigheid arkaan vechten ontwikkelen. Iedere ▲ op▲ Arkane stamina mag je aftrekken van de hoeveelheid vermoeidheids categoriën die je krijgt als gevolg van een arkane inspanning.

▲ Band met Ælendýn

▲ Band met Ælendýn geeft aan in hoeverre een elementarist een verbindtenis of verbond heeft met Ælendýn en de wezens van Ælendýn die op de Goizar aanwezig zijn. De band met Ælendýn geeft ook aan hoe diep en hoe gemakkelijk een elementarist in haar element kan duiken. En wordt gebruikt als er meerdere elementaristen een elementband willen sluiten om een grote hoeveelheid element op te roepen. Het is in alle fases van een arkaan een belangrijke speerpunt.

▲ Band met (Goden)

▲ Band met (Goden) geeft aan in hoeverre een priester een verbindtenis of verbond heeft met de gekozen Goden. Het gaat hier om een spirituele en religieuze band waarmee goddelijke manifestaties en gunsten bewerkstelligd kunnen worden. De Band is belangrijk voor de poel van godenkrediet, maar heeft nog andere functies.

De regels voor de elementband staat verder uitgelegd in het hoofdstuk over de godenmagie

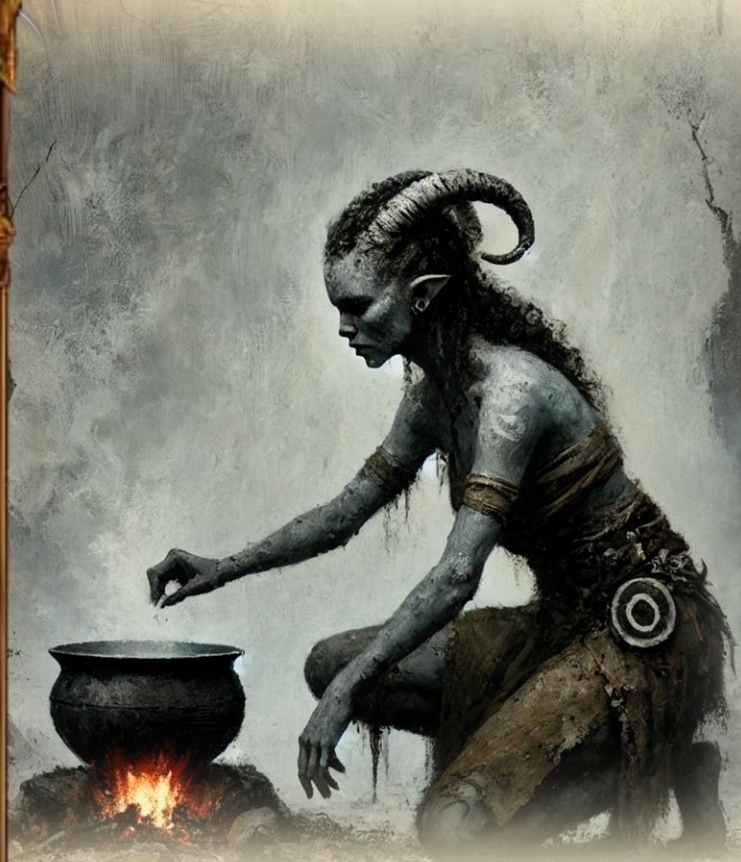
▲ Band met Sý (Ziel)

De Sý is de tussenlaag tussen de werelden – daar waar de arkane krachten hun oorsprong hebben. Het is ook de plek waar zielen hun toevlucht zoeken in het Rijk van Avendelorá. Vooral Gidsen hebben een sterke band met de Sý – maar iedere band met (…) is een band met of via de Sý.



▲ Beheersing van de Sý
Waar elementaristen en nemesispriesters de Sý gebruiken via hun eigen lichaam, en priesters via hun god, zijn het de zegelmagiërs die de Sý zelf bedwingen door het maken van zegels. Of dit nu stabili, fluido of volatili zegels zijn.

▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
Nemesispriesters ervaren dagelijks een grote pijn. De Draak heeft zijn klauwen en tanden in hen gezet. Als deze pijn niet weerstaan kan worden, is een vlucht vooruit vaak het enige alterbnatief en zal vaak tot de dood lijden





▲ Discipline & zelfbeheersing
Dit speerpunt is essentieel voor de meeste arkane karakters die moeten oefenen om grote hoogte te bereiken. Nergens is dity zo duidelijk als bij sigillisten – waar discipline & zelfbheersing het verschil maken tussen falen en slagen.

▲ Elementkrachten van (…) oproepen
Met dit speerpunt roept een elementarist actief zijn elementkracht op. De regels voor het oproepen van elementkrachten staan verder uitgelegd in het hoofdstuk over de elementmagie.

▲ Geduld & kalmte
Met name voor sigillisten is geduld & kalmte erg belangrijk bij het bereiken van kunde en meesterschap. Zonder deze – en zonder discipline & zelfbeheersing – is het pad van de magiër kort.

▲ Kennis van liturgiën en gebeden
Priesters halen de arkane krachten naar de Goizar via vooruitgezette rituelen, die soms veel lijken op zegelmagie – de persoonlijke band van de priester met de Godheid is wellicht even belangrijk, maar in de kennis van liturgiën en gebeden ligt vaak de sleutel verborgen tot de juiste woorden en gedragingen om de intresse van de God te wekken.

▲ Meesterlijk elementgebruik
In de meesterlijke fase gebruiken de elementmeetsers meerdere elementen en krachten. Ze hebben een minder grote focus op hun oorspronkelijke element en kunnen de meest waanzinnige effecten sorteren. In hun originele element maken ze een grote stap en kunnen met een beetje oefening veel grotere hoogten bereiken.

▲ Meesterlijk gebruik van zielskrachten

Een meestergids maakt op een andere manier gebruik van zielskrachten en de Sý. Waar een Gids veel meer direct gericht is op de Zielen en Ogotaí zoekt de meestergids naar een bredere invulling van zijn zielskrachten en weet dit te combineren met andere arkane stromen.

▲ Nemesiskrachten oproepen

Nemesispriesters vernietigen de omgeving om zich heen om de creatie niet uit de pas te laten lopen. Nemesiskrachten zijn de teugels om het creatieproces. Nemesispriesters doen dit met het oproepen van Nemesiskrachten.



▲ Meesterzegels ontwerpen & ontwikkelen

Een sigillist in het meesterlijke stadium leert op een andere manier met zijn zegels om te gaan. Over het algemeen komt hij los van de oorspronkelijke materie waar hij afhankelijk van was en kan veel vrijer omgaan met het binden van arkane krachten door zijn meesterschap. Bij volatili sigillisten komt dit vaak tot uiting in spreuken, bij fluido sigillisten een nieuwe dimensie aan hun brouwsels en bij stabili sigillisten leidt dit vaak tot het opzetten van bijzonder machtige rituelen.

▲ Nemesiskrachten oproepen als Meesterdienaar

Een meesterpriester heeft grote krachten, meestal afgestemd op het domein van de profeet die hij aanhangt. Welke krachten hij kan oproepen hangt af van het gekozen pad.

▲ Meesterzegels maken

Een sigillist in de meesterlijke fase maakt andere zegels dan een sigillist in de geïnitieerde fase. Hij gebruikt minder zijn materiaal en meer zijn omgeving – vaak in complexe en breed uitgezette rituelen. Daardoor moet hij weer opnieuw leren met zijn zegels om te gaan en ze te maken. Dit kan frustrerend zijn, maar kan waanzinnige magie opleveren.

▲ Onbewuste band met Ælendýn
▲ Onbewuste band met Nakár (de Draak)
▲ Onbewuste band met Nakár (Fuengo)
▲ Onbewuste band met (Goden)
▲ Onbewuste band met Sý (Ziel)
▲ Onbewuste beheersing van de Sý

Een onbewuste band geeft aan dat de arkaan zich nog niet bewust is van de sterkte band die hij heeft. De band uit zich wel door het ongewoon goed zijn in een ander speerpunt.

▲ Oog voor detail & veranderende patronen
Met namen voor sigillenmagiërs is het essentieel de kleinste details te zien in hun sigillen, bij volatili magiërs gaat het meer over patronen en sequenties.

▲ Oproepen van krachten van het element (…)
Met dit speerpunt kan een elementarist zijn krachten oproepen: wind, rots, vuur, water als lagere elementen en leven, gedachte en emotie als hogere elementen.

▲ Verleiden & overtuigen
Met name bij priesters is dit een belangrijke speerpunt, waarmee een priester zowel zijn publiek als zijn goden probeert te overtuigen en te verleiden om de dingen zo te zien als de priester ze ziet. Deze score wordt gebruikt voor arkaan preken en bidden.

▲ Voordracht & presentatie
Waar een fluido en een stabili sigillist werkt met materiaal, werkt een volatili sigillist met voordracht & presentatie. Muziek, dans, verhalen, alles moet samenkomen in een perfect geheel.

▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
Met deze speerpunt ontwerp en ontwikkelt een sigillenmagiër nieuwe sigillen.

De regels voor het maken van zegels staan verder uitgelegd in het hoofdstuk over de sigillenmagie.

▲ Zegels maken
Dit speerpunt bepaalt de maximale complexiteit van een zegel. Hoeveel verschillende elementen er bijvoorbeeld in een zegel gevat kunnen worden.

De regels voor het maken van zegels staan verder uitgelegd in het hoofdstuk over de sigillenmagie.

▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen
Als je de sprong in het duister moet nemen, moet je geloven in jezelf. Dit is met name voor intuïtieve arkanen als elementarsiten van groot belang.

▲ Zesde zintuig & gevareninstinct
Overerft van en naar de mundane ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct. Wordt gebruikt als waarschuwing voor arkane effecten. Hoewel dit met de mundane speerpunt ook kan.

▲ Zielskrachten oproepen
Een Gids roept de zielen van de doden naar de Goizar en brengt hen naar maanpoorten. Dit doet een Gids met name met het oproepen van zielskrachten.




DEEL II:
Een verdieping van Tactique:
hoe werken arkane krachten?

HET SPELEN VAN EEN ARKAAN KARAKTER

Verschillende paden

In dit tweede deel van het *Libris Arkanum* wordt uitgelegd hoe de arkane krachten werken: wat zijn de mogelijkheden van een arkaan binnen het door jou gekozen en ontwikkelde pad? De opbouw van de vaardigheden en de basis van de speerpunten zijn in het vorige deel van het *Libris* al beschreven. Dit deel bevat de specifieke en praktische informatie die je nodig hebt om een arkaan daadwerkelijk te spelen.

Het deel begint met de zeven verschillende typen arkanen en hoe hun krachten van elkaar verschillen. Ieder type heeft een eigen hoofdstuk, waarin de drie fasen van magische ontplooiing in volgorde worden doorlopen. Elk hoofdstuk begint met een **fundamenteel stadium** waarin de arkaan bij aanvang nog onbewust is van zijn krachten. Na de opening van een arkane kracht, vaak de **initiatie** genoemd, wordt het gebruik hiervan meer bewust. Vervolgens worden de speerpunten van het **geïnitieerd gebruik** toegelicht, wat uiteindelijk leidt tot een stadium van **meesterschap**.

Elementaire meesters en Meester-Gidsen zullen uiteindelijk vooral spreuken gebruiken. Datzelfde geldt voor Meester-Nemesispriesters en Volatili-meestermagiërs. Stabilis-meestermagiërs gebruiken rituelen om magische effecten te sorteren. Hogepriesters die de krachten van de goden aanroepen, hebben een meer fluïde aanpak. Fluido-magiërs gebruiken creativiteit om hun alchemistische preparaten flexibeler te maken.

Bij elk hoofdstuk wordt beknopt context gegeven. Meer achtergrondinformatie is te vinden in de tweede helft van het boek, het derde deel, die je later rustig kunt doorlezen.

De zeven paden:

1. De elementkrachten
2. De zielskrachten
3. De kracht van Nemesis
4. De krachten van Stabilis Sigillen
5. De krachten van Fluido Sigillen
6. De krachten van Volatili Sigillen
7. De krachten van de goden

Daarna volgt een gedeelte waarin het **arkane gevecht** wordt uitgelegd: of je nu arkane wapens gebruikt in een mundane vechtstijl, of een vechtstijl hebt aangeleerd die volledig arkaan is. In dit hoofdstuk wordt ook toegelicht hoe wondgenezing werkt, hoe arkane **vermoeidheid** precies in elkaar zit en wat een **arkane animus** is.



Funderend

Geïnitieerd

Meesterlijk

Wat is het verschil tussen een spreuk en een ritueel?

Spreuken zijn **snel** uit te voeren. Ze zijn **riskant**, omdat je de kracht uit jezelf haalt, en hebben meestal **tijdelijke** effecten. **Geen hulpmiddelen** of lange voorbereiding nodig.

Rituelen **nemen tijd** en kunnen niet in gevechten worden geïmproviseerd. Ze zijn **veiliger**, maar mislukking kan indirecte gevolgen hebben. Hun **effecten zijn vaak langdurig of permanent**. Ze vereisen **hulpmiddelen** en uitgebreide **voorbereiding**.

Hoe werken de elementaire krachten?

'Iedere Saïlon heeft aanleg voor het openen van een elementkracht.Maar de toegang tot een element wordt steeds moeilijker. De werelden lijken uit elkaar te drijven. De Sý wordt stroperig en elementgebruik is lang niet zo vrij als in de tijden die achter ons liggen'.

Thamah Myas, Magisch deskundige, Smalvoorde.

'Een elementmeester weet wanneer vast te houden en wanneer los te laten. Het antwoord ligt in zelfbeheersing en zelfvertrouwen. (...) Elementaire macht, zoals elke macht, vraagt om maat. Te weinig, en het ontglipt je; te veel, en je valt ten prooi aan haar verleidingen'

Isis d'Lhui, vuurelementarist, Sarana.

Inleiding

In het begin waren de elementen ongebonden, stromend en vrij, een weerspiegeling van de machtige krachten van **Ælendýn**. Maar deze balans werd verbroken toen de Drakenheer van het Water, **Valarmándradýr**, viel voor de verleiding van Nemesis en na de Scheuring zijn greep op Ysaïlon verstevigde. Daar overheerste hij een continent dat zijn oorspronkelijke affiniteit had. Hij was een heerser, goddelijk qua macht, maar ook een verslinder. Zijn aanwezigheid alleen al kon rivieren laten verdwijnen, de hemel droogleggen en de oceanen doen dalen. Dikke lagen ijs bedekten het land, dat verstarde en verkilde.

Hij voedde zich met het elementaire, met de essentie van de wereld zelf, en geen wezen met een band met Ælendýn kon zich aan zijn honger onttrekken. Vooral de Elementaristen, en ieder met de kracht om elementkrachten op te roepen: oeroude entiteiten met een diepe band met Ælendýn. **Ælýr**, dryaden, windgeesten, nymphen en enten. alaya, dyen, yrgh en Saïlon werden door zijn Honger verslonden.

De ebbon, slaagh en harkaz, de meedogenloze dienaren van Valarmándradýr, kamden de wereld uit op zoek naar hen, jagend op hen die de elementen beheersten. Velen werden geofferd in de Tempels van de Draak, hun levens en zielen verslonden om de steeds groter wordende Honger van Zijn Nemesis te stillen. Maar Zijn Honger was onverzadigbaar.

Toch overleefden de Elementaristen. Zij verborgen zich diep in de aarde, in de grottenstelsels onder de bergen, in de verborgen valleien, onder het ijs en in de diepste koude wouden en zelfs in de peilloze diepten van de oceanen. Zo ontstonden de eerste gemeenschappen, waar de elementaire kennis werd doorgegeven. **Shamaans** rezen op als leiders, hoeders van de tradities en de stem van Ælendýn in de sterfelijke wereld, in de Goizar ("*het Gedeelte*"). **Sentinels** bewaakten de schuilplaatsen en tastten de omgeving af op vijandige gedachten, terwijl **Drakenruiters** de strijdkrachten vormden, rijdend op wezens die destijds zowel in Ælendýn als in de Goizar bestonden. De kracht van de Elementaristen lag in hun vermogen om de elementen op te roepen: de machtigsten lieten bergen beven, stormen het land geselen en vuurzeeën hun jagers verzengen. **Dwalers** werden de gidsen van de Elementaristen, reizend door de gevaarlijke, door Valarmándradýr verwrongen natuur. Zij leidden niet alleen hun broeders en zusters door de wildernis, maar beschermden ook **Barden**, die de kennis van Ælendýn levend hielden met verhalen en liederen. En de **Gidsen**.

Maar het was een eindeloze strijd, want de ebbon, slaagh en harkaz stopten nooit met jagen. En zij hadden de kracht van de **Nemer**. Ze stopten nooit. Niet boven de grond. Niet onder de grond.

En zij zouden de strijd hebben verloren, ware het niet dat Valarmándradýr uiteindelijk zichzelf consumeerde en al het water plotseling weer vrij kwam, waardoor de wereld werd schoongewassen. En toen de waterspiegel daalde, kropen de Elementaristen uit hun holen en wilden een betere wereld maken. Een wereld die Ælendýn weerspiegelde.

Helaas is dat nooit werkelijk geworden.

Wat zijn 'elementaire krachten'

Elementaire krachten zijn manifestaties van de fundamentele energieën van Ælendýn, de oerdimensie van creatie en de bouwstenen van de werelden. Deze krachten kunnen worden opgeroepen door Elementaristen – op verschillende manieren, afhankelijk van het element waarmee men zich verbindt, de kennis en de band met Ælendýn.

Vuur kan bijvoorbeeld worden gebruikt om vlammen te beheersen, vuurstormen te creëren of objecten te verzengen. Geavanceerde vuurgebruikers kunnen efreten en elementgeesten oproepen.Water stelt Elementaristen in staat om rivieren te beheersen, mist op te roepen en water te creëren, zelfs in dorre omgevingen. Lucht kan variëren van zachte briesjes tot vernietigende stormen. Luchtgebruikers kunnen ook drukverschillen manipuleren, geluid sturen en luchtgeesten oproepen. Aarde is stabiliteit en kracht. Elementaristen kunnen aarde oproepen, structuren verstevigen en zelfs natuurlijke pantsers creëren.

Naast de klassieke elementen zijn er ook hogere krachten zoals Gedachten, Leven en Emotie. Barden en Sentinels kunnen de emoties en gedachten van anderen beïnvloeden, terwijl Dwalers zich richten op het oproepen van leven: genezen, bloeien en groeien.

Elementaire krachten: de vaardigheden
Net zoals alle arkane vaardigheden worden de elementaire krachten geleerd in drie stappen: eerste de **fundamentele verankering**, dit begint vaak als een onbewust stadium – dat ***ná*** de initiatie ***bewust*** gebruikt kan worden.

Na de *opening* van het element, de **initiatie**, volgt de een **geïnitieerde fase.** Voor de meeste elemetarsten is dit het eindstation. Maar sommigen groeien door in de richting van **elementair meesterschap**. Vanuit dit meesterschap kunnen ook de gerafineerde finesse aangeleerd worden en kan een veel breder arkaan spectrum worden ingezet dan alleen de pure elementaire kracht die de basis was. Een elementaire meester is eigenlijk geen elementarist meer: hij is een meester geworden die breed de aspecten van Ælendýn kan gebruiken – toch altijd startend bij zijn elementaire bais. Meesterschap wordt door sommige puristen dan ook als een dwaalspoor gekenschetst.

Dit hoofdstuk houdt de volgorde aan van deze drie stappen aan, met de opening, of de initiatie, als bijzonder tussenmoment:

1. **Fundamentele verankering**
2. De **initiatie** ofwel: de opening
3. **Geïniteerd gebruik**
4. **Elementair meesterschap.**

Zielskracht

*Zielskracht wordt apart behandeld, in het volgende hoofdstuk, want hoewel 'ziel' vaak gezien wordt als een element, heeft het een andere arkane oorsprong: in **Ogotaí** in plaats van Ælendýn, waardoor de basis van de kracht niet àchter de Synovár ligt, maar de Synovár zèlf is. Avendelorá, de Drakenheer van Ziel, is volgens de verhalen de enige Niet-Gevallen drakenheer.*

⊙ Fundamentele verankering van het element (…)

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken (o1)
▲ Arkaan verweer (2)
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (o3)
▲ Onbewuste Band met Ælendýn (1)
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct (o1)

⊙ Geïnitieerd gebruik van het element (…)

Speerpunten

▲ Arkaan verweer (2)
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (o3)
▲ Arkane stamina (2)
▲ Band met Ælendýn (2)
▲ Oproepen van krachten van het element (…) (1)

⊙ Elementair meesterschap

Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (o3)
▲ Arkane stamina (2)
▲ Band met Ælendýn (2)
▲ Meesterlijk elementgebruik (1)
▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen (o1)

Minimale eisen voor Arkane Progressie

Om punten te kunnen investeren in een volgende fase van een arkane vaardigheid, moet de onderliggende vaardigheid een score van *minimaal 4* vaardigheidspunten hebben. Bijvoorbeeld: om te investeren in ⊙ **Elementair meesterschap**, moeten zowel ⊙ **Geïnitieerd elementgebruik (…)** als ⊙ **Fundamentele verankering van het element (…)** een vaardigheidsscore van minimaal 4 hebben.

Daarnaast moet een karakter voordat hij punten kan zetten op de **fundamentele** verankering een ⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie** van minimaal 1 hebben, voor **geïnitieerd** en **meesterlijk** ligt dat op respectievelijk 3 en 5.

Een aantal speerpunten erft over.

Net zoals bij de andere speerpunten erven ook arkane speerpunten over, óók van speerpunten die onder mundane vaardigheden opgebouwd zijn. Zo is het ▲ **Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** bij ⊙ **Elementair meesterschap** cruciaal voor spelers die complexe elementen onder controle willen houden, omdat het hen helpt weerstand te bieden tegen de uitdagingen van arkane macht en de verleidingen die achter meesterschap op de loer liggen. Het ▲ **Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** kan onder ⊙ **Leiderschap** of ⊙ **Klimmen** zijn opgebouwd en overerft naar ⊙ **Elementair meesterschap.**

Arkane speerpunten werken *wel* echt anders bij de verschillende arkane vaardigheden. ▲ **Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** heeft in de context van ⊙ **Elementair meesterschap** nog een extra dimensie die in dit hoofstuk over de werking van elementaire krachten verder wordt toegelicht.

Overerven

*Speerpunten kunnen overerven tussen mundane en arkane vaardigheden, en arkane vaardigheden onderling als ze precies dezelfde naam hebben, zoals **▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** onder **⊙ Leiderschap** en **▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** onder **⊙ Elementair meesterschap.** Eenmaal ontwikkelde speerpunten (▲), elders opgebouwd, erven dus over en hoeven niet opnieuw te worden toegewezen, zoals beschreven in Tactique (p. 28).*

***Let er wel op** dat, net als bij de mundane vaardigheden, de vaardigheidsscore beperkend is op een speerpunt. Als je maar een vaardigheidsscore van 1 hebt, erft er maximaal 1 ▲ effectief over.*

⊙ Fundamentele verankering van het element (…)

'Elementaristen zijn gebruikers van een ruwe kracht. Ruig, onbezonnen en gevaarlijk als de natuur. Alleen Solas kan hen temmen'

Vader Cornelis, Solaspriester, Danburg.

Het eerste stadium van elementgebruik is nog onbewust. Een karakter kan een aantal dingen beter dan anderen; hij merkt af en toe dingen op en heeft soms wonderbaarlijke momenten. Soms kijken zijn mededorpsbewoners hem vreemd aan – maar meestal halen ze hun schouders op…

'tja… Hugge is nu eenmaal een bijzondere jongen'

Maar hoewel in eerste instantie onbewust, is dit gebruik van de elementkrachten fundamenteel voor de ontwikkeling van een arkaan karakter en zullen veel speerpunten van **⊙ Fundamentele verankering van het element (…)** bij het ontwikkelen van verdere elementkrachten van grote meerwaarde zijn.



⊙ Fundamentele verankering van het element (…)

⊙ Fundamentele verankering van het element (…) geeft aan in hoeverre een elementarist *onbewust* het geopende element *passief* kan gebruiken

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Band met Ælendýn
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

▲ *Arkane krachten & residu opmerken*

Een onbewust gebruiker van een element merkt steeds vaker dat er arkane stromingen en activiteiten in de wereld aanwezig zijn. Hij merkt het als er een element gebruikt is, of Nemesis, of een spreuk. Een karakter voelt een aanwezigheid, van bijvoorbeeld een maanpoort of een oud elementair wezen, *maar kan hier nog niet altijd concreet de vinger op leggen*.

Hoe beter de proef lukt op **▲ Arkane krachten & residu opmerken** hoe meer inzicht de arkaan heeft. Bepalend hierbij is ook de hoogte van **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** – vaak is dit een beperking, of een vervolgproef

▲ *Arkaan verweer*

Met **▲ Arkaan verweer** onder **⊙ Fundamentele verankering van het element (…)** zal een karakter *passief* krachten tegengaan die tegen hem gebruikt worden. De akaan *zelf* gooit dus niet. Het is altijd de **eindscore** van deze speerpunt die je gebruikt wordt als moeilijkheid voor tegenstanders die directe arkane aanvallen of acties richten tegen een karakter, zoals het voeden van de Draak of gedachtencontrole. *Indirecte* effecten, zoals het branden aan een vuur, een vuurstraal of een vuurbal dat opgeroepen is kan hiermee **niet** worden voorkomen. Ook is een *actieve* verdediging **niet** mogelijk.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Algemene **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** bouwen karakters ook op terwijl ze bewust het arkane aan het bestuderen zijn (met het mundane: **⊙ Kennis van & Inzicht in de magische wereld**), maar zeker ook als ze onbewust bezig zijn met hun element en hun affiniteit met het arkane (onder **⊙ Fundamentele verankering van het element**). Alles wat ze zien, lezen of horen slaan ze op – omdat ze beseffen dat dit te maken heeft met hun wezen. Dit wordt langzaam een basiskennis waarop een arkaan nog vaak terug zal moeten vallen, zal groeien naarmate ze hun element actief gebruiken en later uitbreiden met kennis bij het gebruik van de **⊙ Elementair Meesterschap.**

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht onder **⊙ Fundamentele verankering van het element (…)** is vaak een beperking op andere scores, en wordt door een spelleider te pas en te onpas voor de voeten van de speler geworpen. En andersom zijn speerpunten onder **⊙ Gebruik van het element (…)** en een score op **⊙ Hoge Magie** kunnen zijn vaak beperkend op **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**. Ook in de *geïnitieerde* en de *meesterlijke fase* zit het ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht – en erft dus over.

▲ *Onbewuste Band met Ælendýn*

Een karakter dat nog maar net een affiniteit met een elementkracht ontwikkeld doet dit onbewust. Het is niet iets beter in dingen die met dat element te maken hebben dan anderen zonder deze affiniteit. Een klimmer met het element lucht of aarde die bijna virtuoos een bergwand beklimt. Een smid die zijn smeedsvuur altijd perfect op de juiste temperatuur weet te brengen… Deze **'bovennatuurlijke aanleg'** wordt weergegeven in **▲ Onbewuste Band met Ælendýn.** Regeltechnisch werkt dit zo dat voor iedere ▲ op ▲ **Onbewuste Band met Ælendýn (….)** je een ander speerpunt mag kiezen dat in het verlengde ligt van je elementband. Overleg dit wel altijd even met de spelleider. Bij dit speerpunt mag je het aantal ▲ op ▲ **Onbewuste Band met Ælendýn (….)** gebruiken als bonus.



Bijvoorbeeld:

Hugge is een aarde-elementarist met ▲▲ op ▲ ***Onbewuste Band met Ælendýn.***

Hij mag nu 2 speerpunten kiezen om een bonus op te zetten, want hij heeft ▲▲ op ▲ ***Onbewuste Band met Ælendýn****.*

Hij kiest ▲ ***klimtechnieken*** *(als het oppervlak van aarde, steen of rots is) en ▲* ***fysiek spoor bepalen & volgen*** *(als het oppervlak van aarde, steen of rots is). In het vervolg mag de arkaan nu een bonus van 2 punten bij deze speerpunteinscores optellen, want hij heeft ▲▲ op ▲* ***Onbewuste Band met Ælendýn.***

Regel: bovennatuurlijke aanleg

▲ Onbewuste Band met Ælendýn

Voor ieder speerpunt in **▲ Onbewuste Band met Ælendýn** kiest de elementarist een ander speerpunt dat bij dit element past en kan hierop een bonus zetten die overeenkomt met het aantal ▲ op **▲ Onbewuste Band met Ælendýn**.

Regel: bovennatuurlijke aanleg / vechtvaardigheden

▲ Onbewuste Band met Ælendýn (Lucht)

Een aantal karakters zal de bovennatuurlijke aanleg willen plaatsten op hun vechtspeerpunten, of andere speerpunten die meer leunen op het aantal ▲ dan de speerpunteindscore. Een aarde elementarist op zijn **▲schilden** of **▲pantsergebruik**, een levenselementarist op zijn **▲hoge prijngrens & groot incasseringsvermogen**, een luchtelementarist op zijn **▲mobiel vechten**. In bijna alle gevallen geldt dan devolgende regel:

'Als de speerpunten van de **▲ Onbewuste Band met Ælendýn** hoger **is dan het aantal ▲** onder het desbetreffende speerpunt, dan telt het aantal ▲ van **Onbewuste Band met Ælendýn**. Veel van deze speerpunten hebben een voordeel in de geïnitieerde fase; ze worden in het hoofdstuk over arkaan vechten, op pagina 283 en verder, verder toegelicht..

Voorbeeld: ▲ Band met Ælendýn (Lucht)

Wanneer een aarde-elementarist kiest voor een *bovennatuurlijke aanleg* met afstandswapens, kan hij kiezen voor **▲ Lange afstandexpertise** of **▲ Precisie**. Deze keuzes werken anders dan de standaard *bovennatuurlijke aanleg*: als een speler voor deze optie kiest, mag hij ervoor kiezen om zijn ▲ uit ▲ **Onbewuste Band met Ælendýn (Lucht)** te gebruiken om de *reikwijdte* of *precisie* van zijn schoten te bepalen, in plaats van de ▲ uit ▲ **Lange afstandexpertise** of **▲ Precisie**, zoals normaal het geval zou zijn.

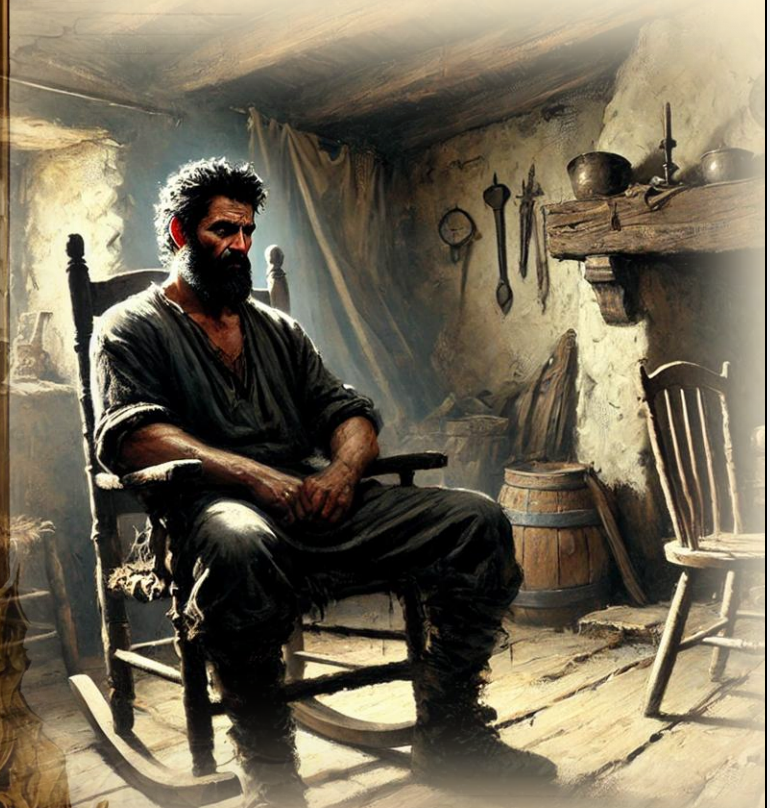
Na het kiezen van één of beide opties in de *funderende fase*, kan de luchtelementarist tijdens de *geïnitieerde fase* **'Bovennatuurlijk schot/worp'** als elementkracht inzetten. Dit is een speciale aanval waarbij de luchtelementarist de lucht actief aanroept om zijn afstandswapen naar het doel te geleiden. Deze elementkracht zorgt ervoor dat de ▲ uit ▲ **Onbewuste Band met Ælendýn (Lucht)** bovenop de ▲ uit ▲ **Lange afstandexpertise** en/of **▲ Precisie komt**, wat kan leiden tot uitzonderlijke, bizarre of zelfs onmogelijke schoten.

▲ *Zesde zintuig en gevareninstinct*

Het **▲ Zesde zintuig & gevareninstinct** erft mogelijk over vanuit andere vaardigheden. Dit speerpunt wordt gebruikt als waarschuwing voor specifiek arkane effecten. Bijvoorbeeld de aanwezigheid van gevaarlijke arkane vallen, de aanwezigheid van ondoden of demonische entiteiten, een arkaan vergif. Een spelleider zal voor specifiek arkane bedreigingen op dit speerpunt onder ◎ **Fundamentele verankering van het element (…)** laten gooien. Hoewel onder een mundaan **▲ Zesde zintuig & gevareninstinct** wel het gevaar bespeurd kan worden, krijgt bij een worp onder ◎ **Fundamentele verankering van het element** altijd de extra informatie of dit al dan niet arkaan is – met bij een hoger succes ook de aard van het gevaar (Elementair, Nemesis, Sigillistisch, etc.)

🌀 **Uitkomst ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct**	
Kritisch falen & falen	Geen informatie
Normaal succes	Type arkane energie (nemesis, elementair, goden)
Kritisch succes (>5 lager)	Meer specifiek: (vrije krachten opgesloten krachten, sluimerend).

Een vervolgworp op **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht of ▲ Arkane krachten & residu opmerken** kan vervolgens nog meer informatie verschaffen.



Tomas

Tomas zat op zijn schommelstoel toen Katya de woonkamer binnenkwam. Haar gezicht was beroet, hoewel het roet uitgesmeerd was – waarschijnlijk door een halfslachtige poging met het water van het blusvont haar gezicht te wassen. Haar shirt zat onder de brand- en zweetvlekken. Tomas vermoedde dat ze weer een wedstrijd met haar broers had gedaan, om te laten zien dat ze ook goed kon smeden. Ze zag er uitgeput uit.

Ergens moest hij wel lachen bij het zien van haar besmeurde gezicht. Maar hij hield zich in. Katya was… nou… Katya. Besmeerd met roet, koppig als een ezel en gedreven als een os. En hij deed alsof hij het niet wist – maar in het holst van de nacht glipte ze uit het raam om naar de kroeg te gaan – en… Solos mocht weten wat. Ze klom langs de regenpijp, over het gietijzeren hek. Hij wilde het liever allemaal niet weten. Hij sliep nooit voordat hij hoorde dat ze weer thuis kwam. Het kostte hem rimpels en grijze haren, maar als hij haar zou proberen op te sluiten, zou ze geen Katya meer zijn

Ze had dezelfde kracht als die Isa in zich droeg. Hij voelde het… latent. Sluimerend. Hij had zich ooit overgegeven aan het vuur – maar met de kinderen erbij, had hij ervoor gekozen dit niet te doen. Het zou de inquisitie naar hun huis leiden. Vuur was niet gevaarlijk omdat het heet was. Het was zijn angst dat zij haar elementkrachten zou openen en – wat dan? Hoe kon hij als een halve kreupele zijn kinderen beschermen tegen de macht van de Fuengo tempel? Ergens wist hij het antwoord wel: door hen te vertouwen, zichzelf te beschermen, hen los te laten. Ze waren niet meer klein. Maar het was zo moeilijk over zijn schaduw heen te stappen. Hij wilde zo graag de rots zijn die zijn kinderen beschermde – maar besefte dat hij ze los moest laten.

Toen hij verliefd was geworden, zoveel jaren geleden, had hij het weggewuifd – wat kon het uitmaken dat ze praatte met Luchtgeesten? En het Water naar haar handen boog? Wat maakte het voor hen uit dat ze een shamane was? Hij had zelf ook een Vonk in zichzelf.

In Godvergeten Grimbergen!

Wat waren ze stom geweest. Hij en Isa. Hoe had zij zich kunnen laten verleiden tot de liefde bij hèm, terwijl hij hier woonde? In Grimbergen. Om de hoek van de Fuengotempel en al hun vervloekte praktijken. En nu zat hij hier – gevangen in zijn wrakkig lijf aan deze plek gebonden, hopend dat zijn kinderen geen krachten zouden ontwikkelen – wat dat zou hun einde kunnen zijn. En wetend dat ze dat moesten doen om zichzelf te kunnen zijn.

Ze liep naar hem toe en gaf hem een kus op zijn hoofd. 'Wat eten we pap?'

Tomas gromde en kwam overeind uit zijn schommelstoel. Hij duwde zich met zijn armen overeind. Al jaren was zijn rug zo pijnlijk dat hij niet meer fatsoenlijk kon werken. En nu deden zijn kniën ook nog zeer. Nu kookte hij. Het was de omgekeerde wereld.

'Soep'

'Alweer?', als ze niet zo guitig bij had gekeken, was het brutaal geweest. Ze had twee pinken. Om beide kon ze haar vader winden. Hij wist niet eens of ze het zelf doorhad. Waarschijnlijk wel.

'Je mag ook zelf iets anders maken hoor', mompelde Tomas, hij keek haar aan met een schuin hoofd en streek door zijn baard, '...zoals andere dochters dat doen'.

'ik wil best voor je koken hoor pap', zei ze onschuldig, 'maar je weet: ik laat zelfs soep aanbranden'

Tomas kuchte en lachte, 'ja, ja', terwijl hij een paar houten borden en tinnen kommen op tafel zette.

'Wat moet het met je worden Kat... Je bent een smid, in een gildenwereld waar de mannen aan het vuur staan – en nog niet eens een goede smid. En je laat je oude vader voor je koken'

'...en dat wordt gewaardeerd pap'

'moet je dat zelf niet leren? Je weet wel, voor als je...'

'...iemand tegenkomt? Nee pap. Ik blijf voorlopig hier wonen. Bovendien: wie zegt dat iemand mij tegenkomt?'. Ze twijfelde even. Alsof. Ze keek weg met een korte glimlach. Was dat een blosje op haar wangen?

'ja, ja'

Katya pakte de mokken, vulde de waterkan en sneed het brood – dat nogal muf rook.

'Is het brood nog goed'

'Staat er schimmel op?'

'Is er boter?'

Tomas schudde zijn hoofd. De smidse liep niet goed. Ze stonden onder toezicht sinds zijn Isa uit Grimberg had moeten vluchten en hij met drie kleine kinderen achter was gebleven.

Ze was nooit teruggekomen om hen te halen. Nooit meer iets van haar gehoord. Nooit een teken van leven. Ze had het beloofd – omdat ze het allebei al wisten, vanaf hun geboorten. Alle drie hun kinderen. Alle drie.

Maar zelfs geen fluistering van de wind was teruggekomen. Het niet-weten, was het ergste. Hij had gewacht. Al die jaren. Hij had gewacht, terwijl hij had moeten vluchten. En nu was het nu te laat.

Hij voelde zich zo schuldig.

Hun kinderen werden groot. Zelfs zijn Katya. Maar ze was nog niet bewust van wat ze deed. Solos behoedde haar. Hij moest zèlf hulp halen. Misschien... misschien zou hij het kunnen vragen aan de Gekke Dokter. Die had zijn Isa goed gekend en hen destijds geholpen. Maar daarna had hij haar nooit meer gezien. Hij vertrouwde die kwiebus niet.

Hij dwong zich tot een glimlach.

'Wat is er pap?'

'Niets, Sproetje... niets...', heel af en toe noemde hij haar zo, '...wil je je broers roepen?'. Ze was allang zijn 'Sproetje' niet meer. En toch zou ze dat altijd blijven. Maar soms hunkerde hij naar vroeger, toen Isa er nog was.

'de soep ruikt heerlijk pap', ze legde even een hand op zijn onderarm, 'ik ga ze halen'

Katya stapte de binnenplaats op. De regen was zo dicht dat de lantaarn van de smidse amper zichtbaar was. Snel liep ze naar de smidse, waar de hamerslagen nog steeds ritmisch klonken. Ze wilde rennen – Katya rende altijd als het even kon. Maar de tegels waren spekglad van het gele grel.

En ze was soms onbezonnen, maar nooit roekeloos. Nouja... niet vaak. Niet ècht. Toch? Misschien een beetje.

Ze rende het laatste stukje, gleed bijna uit, maar was toch nat tot op het bot toen ze de warmte van de smidse inliep.





Boris en Edgar

Haar broers stonden aan het smeedsvuur. Zwijgend naast elkaar. Maar in een band van broederschap. Als een synergie. Waar zij niet echt bij hoorde. Dat was niet altijd zo geweest. Maar ze kon dertig centimeter lengte en veertig kilo spieren niet compenseren door haar gedrevenheid. En ze probeerden het wel. Echt. Ze deden echt hun best. Maar ze snapten haar niet. Hoe konden ze ook?

Haar broers werkten in een woordeloze harmonie, dat ze sinds hun kindertijd hadden gesmeed. Ze zou daar nooit helemaal tussen passen – maar dat hoefde misschien ook niet. Zij hield van de blaasbalg. Zonder haar zouden de kolen doven. En was het lang niet zo gezellig in de smidse, want haar broers werkten zwijgend – en zij… nouja… niet.

Boris hield het ijzer op het aanbeeld. En Edgar ramde met de slachthaner erop los. Ritmisch. De vonken spatten rond. De hamerslagen klonken als klokken. De heerlijke geur van houtskool en metaal – thuiskomen.

Automatisch ruimde Katya wat gereedschap op. Haar rol. Ze kende haar plek. Zette een lege emmer buiten de deur in de regen – die zou snel vol zijn. En liep naar de blaasbalg, de kolen werden al dof. Ze hield van de blaasbalg. Maar ze wist niet precies waarom. Wel ongeveer zo: de aanraking van de koude wind in de hete kolen – een aanraking die hen deed gloeien. Het sturen van de wind, de druk van de balg? Het zette de lucht vrij en op de een of andere manier was dat belangrijk – alsof je een raampje openzet in een benauwde ruimte.

Het was niet echt nuttig – eigenlijk verspilling. Ze gingen bijna eten en de lucht deed de kolen krimpen. Maar toch.

Toch leek ze altijd zacht gelach te horen als ze de blaasbalg bediende. Dat had ze altijd al gehoord – meer dan het piepen en kraken van het hout en het leer. Alsof er… de lucht in en uit de blaasbalg sprong om te dansen op de hete kolen, en dan weer verschrikte de ruimte van de smederij in schoot. Als spelende kinderen. Het was een geheimpje tussen haar en de blaasbalg. De blaasbalg speelde en lachte, alsof het gekieteld werd. En het deed haar aan haar moeder denken.

Ze had weinig herinneringen aan haar moeder. Soms een geur. En soms herinnerde ze zich een deel van haar gezicht. Maar altijd als ze de wind op haar huid voelde, was haar moeder daar – ergens ver weg.

En toen ze een van de kleine luchtvlekjes volgde zag ze het: Boris droeg zijn smeedshandschoenen niet. Het metaal moest gloeiend heet zijn. En de klappen van de slachthamer moesten zijn handen laten sidderen. Waarom zag Boris eruit alsof hij van schokken en hitte niets merkte? Voelde hij de hitte niet. Ze zag zijn katoenen shirt aan de randen blakeren, maar de haren op zijn onderarmen krulden niet…

Boris keek haar aan, alsof hij nu pas merkte dat ze er stond. Hij lachte breed, Boris lachte altijd breed. Het was de glimlach van haar vader – die ze steeds minder zag.

‘Kat, geef de wolfshamer even aan wil je?’

Hij pakte het stuk ijzer – een bijlblad in wording – en nu duidelijk raakte zijn duim het nog gloeiende deel. Niet oranjerood – maar ze wist de kleuren van staal en ijzer en dit… was heet.

Maar Boris trok zijn duim niet terug. Alsof hij lauw hout aanraakte.

Zijn huid siste niet. En hij legde het metaal aan de kant.

Alleen die brede, zorgeloze glimlach.

‘Kat?... de wolfshamer?’

Ze pakte de hamer. Eén kant breder en zwaarder. Ze voelde het gewicht. Het was een van de hamers die ze van haar broers nog niet mocht gebruiken. Zij mocht alleen het fijne smeedwerk doen.

‘Het eten is klaar’

‘Mooi, ik heb trek als een wolf! Is er boter?’

‘Nee, er is geen boter. En het regent’, ze schudde haar hoofd, waterdruppels siste op de hete kolen.

‘Heb jij gekookt’

‘Nee’

‘Mooizo. Dan komen we er zo aan’

Heel voorzichtig raakte ze het metaal aan dat Boris net had neergelegd. Met haar pink. Dan zou de blaar niet zo erg zijn. Ze verwachtte pijn, sissen, maar het ijzer was niet heet. Het was warm. Als een steen die te lang in de zon had gelegen. Als een kruik in je bed op een koude winternacht. Als een aai van haar vader voor het slapengaan toen ze nog een… Sproetje was.

Even verstijfde ze in ongeloof. Haar wereld kantelde. Dit kon niet. Zeker niet in Grimbergen.

Boris lachte nog, onschuldig? Maar ze wist dat hij zag wat ze deed, hoewel hij snel wegkeek.

Hij was haar broer, ze hield van hem, maar hij gedroeg zich soms alsof hij binnenstebuiten was: zijn gevoelens en gedachten meer op zijn gezicht dan erachter.

Hij pakte de vuurslaghamer – die hij echt nergens voor nodig had.

Ze wist dat zij meer wisten – allebei - en ze hadden het haar nooit verteld!

Bruusk gaf ze de wolfshamer aan Edgar en keek Boris aan, maar die draaide zijn rug naar haar toe.

Katya liep de regen weer in.
'de soep wordt koud', zei ze. Maar alleen de regen en de wind hoorden haar.

'Ik ben een waardeloze smid – en laat mijn oude vader voor me koken'.

Ze haatte de regen, regen was koud. Regen was nat. Maar toch stond ze even stil. Het koelde haar ook af. Bracht haar brandende vragen in een meer rationele context. Rillend. Zeiknat. Waarom voelde Boris de hitte niet? En waarom zij ook niet? En waarom kon ze de wind horen lachen.

En waarom klopt dat allemaal?

Haar handen waren warm, in de koude regen. En damp steeg op van haar warme huid. Snel stopte ze haar handen in de zakken van haar rok.

'de soep is vast al koud', het was precies hoe ze zich voelde. En plotseling begreep ze hoe ze de soep ooit had laten aanbranden.

Ze keek weer naar haar handen. Naar de regen die erop viel en er meteen vanaf danste en gleed - als op warm staal. Alsof haar huid geen kou meer aannam. Geen kou meer wilde aannemen.

Ze sidderde. Zuchtte. Onderdrukte paniek. Maar dat had ze nooit zo goed gekund – dus omarmde ze de paniek – en smeedde het tot sluimerende woede.

Dit… dit in dit godvergeten Grimbergen… waarom hadden Boris en Edgar niet eerder iets verteld. En pap… wat wist hij.

Vanavond zou ze met het mes op tafel haar soep eten. Al moest ze de waarheid eruit trekken met een span ossen.

En als Boris nog één keer zo schijnheilig lachte, kon hij een dreun krijgen.



De Gekke Dokter

Het was nacht toen Katya vastgesnoerd werd in Doktor Wilfried von Grybeths Fliegmachien. Strak ingesnoerd. Hoe ze hier precies gekomen was – en geëindigd was – kon ze reconstruceren, maar waarom zou ze? Het lot is soms als een windvlaag die droge bladeren meeneemt. En zij was nu een droog blad. Althans. Haar keel was zo droog dat ze niet meer kon slikken.

De zak met grimdukaten stevig op haar schoot. Dat was zeker een reden geweest, Wulfgang had haar honderd dukaten beloofd als ze vrijwilliger wilde zijn in dit experiment.

'Dus als de wind onder de vleugels komt, kan je aan deze hendel trekken om de… flap zo te positioneren dat het fliegmachien omhoog gaat en… voesj! Maar, meisje, Katya? Toch? Ja. Teveel trekken en dan kantel je… en dat wil je niet op je eerste 'flug''
Misschien was het wel de enige reden geweest. Voor honderd dukaten konden ze, haar broers en zij, naar een ander land vluchten. Weg van de inquisitie. Weg

van de Fuengopriesters… Maar dat was niet alles. Hoewel een angst als een trekkende pijn krulde zich in haar buik, alsof er een ijzeren greep haar van binnenuit vasthield en met tussenpozen kneep. Woest, ruw, dat raasde zonder uitweg – maar er was ook een ongecontroleerd verlangen. Een verlangen naar vrijheid, roekeloosheid, avontuur. Vliegen!

Voor honderd dukaten kon ze iets moois kopen voor haar vader. Goed erts. Een paar mooie laarzen voor zichzelf. Misschien dat zwarte hesje met die zilver gestikte roos... niet haar stijl, maar genoeg om onopgemerkt door de poort te glippen. Wachters keken niet naar rijke mensen. Dat deden ze nooit. Ze stonden daar om arme sloebers uit te persen.
Ze keek naar de hendels. Links, rechts, trekken, duwen. Simpel. Toch?

Diep in haar buik voelde het alsof haar ingewanden uitgewrongen werden als een natte handdoek. Toch?

'Maar als je de de hendel juist van je afduwt dan… zal je met een noodvaart naar beneden… Je begrijpt dat ook hier geldt'

Het was moeilijk je te concentreren als je in een leren pantser in een hout en canvas frame ingesnoerd zit en vastgebonden aan een soort van stoel. Het hele ding was gammel. De Dokter maakte ook zulke lange zinnen. Toch wist Katya dat het essentieel was om te luisteren… De geur van ingevet leer. Ze keek naar de hendels. Het leek vakmanschap. Dat gaf vertrouwen.

'deze knop, maakt het hele gordelconstructie los – dus niet aanzitten. Anders…' de Doktor maakte een fluittoon die hoog begon en laag eindigde.

Katya knikte.

Vliegen! Boven de Gele Mist! Ademen! De wereld van boven zien. Nouja… in de nacht dan.

Voor haar was een steile houten… helling die aan zijn grote huis was getimmerd. Zij stonden op de zolder - Wulfgang en de Gekke Dokter stonden en zij zat hier als een rolade op solasdag.

Olielantaarns beschenen het gezicht van de Dokter. In het licht leek hij niet gek, eerder zelfverzekerd. Dat gaf haar rust. Ze knikte. Ze kon personen goed inschatten. Dit was een goed mens. Daar zou ze haar hand voor in het vuur steken. Alsof dat tegenwoordig nog iets zei.

'Dus… Hendel. Trekken. Duwen. Links, rechts. Knop?'

'Ik begrijp niet wat je bedoelt' zei de dokter.

'Ze bedoeld dat ze het snapt, Doktor', zei Wulfgang.

Katya knikte. Maar had nog één vraag. De eigenlijke reden dat ze hier was. Iets dat haar vader ooit had gezegd. Lang geleden. Maar ze had het altijd onthouden.

'Je kende mijn moeder?', vroeg Katya plotseling. Het gezicht van de Doktor verstrakte. En ze zag verdriet en liefde achter zijn ogen. Twijfel.

En Katya wist – ze kon hem vetrouwen.

'Zeker, kleine Katya. Zeker ken ik haar'. Hij haalde diep adem. Hij zag er nu meer uit als een droevige, trotse grootvader dan een gekke dokter.

'Kleine Isa – Grote Isendillah. Meesteres van de Zeven Winden'.

'Huh?'

En de Dokter duwde het Fliegmachien over de rand. De wereld kantelde. Haar maag ook. Ze schreeuwde. Gilde.

En riep om haar moeder.

Doktor Wylfieds Fliegmachien

Ze schreeuwde, gilde, maar het geluid werd door de nacht verslonden.

Het Machien viel als een baksteen naar beneden.

Haar gil stierf weg. Geen lucht meer. Het Grimhotel recht onder haar kwam zo snel dichterbij dat ze…

Ze trok aan de hendels – flappen lieten het machien om zijn as draaien. Als een pirouette – een draaikolk in de lucht – als een lamgeschoten vogel.

Er zaten rijkelui op het balkon, dinerend bij vuurkorven. Ze kon bijna de duivenpasteitjes ruiken. De wijn schitterde in hun kristallen glazen. De jurken waren elegant.

Was dit echt waar ze aan dacht, seconden voor ze te pletter zou slaan.

Ze ademde in. Zoog als een blaasbalg de lucht in haar longen.

En blies uit.

En toen rukte de wind haar mee. Als een goddelijke hand werden de vleugels van het Machien gegrepen en hoorde ze de stemmen van de wind. Niet het kinderlijke gelach uit de blaasbalg – niet haar moeders aanraking – maar iets overweldigends, krachtigs, ouds.

Iets brullends. Iets… van haar.

Boven Godvergeten Grimbergen waaiden de hoeden van de heren weg – en lieten de heren zich vallen. De dames en hun jurken werden ondersteboven geblazen. Bestek en glazen wijn werden opgetild, terwijl Katya, tussen tafellakens en servetten, de Windhoos bereed. Een amazone haar merrie.

Beneden klonk nu het geschreeuw. Hoog en laag. Paniek. Verwensingen. Vervloekingen.

Maar Katya juichte. Zag de wereld op zijn kop. De sterren onder haar voeten. De straat boven haar hoofd..

En de Watertoren waar ze nu recht opaf vloog.

In een fractie van een seconde zag ze de gracht onder zich – en drukte op de knop.

En terwijl het Fliegmachien zich te pletter vloog tegen de watertoren, regende het dukaten in Grimbergen. En lag Katya – tussen het kroos. Als een vis op het droge. Het water bracht haar tot haar zinnen. Ze hapte naar adem. Het duurde niet lang voor het water tot rust kwam en haar adem rustiger werd. Langzaam trok het water glad. Een gebutste reflectie van haar gezicht vormde zich tussen haar armen. Ze keek zichzelf aan. En merkte verbaasd dat haar spiegelbeeld lachte – ze had dit leuk gevonden! Hoe, in godesnaam, wat… – wie in godensnaam was ze geworden? En wilde ze haar wel zijn? Alles deed pijn, maar dit moment? De waanzin. De roekeloosheid. De vrijheid. Maar vooral de extase van het moment: balanceren tussen leven en dood, en dan… gegrepen worden door de lucht! Geen duizend grimducaten,… onbetaalbaar!

Doktor Wylfried

Doktor Wylfried lachte breed.

'Ze is geboren Wulfgang. Ze is ontwaakt.

Net haar moeder Wulfgang, twee druppels water.

Alleen heeft zij ook vuur'.

Wulfgang keek naar de chaos in het Grimhotel, waar vuur om zich heen greep, en naar het plein in de verte waar een massa zich vechtend op de grimdukaten worp. En de Vuur-Klokken die begonnen te luiden – De Brandschout zou een vuur en een aanslag op een watertoren in de Sulpherstad niet naast zich neerleggen.

'Je weet zeker wat je hebt gewekt?' zei hij zachtjes en floot tussen zijn tanden.

De Doktor lachte, kakelend, zijn bijnaam eer aan doend, 'Wat ik heb gewekt wel – een vuurstorm, Groter dan alles wat ik tot nu toe heb gezien… Zelfs de Goden zien niet alle gevolgen van hun daden. Maar hier… hier hebben we geen keus.

'Wist je dat ze het zou redden; was het niet gevaarlijk wat je deed'

'Zij zal branden, Wulfgang. En uit haar as zal zij herrijzen – zo staat het geschreven. En ze is vandaag niet verbrand. Het was geen geluk – ze is sterk'

En misschien… misschien zou het haar wèl lukken om Isendillah te vinden. Voordat het te laat was.

En als Grimbergen dan moest branden. Hij keek naar de paniek in het Grimhotel. Dan was dat maar zo.



Thuis

Katya hinkte naar huis. Het water had haar val gebroken, maar toch had ze haar enkel verzwikt. Ondanks de pijn voelde ze zich geweldig. Dit was het leven! Ze glimlachte. Had nog steeds kramp in haar buik – een langgerekte steek – ze legde haar hand onder haar navel. Meer dan alleen zenuwen.

Ze was er ook nog in geslaagd een handje grimdukaten mee te nemen. Het waren er geen honderd, maar toch een stuk op vijf. Genoeg voor worst en groente in de soep, en vers brood voor de komende maanden! Ze zou nieuwe laarzen kopen voor pap. En een schort voor haar broers.

Het licht in de Solostempel scheen nog toen ze hun straat binnenliep. Blauw licht viel op de grellige muren. Voorzichtig door de schaduwen. De Brandschout en zijn rakkers patrouillerden. Het hakblok op de hoek, meer dan ooit een dreiging.

Bijna thuis. Wat zou pap zeggen? En haar broers?

Voor de kleine poort van hun binnenplaats zag ze een groepje mannen staan. Er klonken harde slagen op hun deur.
'Maak open'. Schreeuwden ze. Mannen met fakkels. Zwarte mantels en rood pantser. En hellebaarden.

Haar hart stokte: de inquisitie stond voor hun deur.

De initiatie: de opening van een element

Zodra de elementarist voor het eerst zijn element heeft gebruikt om het op te roepen, is er geen twijfel meer mogelijk: de elementarist is zich bewust van zijn band met zijn element. Dit noemen *ingewijden 'de Opening van het Element'* of de *'Geboorte van de Kracht'*. Soms komt de *opening* spontaan, vanuit een bijzonder stressvolle situatie – maar dit is erg gevaarlijk en potentieel dodelijk. Vooral als je probeert een element te openen zonder een stevige basis in ⊡ **Arkane affiniteit & Magische potentie** en een paar speerpunten op **arkaan verweer**. Meestal probeert een **Shamaan** of een **Barde** de element 'opening' te forceren, voordat het element zich een eigen weg naar buiten worstelt en de elementarist doodt. Een gecontroleerde opening is bijna nooit dodelijk. Iedere opening is *vormend* en *bijzonder intens* – het loont om dit uit te spelen, dan toch in ieder geval om nauwkeurig te beschrijven in een karaktergeschiedenis.

De Proef voor arkane vermoeidheid

Uitkomst arkane proef:	Effect:
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3 vermoeidheid
Kritisch succes (>5 lager)	0

Elementair Shamanisme

Een elementarist kan slechts **één element** openen, met uitzondering van **shamaans**, die twee elementen tot hun beschikking hebben – en heel soms zelfs drie of vier. Overleg dit altijd overleg met je **spelleider**; een elementair shamaan is een leider in de wereld en een persoon met gezag en respect. Dit is niet altijd congruent met het spelen van een karakter in een groep.

Elementen mogen niet elkaars antagonis zijn, een shamaan kan bijvoorbeeld geen ziel en leven, of water en vuur als elementkracht hebben.

Het openenen van je element

Pas na het *openen* van een element, de *initiatie*, mag je ervaringspunten zetten op ⊙ **Geïnitieerd elementgebruik (…)**.

*Het openen van een element is zonder barde of shamaan is levensgevaarlijk: een proef op **moeilijkheid 22** op ▲ **Arkaan verweer** (die een karakter nog niet heeft! – maar ▲ van de funderende fase mag je als uitzondering wèl zonder beperking gebruiken onder de ongeopende element). Omdat je ook nog geen **arkane stamina** hebt, gaat vermoeidheid direct van je vermoeidheid af, en daarna bij je wonden. Als je de worp **kritisch faalt** (met meer dan vijf punten mist) moet je nogmaals gooien. Zonder Barde of Shamaan kan dit niet anders. Dit keer tegen moeilijkheid 12 (normaal falen wordt haalbaar) – en vervolgens tegen 2 als ook dit wederom kritisch faalt. Een dubbel kritisch falen betekent 2 x 10 vermoeidheidscategoriën en eindigt daarmee in een gewisse dood. Houd dus vast aan alle gloriepunten die je ooit hebt gekregen, investeer in arkaan verweer, zorg dat je niet gewond of vermoeid bent en dan is er een redelijke kans om het te overleven.*

*Als er wèl een Barde of Shamaan is dan neemt deze de helft van de arkane vermoeidheid van je over (Zij gebruiken wel arkaan stamina). En bij kritisch falen hoef je **niet** nogmaals te gooien.*

Wat ook de uitkomst van het *actieve* ▲ **Arkaan verweer** is, als je het overleeft, is je element geopend en moet je 3 ervarings punten investeren op het geïnitieerde elementgebruik en de speerpunt op ▲ **Elementkrachten van (…) oproepen** (als er geen zwaarwegende factoren zijn die anders dicteren).

Arkane vermoeidheid (kort)

Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van hoe sterk de spreuk mislukt is (pagina 290).



De Dood van de Vettermajster van de Gøtterrisk

'Arkan!'

De muren van IJzerwacht waren stevig. Steen. Opgetrokken door het metslaarsgilde, bedoeld om eeuwen te doorstaan. Maar nu klom een horde ondoden tegen de vesting omhoog, opgedreven door Chaotapriesters.

'Arkan!!... Het zijn er te veel!' Maar Arkan was er niet.

Hafrûn, Vettermajster, liet haar zwaard zingen. Dit was haar verhaal. Haar Rýkte. Rottend vlees. Haar zwaard hakte, en hakte. Hoeveel had ze er nu al kapotgeslagen? Ze was de tel kwijt. Dit was slagerswerk. Vlees moest vallen. Haar armen waren

zwaar, haar adem ging snel. De misselijkmakende stank van de ondoden dreef haar bijna tot kotsen.

Achter de horde ondoden bewogen de dienaren van Maler. Malár. Hun ogen vonden haar. Ze zagen hoe deze vrouw in het duister de ene na de andere Lijkman van de borstwering stak. Hakte. En om haar heen vochten de verdedigers met hernieuwde moed.

Eén van de priesters—een oude, blinde Chaotaman — strekte zijn handen naar haar uit. Hij voelde haar elementvonk. Zijn vingers kromden zich.

Een trekkende kracht, koud ijs, greep haar ziel. Hij trok aan haar. Trok de rode kleur uit haar haar. Trok de blos van haar wangen. Zwarte aderen onder haar huid.

Nee!

Ze hijgde en sloot haar ogen. Haar knokkels werden wit. Ze verzette zich.

Maar wist niet hoe.

Haar naam was Hafrûn. Haar bloed was storm. Haar ziel was van haar. En toen riep ze.

Niet om verlossing. Niet om genade. Maar om de wind. De storm.
Maar ze wist niet hoe. De wind antwoordde. Vanuit haar binnenste barstte hij los. Een kracht had gesluimerd. Nu kwam hij vrij.

Een storm ontketende zich in haar. Maar de storm was te groot voor Hafrûn.

De wind rukte aan haar haren, beet in haar oren. Haar lichaam was niet groot genoeg om dit alles te bevatten. Ze was een vat dat barstte, een storm die zichzelf verteerde. Ze schreeuwde tot haar kaken braken. De wind rukte haar open. Brandde haar leeg. Haar ogen gloeiden wit. En spatten uit elkaar. Haar adem verwaaide.

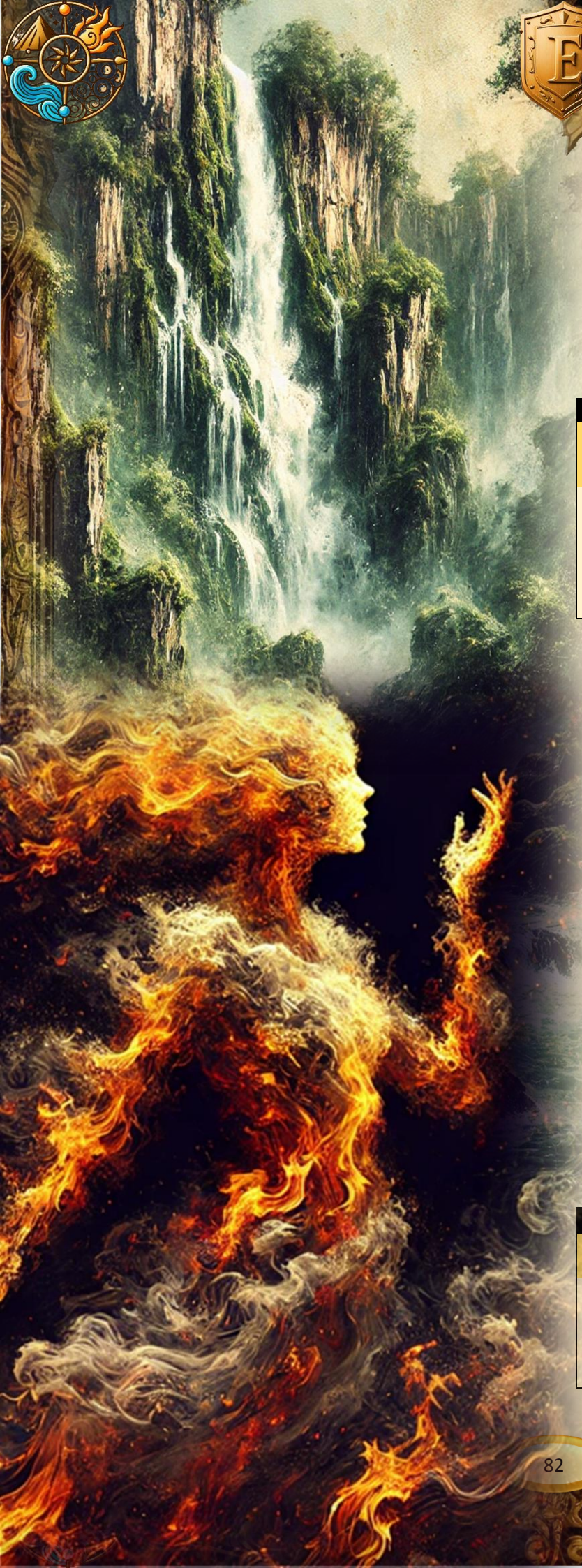
Ze was niet langer Hafrûn.
Ze was wind. Ze was storm.
Ze was niets.

Toen wierpen de lijkmannen zich op haar. Grijpende handen. Tanden. Hongerige monden. Gulzig.

Maar Hafrûn was al weg. Haar lichaam leeg. En de wind nam haar naam mee.

En pas toen was Arkan er.





⊙ Geïnitieerd elementgebruik (…)

Na de opening van zijn element is een elementarist ***geïnitieerd*** en kan de **⊙ Geïnitieerd elementgebruik (…)** gaan verhogen.

⊙ Geïnitieerd elementgebruik (…) geeft aan in hoeverre een elementarist *bewust* het geopende element *actief* kan gebruiken. In onderstaande speerpunten wordt duidelijk wat het verschil is met de speerpuntend van **⊙ Fundamentele verankering van het element (…).**

⊙ Geïnitieerd elementgebruik (…)

⊙ Geïnitieerd elementgebruik (…) geeft aan in hoeverre een elementarist *bewust* het geopende element *actief* kan gebruiken.

Speerpunten

- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Ælendýn
- ▲ Elementkrachten van (…) oproepen

▲*Arkaan verweer*

Met deze speerpunt onder **geïnitieerd gebruik** kan je *bewust* en *actief* de krachten tegengaan die tegen je gebruikt worden. Het is altijd de **eindscore** van **▲Arkaan verweer** die je gebruikt als moeilijkheid voor een tegenstander om directe arkane effecten tegen te gaan. Bijvoorbeeld *gedachtelezen* en *het Voeden van de Draak*. Ook tegen *directe-indirecte* effecten, zoals een gegooide vuurbal, of een aanval met nemesisvuur biedt dit speerpunt bescherming. Tegen echte indirecte effecten, een klap van een levenselementrairsit die zijn spieren heeft versterkt, of de uithaal van een klauw van nachtklauw, biedt **▲Arkaan verweer** onder **⊙ Geïnitieerd elementgebruik (…)** geen extra bescherming. Vuistregel is dat het arkane effect een direct gevolg is van een arkane worp dat je wil tegengaan. Mocht er discussie zijn, leg het besluit vast en wees consequent.

In tegenstelling tot **▲Arkaan verweer** onder **⊙ fundamentele verankering van het element (…)** is dit geen *passieve* worp, maar altijd een *concurrentieworp* – of een *normale worp* als het een verweer tegen een *fundamentele verankering* betreft, of een standaard effect.

Arkaan verweer

▲Arkaan verweer onder **⊙ geïnitieerd gebruik van van het element (…)**

*De speerpunteindscore **▲Arkaan verweer** onder **⊙ geïnitieerd gebruik van het element (…)** wordt gebruikt als concurrentieworp tegen arkane aanvallen en hun directe effecten; een normale worp als er sprake is van een meer permanent effect.*

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Specifieke **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** onder **◎ Geïnitieerd elementgebruik (…)** is voor een elementarist een uiterst belangrijke score. Met deze score begrijpt een elementarist *zijn eigen element* en de effecten ervan. *De score is belangrijk in omgang met wezens uit Ælendýn en het begrijpen van de dimensie; haar creaturen en gebruiken.* Het is deze kennis die de elementarist in staat stelt om (later) de Meesterlijke fase te ontplooien en vanuit daar deze kennis te gaan gebruiken om spreuken te doen. Ook is **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** vaak een beperkende factor in het actief elementgebruik bij meer complexere akranen elementmanifestaties (dit staan altijd genoemd bij de andere speerpunten).

Beperkt & begrenst door ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor in het actief elementgebruik bij meer complexere arkane elementmanifestaties (dit staat altijd genoemd bij de andere speerpunten).*

Beperkt & begrenst
Beperkt betekent dat je de laagste van twee scores gebruik voor de proef; dit is een standaard regel uit tactique. **Begrenzend** wordt gebruikt om aan te geven hoe een andere speerpunt een andere speerpunt begrenst **qua mogelijkheden**, **kracht** of **complexiteit** die een spreuk mag hebben; het gaat over de grens aan de mogelijkheden, een begrenzing aan de hoeveelheid effectieve ▲.
Voorbeeld:
Als je ▲▲▲ op **▲ oproepen van elementkrachten van (vuur)** begrenst dit de maximale krachten die je mag oproepen tot ▲▲▲ (▲▲▲ = het oproepen van een vuur ter grootte van een haardvuur).

▲ *Band met Ælendýn*

Dit speerpunt beschrijft hoe goed de Band is met Ælendýn – het is zijn vermogen om in contact te staan met de dimensie **Ælendýn**. In hoeverre is je karkater één met zijn element?

Deze band zegt veel over de *Arkane Affiniteit*, en minder over de *Arkane Potentie*. Een *mundane* elementarist gebruikt **▲ Band met Ælendýn** om zich in, *door*, het element te verplaatsen. Als je door een muur wilt lopen als aarde elementarist – of door de lucht wilt zweven, dan gebruik je onderstaande tabel:

▲ Band met Ælendýn		
Hoeveelheid speerpunten mundaan element		**Ontsluit (Proef: 12, 6 VP)**
▲	→	Als een mier
▲▲	→	Als een mens
▲▲▲	→	Als een paard
▲▲▲▲	→	Als een tijger
▲▲▲▲▲	→	Als een sperwer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht & **▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** zijn beperkende factoren en begrenzen de speerpuntscore waarmee gegooid wordt.		



De *hogere elementen* werken weer net iets anders: deze kunnen een algemene indruk, stemming, gedachten of gevoel binnen een groep **denkenden personen** te weten komen, of de stemming van een **natuurlijke plek**. Hieruit komen geen specifieke conclusies uit, maar blijft een globaal beeld. Hoe groter hoe moeilijker – maar leidt vaak ook tot een veralgemeniserend beeld.

▲ Band met Ælendýn		
Emotie / Gedachten / Leven		**Ontsluit (Proef: 12, 6 VP) *Algemeen* gevoel / emotie / gedachten binnen…**
▲	→	Tafelgenoten/poel
▲▲	→	Galagkamer/open plek
▲▲▲	→	Dorp/veld
▲▲▲▲	→	Stad/bosgebied
▲▲▲▲▲	→	Regio
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht is een beperkende factor		

▲ **Band met Ælendýn** geeft ook aan hoe gemakkelijk een elementarist een cirkel met andere elementaristen kan vormen om grotere elementmanifestaties op te roepen.

Regel: Elementcirkel

▲ Band met Ælendýn

Cirkel met andere Elementarsiten

Moeilijkheid: 10 om de **Cirkel met Elementarsiten** te vormen, +2 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien op de speerpunteinscore van **▲ Band met Ælendýn**. Een groep van 4 gooit iedereen dus tegen moeilijkheid 14.

Als er een **shamaan** aanwezig is, leidt deze de cirkel. Anders de elementarist met de hoogste elementscore. Deze gooit of de ▲van de spreuk of het ▲ **Elementkrachten oproepen**. Hierbij telt hij de speerpunten van alle deelnemers van de cirkel (▲ **Elementkrachten oproepen**) bij op.

Arkane Uitputting wordt verdeeld naar inzicht van de leider van de groep (degene die de worp gooit). Normale regels omtrent arkane stamina zijn van toepassing, focusgebruik *niet*.

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht is een beperkende factor

Voor het opmerken en openen van **poorten** naar **Ælendýn**, *maanpoorten*, gebruikt een elementarist ook de **▲Elementband**. Een karakter kan proberen een maanpoort te openen met deze vaardigheid. Het openen van een maanpoort is een **ritueel** dat meerdere uren kost.

Regel: Maanpoort openen

▲ Band met Ælendýn

- Het openen van een maanpoort is afhankelijk van de maanpoort zelf. Voor een maanpoort waar de Sinovár, de Sý, heel dun is is de worp niet heel moeilijk **(▲ Band met Ælendýn** tegen moeilijkheid 10). Dit zijn maanpoorten in sommige Alaya dorpen en in het Woud van Ælendýn. De moeilijkste maanpoorten worden geopend met een moeilijkheid van 50.
- Shamaans mogen de speerpunten van de **▲ Band met Ælendýn** van de verschillende elementen bij elkaar optellen.
- Bij een mislukte worp treedt vermoeiheid op.
- **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** is een *beperkende* factor op de eindscore van deze proeven.

Net als bij **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** is de band die een elementarist heeft met zijn element vaak beperkend op arkane effecten die hij wil gebruiken. Als dit het geval is, staat dit specifiek genoemd.

Beperkt & begrenst door ▲ Band met Ælendýn

▲ Band met Ælendýn

***▲ Band met Ælendýn** is vaak een **beperkende** of **begrenzende** factor in het actief elementgebruik bij meer complexere arkane elementmanifestaties (dit staat altijd genoemd bij de andere speerpunten).*

▲ *Arkane stamina*

Gebruikers van Arkane krachten putten een deel van de energie van hun spreuken uit hun **eigen lichaam**. Om een kracht tot stand te laten komen moet het karakter een prijs betalen. Aan deze vermoeidheid kan een karakter wennen en een arkaan kan hierop oefenen. Hiervoor heeft de arkaan de **▲ Arkane Stamina**

Van de categoriën vermoeidheid die een arkane proef oplevert, worden eerst de ▲ van **▲ Arkane Stamina** afgetrokken voordat ze eventueel van je **arkane animus** en daarna van arkane vermoeidheid afgetrokken worden. Zie het hoofdstuk over arkane vermoeidheid, op pagina 290, voor meer informatie.

Arkane vermoeidheid.

▲ Arkane stamina

Iedere ▲ op**▲ Arkane stamina** mag je aftrekken van de hoeveelheid vermoeidheids categoriën die je krijgt als gevolg van een arkane inspanning.

Regeltechnisch:

Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van hoe sterk de spreuk mislukt is. *Je kan de uitleg terug vinden in het hoofdstuk over arkane vermoeidheid*, op pagina 290, hier alleen als *quick reference*:

De Proef voor arkane vermoeidheid

Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3 vermoeidheid
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter de ▲ van **▲ arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken. In een **elementcirkel** gelden iets andere regels.

▲ Elementkrachten van (…) oproepen
Dit speerpunt stelt een elementarist in staat om de ruwere vormen van zijn element op te roepen: aarde, water, lucht of vuur, maar ook de krachten van leven, gedachten en emotie. Dit speerpunt is voor iedere elementarist belangrijk om te ontwikkelen en wordt bijna altijd als eerste gekozen. Zonder een speerpunt hierin is het element nog niet geopend.
Dit speerpunt wordt het vaakst gebruikt om proeven mee te doen; het drukt het actieve gebruik van het element uit. De effectiviteit wordt vaak beperkt en/of begrensd door andere speerpunten, zoals **▲ Band met Ælendýn** en **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**.

▲ Elementkrachten van (Lagere Elementen) oproepen
Elementaristen met een lager, of mundaan, element (aarde, water, vuur, lucht) kunnen hun element fysiek oproepen. Hiervoor gebruiken ze **▲ Elementkrachten van (Lagere Elementen) oproepen.** Dit is de basiskracht van elke mundane elementarist. Het oproepen gebeurt standaard vlak onder of boven de handen van de elementarist, vlak voor de borstkas, of vlak voor de ogen.

Hoewel je **▲ Elementkrachten van (Lagere Elementen)** oproepen gebruikt om het element op te roepen, **▲ Band met Ælendýn (Lagere Elementen)** bepaalt en begrenst de mogelijkheden van wat je ermee kunt doen..

Begrensde mogelijkheden
*Het een speerpunt is niet **beperkend** op de worp, maar **begrenst** de mogelijkheden. De maximale moeilijkheid komt overeen met de maximale ▲ van de proef.*

Mundane elementen oproepen
▲ Elementkrachten van (Lagere Elementen) oproepen
De hoeveelheid elementkrachten die een elementarist wil oproepen bepaalt de **moeilijkheid van de proef.** Je gooit met **▲ elementkrachten van (Lagere Elementen) oproepen** die ***begrenst*** wordt door de score van **▲ band met Ælendýn (Lagere Elementen)**.

Het werkt eenvoudig:

Je telt de **▲ bij elkaar op**, en kijkt of dit niet hoger is dan je **▲ band met Ælendýn (Lagere Elementen)** en gooit met speerpunteindscore van **▲ elementkrachten van (Lagere Elementen) oproepen**.

▲	Elementhoeveelheid
▲	Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	Haardvuur, forse kei, emmer, vlaag
▲▲▲▲	Kampvuur, rotsje, ton water, luchtstoot
▲▲▲▲▲	Vuurzee, heuvel, meertje, storm

Oproepen op een andere plek:	
Boven je handen, voor je borst	-
In zicht, tot 100 meter	+▲
In zicht, tot 200 meter	+▲▲
In zicht, tot 1 mijl	+▲▲▲
Uit zicht, tot 10 meter	+▲▲▲▲
Uit zicht, tot 100 meter	+▲▲▲▲▲
Oproepen in een elementarme omgeving	
Zoals vuur in een sneeuwlandschap	+▲
Zoals vuur op zee	+▲▲
Zoals lucht in een tunnel	+▲
Zoals lucht in een grafkist 6 voet-onder	+▲▲
Zoals aarde op een zee	+▲
Zoals aarde op een vliegend tapijt	+▲▲
Zoals water in een woestijn	+▲
Zoals water op een lavameer	▲▲
Oproepen in een elementrijke omgeving	
Zoals vuur in een smidse	-▲
Zoals vuur bij een vulkaan	-▲▲
Zoals lucht op een bergtop	-▲
Zoals lucht op een vliegend tapijt	-▲▲
Zoals aarde in een tunnel	-▲
Zoals aarde in een grafkist 6 voet onder	-▲▲
Zoals water op een rivier	-▲
Zoals water op 10 meter onder water	-▲▲

Moeilijkheid	
▲	4
▲▲	7
▲▲▲	11
▲▲▲▲	16
▲▲▲▲▲	22
(vanaf hier heb je een elementcirkel nodig)	
▲▲▲▲▲▲	29
▲▲▲▲▲▲▲	37
▲▲▲▲▲▲▲▲	46
▲▲▲▲▲▲▲▲▲	56
▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲	67

Als je dus ▲▲▲▲ hebt op **▲ band met Ælendýn (Lagere Elementen)** mag je dus maximaal moeilijkheid ▲▲▲▲ proberen.



Vechten met ▲ Elementkrachten van (Lagere Elementen) oproepen

Lagere elementen kunnen ook in het gevecht gebruikt worden. Voor het specifiek vechten met arkane krachten, zie het hoofdstuk: Het arkaan gevecht, op pagina 283 en verder.

Vaak gebruikte arkane wapens:

Een elementarist kan ook wapens oproepen om in het gevecht te gebruiken.. De meeste wapen worden vóór een gevecht opgeroepen en **met ⊙ Vechten met finessewapens** of **⊙ Vechten met Melêewapens** gevoerd. Maar er zijn ook elementaristen die voor het arkane gevecht een speciale vaardigheid ontwikkelen onder ⍟ **Behendigheid & Reactievermogen: ⊙ Vechten met Arkane krachten.**

Oproepen van arkane wapens, voor gebruik onder **⊙ Vechten met finessewapens** of **⊙ Vechten met Melêewapens**. De voorbereiding gebeurt vóór de gevechtsronde waarin deze ingezet worden. Zie voor meer uitleg: het hoofdstuk over arkaan vechten op pagina 283 en verder.	
Brandende handen (vuur)	
⊙ Vechten met finessewapens	
Kracht:	▲
Complexiteit	+ ▲
Stenen vuisten (aarde)	
⊙ Vechten met Melêewapens of **⊙ Vechten met finessewapens**	
Kracht:	▲
Complexiteit	+ ▲
Waterszwaard (water)	
⊙ Vechten met finessewapens	
Kracht:	▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Knuppel van steen (aarde)	
⊙ Vechten met Melêewapens of **⊙ Vechten met finessewapens**	
Kracht:	▲
Complexiteit	+ ▲
Luchtlans	
⊙ Vechten met ⊙ Vechten met finessewapens	
Kracht:	▲▲
Complexiteit	+ ▲▲

Arkane wapens, onder **⊙ Vechten met arkane krachten**	
Aswolk (vuur)	
⊙ Vechten met arkane krachten	
Kracht:	▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Luchtzweepslagen (lucht)	
⊙ Vechten met arkane krachten	
Kracht:	▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Luchtstoten	
⊙ Vechten met arkane krachten	
Kracht:	▲▲▲▲
Complexiteit	+ ▲
Vuurvlinders:	
⊙ Vechten met arkane krachten	
Kracht:	+ ▲▲▲▲
Complexiteit	-
Dansend waterzwaard	
⊙ Vechten met arkane krachten	
Kracht:	+ ▲▲▲▲
Complexiteit	+ ▲
Dansende vuurlans (vuur)	
⊙ Vechten met arkane krachten	
Moeilijkheid	▲▲▲▲▲

bovennatuurlijk schot (als voorbeeld) – andere elementkrachten die met de strijd te maken hebben staan in dat hoofdstuk uitgelegd.

▲ Band met Ælendýn (Lucht)

Wanneer een luchtelementarist kiest voor een *bovennatuurlijke aanleg* met afstandswapens, kan hij kiezen voor **▲ Lange afstandexpertise** of **▲ Precisie**. Na het kiezen van één of beide opties in de *funderende fase*, kan de luchtelementarist tijdens de *geïnitieerde fase* **'Bovennatuurlijk schot/Worp'** als elementkracht inzetten. Dit is een speciale aanval waarbij de luchtelementarist de lucht actief aanroept om zijn afstandswapen naar het doel te geleiden. Deze elementkracht zorgt ervoor dat de ▲ uit **▲ Band met Ælendýn (Lucht)** bovenop de ▲ uit **▲ Lange afstandexpertise** en/of **▲ Precisie komt**, wat kan leiden tot uitzonderlijke, bizarre of zelfs onmogelijke schoten.



▲ Elementkrachten van (Hogere Elementen) oproepen

"Het spijt me te zeggen Bruno, je bent een fijne kerel, maar het wezen van een Saïlon vind ik zoveel interessanter dan een stuk rots" .

Wulf Albrechtszoon, Barde, Gelian, in gesprek met Bruno.

De spelers die een **Hoger Element** (Leven, Emotie, Gedachten) hebben kunnen dit manipuleren. Zij kunnen gebruik maken van de elementkracht in zichzelf en in anderen.

Hogere elementen oproepen

▲ Elementkrachten van (Hogere Elementen) oproepen

De hoeveelheid elementkrachten die een elementarist wil oproepen bepaalt de **moeilijkheid van de proef.** Je gooit met ▲ **elementkrachten van (Hogere Elementen) oproepen** die ***begrenst*** wordt door de score van ▲ **band met Ælendýn**.

Het werkt eenvoudig:

Je telt de ▲ **bij elkaar op**, en kijkt of dit niet hoger is dan je ▲ **band met Ælendýn (Lagere Elementen)** en gooit met speerpunteindscore van ▲ **elementkrachten van (Lagere Elementen) oproepen**.

Emotie & Gedachte:
Een Barde of Sentinel kan proberen iemands emotie of gedachte te lezen, bij te stellen of zelfs volledig te veranderen. Ze hebben de krachten van **Empatie/Telepathie** en **Emotiezenden/ Gedachtenzenden** tot hun beschikking.

Verweer tegen empathie & telepathie

De krachten van Empatie/Telepathie en Emotiezenden/ Gedachtenzenden worden afgewikkeld als worp tegen de einscore van ▲**Arkane verweer**, of een concurrentieworp tegen ▲ **Arkaan verweer.** Afhankelijk of het doelwit een geïnitieerde arkane vaardigheid heeft met ▲ **Arkaan verweer**.

Minimale passieve moeilijkheid is **6**.

Voor gebruik van het element in een akaan gevecht zijn de regels uitgelegd, op pagina 283 en verder – zie met name de tabel op pagina 296.

Hoeveelheid Speerpunten 'oproepen'		Ontsluit
▲	→	Telepathie / Empathie
▲▲	→	Kalmeren van denkende wezens
▲▲▲	→	Zenden Licht
▲▲▲▲	→	Zenden Zwaar
▲▲▲▲▲	→	Genezen van psychisch trauma

Empathie/Telepathie Het opmerken van andermans emoties/gedachten, zelfs als deze zich niet in de nabijheid van de Barde of Sentinel bevinden.
Zenden (licht): Stimuleren van een lichte emotie/gedachten in iemand anders of zichzelf. Suggesties en wat zwaarder aanzetten.
Kalmeren: tot rust brengen van iemand, zodat hij makkelijker kan slapen.
Zenden (zwaar): Een zware emotiegolf/gedachtengolf over iemand uitstorten. Emoties/gedachten erg versterken of veranderen. Hier vallen bevelen onder die iemand normaal gesproken niet zou doen. Extreme emoties die iemand normaal niet zou voelen.
Genezen van psychisch trauma meestal door ingrijpende gebeurtenissen opgelopen.

Gedachten en emotie		
▲	→	Telepathie / Empathie
▲▲	→	Zenden licht
▲▲▲	→	Zenden zwaar
Verzwaringen / verlichtingen		
Afstand		
Oproepen op een andere plek:		
In zicht		-
(uit zicht) binnen 100 meter		+▲
Tot 1 mijl		+▲▲
Tot 25 mijl		+▲▲▲
Tot 100 mijl		+▲▲▲▲
Tot 500 mijl		+▲▲▲▲▲
Relaties:		
Levenspartner / Erge Ash		-▲▲▲
elementair contactpersoon		-▲▲
Vriend of familie		-▲
Bekend persoon of kennis		-
Je 'weet duidelijk wie het is'		+▲
Wel eens vluchtig gezien		+▲▲
Volledig onbekend persoon		+▲▲▲

Moeilijkheid	
▲	**4**
▲▲	**7**
▲▲▲	**11**
▲▲▲▲	**16**
▲▲▲▲▲	**22**
(vanaf hier heb je een elementcirkel nodig)	
▲▲▲▲▲ ▲	**29**
▲▲▲▲▲ ▲▲	**37**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	**46**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲	**56**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲	**67**





Leven:
Een Dwaler kan proberen levenskracht in zichzelf of in anderen aan te roepen. Die kracht is pluriform en krachtig. Hij kan proberen een dier te kalmeren of in te palmen en er een band van vriendschap mee te vormen (*dit is iets anders dan africhten en trainen*). De vegetatie proberen te beïnvloeden of zichzelf of anderen te veranderen en helen.

Hoeveelheid speerpunten…		Ontsluit
▲	→	Vegetatie laten groeien
▲▲	→	Helen van zichzelf, vriendschap
▲▲▲	→	Helen van anderen
▲▲▲▲	→	Zichzelf versterken
▲▲▲▲▲	→	Anderen versterken

Versterking: Het verhogen van
- **Behendigheid & reactievermogen**
- **Kracht & incasseringsvermogen**
- **Perceptie & Informatieverwerking**

Helen: Het onmiddellijk genezen van wonden. Dit mag per wond een oneindig aantal keer gebeuren.

Vegetatie laten groeien		
▲	→	Leven voelen, Bloemknop openen
▲▲	→	Bes of appel buiten seizoen
▲▲▲	→	Tak laten groeien, zaadje laten ontkiemen
▲▲▲▲	→	Plant of struik laten groeien uit zaadje
▲▲▲▲▲	→	Boom laten groeien uit zaadje
▲▲▲▲▲ ▲	→	Akker laten bloeien

Vriendschap & vertrouwen		
▲	→	Tam boerderijdier
▲▲	→	Waakhond, strijdros
▲▲▲	→	Wolf, beer
▲▲▲▲	→	Drakko
▲▲▲▲▲	→	Kwasin
▲▲▲▲▲ ▲	→	Saïlon

Helen van fysieke wonden en fysiek trauma		
▲	→	Wond-, gif of ziektecategorie I.
▲▲	→	Wond-, gif of ziektecategorie II.
▲▲▲	→	Wond-, gif of ziektecategorie III.
▲▲▲▲	→	Wond-, gif of ziektecategorie IV.
▲▲▲▲▲	→	Wond-, gif of ziektecategorie V.
▲▲▲▲▲ ▲	→	Wond-, gif of ziektecategorie VI.

Verzwaringen / verlichtingen	
Type wonden	
Snijschade / Hakschade	+▲
Vuur- zuurschade	+▲▲
Nemesiswonden	+▲▲▲
Relaties:	
Levenspartner	-▲▲
elementair contactpersoon	-▲
Vriend of familie	-▲
Bekend persoon of kennis	-
Je ‘weet duidelijk wie het is’	+▲
Wel eens vluchtig gezien	+▲
Volledig onbekend persoon	+▲▲



Versterken		
⊙ Behendigheid & reactievermogen		
⊙ Kracht & incasseringsvermogen		
⊙ Perceptie & Informatieverwerking		
▲	→	1 punt
▲▲	→	2 punten
▲▲▲	→	3 punten
▲▲▲▲	→	4 punten
▲▲▲▲▲	→	5 punten
▲▲▲▲▲ ▲	→	6 punten

Mutaties		
▲	→	Nagels, beharing, klauwen
▲▲	→	Nachtogen, hoorns,
▲▲▲	→	Langere ledematen
▲▲▲▲	→	Poten als een paard, andere humanoïde
▲▲▲▲▲	→	Ander mensgroot beest
▲▲▲▲▲ ▲	→	Volledig beergroot ander dier

Moeilijkheid	
▲	**4**
▲▲	**7**
▲▲▲	**11**
▲▲▲▲	**16**
▲▲▲▲▲	**22**
(vanaf hier heb je een elementcirkel nodig)	
▲▲▲▲▲ ▲	**29**
▲▲▲▲▲ ▲▲	**37**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	**46**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲	**56**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲	**67**



De Refter van Yzor's Toren

Guido van Bronkvelde, een dwaler met een rafelige grijze baard, stapte behoedzaam door het verlaten gedeelte van Yzar's Toren. Onder zijn herteleren laarzen kraakte oud glas. Met eelterige vingers gleed hij langs de stenen muren, waar mos en klimop groeiden. De stilte werd slechts doorbroken door het zachte geritsel van zijn mantel. Er waren hier nog steeds nauwelijks vogels, zelfs na al die jaren. Toch voelde het anders. Niet meer zo leeg als de laatste keer dat hij deze ruimte had betreden.

Hij stopte voor een lege deurpost, zijn blik op de ruïne van wat ooit een refter was. Constantijn, ach Constantijn, had hem verteld dat deze plaats ooit een thuis was voor de meest luxueuze diners denkbaar. Met magisch gevulde fazanten, sprekende taarten waaruit gouden regen opspatte, en de rijkste saïlon en ebbon van het rijk. En de beste magiërs. Nu resten slechts drie muren, gebroken tegels en een mozaïekvloer, bedekt met stilstaand, groen water. En Constantijn was…

Guido wilde liever niet denken aan die dag. Zelfs nu nog voelde hij zijn kaakspieren verkrampen als zijn gedachten die kant op dreigden te gaan.

Niet alleen Constantijn.

Hij liet zich op één knie zakken en legde zijn hand op de aarde tussen de gebroken tegels. De grond voelde koud, een mengeling van vochtige schimmel en verweerd hout. Hij sloot zijn ogen en ademde diep in. Van diep in zijn binnenste reikte hij naar zijn eigen kracht van Leven, en voelde de Krachten van Ælendýn bijna pulserend in zijn eigen lijf en leden. Maar buiten zijn lichaam was er nauwelijks iets dat het rijk van de Fæ weerspiegelde. De energie voelde zwak, verstild, door eeuwen van verlatenheid en de schaduw van vreemde arkane experimenten. Maar het was er, en wachtte om gewekt te worden.

Hij reikte. En verbond. De kracht van zijn innerlijk, met de wereld die grauw was geworden.

Zijn ademhaling werd zwaarder.

Zweetdruppels parelden op zijn voorhoofd en vielen in de aarde. Het aanwenden van zijn innerlijke kracht eiste haar tol, maar onder zijn vingers begon de grond langzaam tot leven te komen, leek te ontwaken, eerst aarzelend, maar plotseling barstte een scheutje pril groen door de rimpelige bruine aarde, zich een weg zoekend naar het licht.

De scheut groeide razendsnel uit tot een rank, kronkelend als een nest met jonge slangen,. en zich vastgrijpend aan de gebroken muren. De rank verdrong het oude klimop, en aan de toppen ontloken bloemen met zachte, witte kelken. Hun geur vulde de ruimte langzaam met een zoete en frisse geur.

Verdreven werd de mufheid.

Guido stond langzaam op. Zijn benen trilden lichtjes, hij zocht zelfs steun bij een van de oude stenen pilaren, wankelend, maar zijn ogen schitterden. De refter ademde weer. Hij had zoveel meer gebracht dan alleen een paar bloemen.

En toen hoorde hij het plotseling: het geluid van een veldleeuwerik. En de brede glimlach die op het verweerde gezicht van Guido verscheen, was als een zon op een zomermiddag.

Speltechnisch:

Speerpunt: ▲ **Elementkrachten van Leven oproepen**.
Moeilijkheid: 'Een struik laten groeien uit een zaadje', moeilijkheidsgraad 16 (▲▲▲▲) zie tabel op de vorige pagina). Verzwaard door de omstandigheden: Zoals water in een woestijn: +▲ – wordt moeilijkheid 22.
Resultaat: Guido slaagde in zijn worp, waardoor een wijnrank met bloeiende bloemen ontstaat. Guido werd zichtbaar vermoeid (hij verloor 3 vermoeidheidscategoriën – hij had een *normaal* succes). Zie voor context van dit vermoeidheidsverlies de uitleg over vermoeidheid en de bijbehorende tabel op pagina 290.



Wat is elementair meesterschap?

Elementaristen komen vaak zelfstandig in aanraking met de meesterlijke uitingen van hun elementgebruik, of worden door hun shamaan, of in Ælendýn, getraind richting **meesterschap**. Veel elementaristen zijn echter losgeslagen projectielen die speels en zeker niet zonder gevaar, hun weg vinden in deze meesterlijke beheersing van de elementaire krachten. Elementairsten kunnen alleen de spreuken gebruiken die hun element hen voorschrijft, en zullen wegblijven bij het gebruik van antagoniskrachten.

Elementmagiërs, **elementmeesters**, zoals ze worden genoemd, genieten weinig respect onder de meer wetenschappelijk georiënteerde meestermagiërs, met uitzondering van de meester sentinel, of sentinel-magiërs. Dit gebrek aan respect komt grotendeels voort uit de grilligheid waarmee Elementmagiërs hun krachten hanteren, en de intuïtieve beheersing. Dit wordt versterkt door angst. Elementmagiërs combineren hun rauwe en soms verwoestende elementaire krachten met hun meesterschap, dat vaak een verlengstuk is van intuïtief aangeleerde 'wilde' krachten. Dit maakt elementmeesters uitzonderlijk gevaarlijk, die gevreesd worden door hun vijanden.

Hoe werkt ⊙ elementair meesterschap?

Een karakter kan alleen een ⊙ **elementair meesterschap** openen als hij al genoeg ervaring heeft op het bewuste, geïnitieerde arkane vlak.
Elementaristen kunnen dus 'doorgroeien' naar een carrière als meesterelementarist, wat betekent dat ze **spreuken** mogen gaan doen. Het is verstandig om eerst vertrouwd met een karakter te raken voordat je de stap naar meesterschap maakt.

Spreuken (woorden, tekens, klanken) zijn **nooit hetzelfde**. En zijn afhankelijk van de tijd, plek, jaargetijde en **schommelingen in de Sý**. Voor spreuken betekent dit dat een spreuk die je doet, nooit dezelfde moeilijkheid heeft en dat je als elementair meester, net als andere meestermagiërs, continu aan het improviseren bent.

⊙ Elementair meesterschap

Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Ælendýn
▲ Meesterlijk elementgebruik
▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

🌀 voorwaarden voor het opbouwen van elementair meesterschap

Om een eerste speerpunt op ⊙ **Elementair meesterschap** te zetten moet de geïnitieerde vaardigheidsscore op, bijvoorbeeld, ⊙ **Geïnitieerd gebruik van het element aarde,** ten minste 4 zijn, maar vaak is hoger, logischer. ⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie** is minimaal 5. reactievermogen

⊙ elementair meesterschap (…) *is een clustervaardigheid*

Je kiest volgens de regels van *clustervaardigheden* vervolgens je **primaire** en **secundaire focussen**. Dit zijn de **spreukengebieden**.

Spreukgebieden staan op de volgende bladzijden uitgelegd met voorbeelden. Spreukgebieden zijn bijvoorbeeld: 'spreuken van het element lucht' en 'telekinese'. Voor een overzicht wat je als elementair meester kan, zie pagina 96 en verder.

⊙ elementair meesterschap als clustervaardigheid

De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*)

Een samenvatting van clustervaardigheden:
Wanneer je een eerste punt op ⊙ **elementair meesterschap kies je een primair spreukgebied.**

Als je **vaardigheidsscore 3** bereikt mag je een secundaire spreukgebied kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende secundaire spreukgebied. In plaats van een extra secundair spreukgebied erbij te kiezen, mag je ook een secundair spreukgebied 'upgraden' naar een extra primaire spreukgebied.

Als je op je primaire spreukgebied een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire spreukgebieden gooi je met een malus van 2.

Voor de spreukenscholen van ⊙ **elementair meesterschap** gelden extra regels:

In tegenstelling met mundane clustervaardigheden mag je, als je *geen* spreukgebied hebt gekozen, primair of secundair, *geen* spreuken uit dit gebied doen.

Je mag alleen een spreukengebied kiezen die een karakter vanuit zijn **arkane achtergrond** ook daadwerkelijk mag gebruiken. Dat wil zeggen: een **elementarist** mag bijvoorbeeld alleen spreukengroepen kiezen uit de groep van spreuken die een band hebben met ***Ælendýn,*** en dit mag geen ***antagonisgebied*** zijn (een luchtelementarist zal geen spreuken van aarde kunnen leren).

Op volgende pagina's staat een volledig overzicht van de spreukgebieden.

Zorg ervoor dat het palet van focussen ook **logisch** blijft. Het is logisch dat een vuurelementarist als eerste een focus op **vuurspreuken** neemt, en dan wellicht als secundaire focus daarna 'zonnespreuken'.

In plaats van dit in meer regels te gieten gaan we uit van *common sense* en speelgenot en het individuele kartakter en ontwikkeling van een magiër – niets is verboden (behalve een antagonisgebied) binnen een arkane achtergrond, maar sommige dingen zijn wel veel logischer dan andere. Denk er goed over na.

Elementaire focussen zijn:

- *Animatie*
- *Antimagie*
- *Betoveren*
- *Electriciteit*
- *Exorcisme de Goizar*
- *Exorcisme extra Nakár*
- *Illusie*
- *Maanspreuken*
- *Oproepen van elementwezens*
- *Skryën*
- *Spreuken van aarde*
- *Spreuken van emotie*
- *Spreuken van gedachten*
- *Spreuken van leven*
- *Spreuken van lucht*
- *Spreuken van vuur*
- *Spreuken van water*
- *Telekinese*
- *Teleportatie*
- *Veranderingen & mutaties*
- *Vuurplaats*
- *Zonnespreuken*

Welke spreuken mag je doen?

Je mag alle spreuken doen, als ze maar onder te brengen zijn bij je **spreukgebieden**. Houd in de gaten dat je spreukenpalet een logisch geheel blijft en dat het narratief klopt. Een elementair meester kan geen **antagonis** spreukgebieden kiezen, alleen een *Shæman Færýn* zou dit kunnen.

Hoe kan je een spreuken doen?

Elementair Meesterschap werkt net iets complexer dan andere arkane vaardigheden, hoewel het basisprincipe hetzelfde is: je gooit met je de eindscore van **▲Meesterlijk elementgebruik** of **▲Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** tegen de **moeilijkheid** van de **spreuk**.

▲ Band met Ælendýn *begrenst* de **kracht** of potentie van de spreuk (een gevolg van het centrale arkane principe);

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht *begrenst* de **complexiteit** van de spreuk (de secundaire aspecten en effecten).

Spreuken doen, het centrale arkane principe en secundaire aspecten & effecten

Je beschrijft, precies, wat voor **effect** je wil bereiken met je spreuk, gekozen vanuit de primaire of secundaire focussen die je hebt gekozen. Er is **één centaal arkaan principe** en er **zijn secundaire aspecten en effecten**.

Voorbeeld:
Een speler wil bijvoorbeeld:

*'een exploderende **vuurbal** met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooien'.*

Centrale arkane principe
*Het creëren van een **vuurbal** is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken van vuur.*
Secundaire aspecten en effecten
De secundaire effecten zijn 'exploderen', 'grote snelheid' en 'accuratesse'.

***Je kan dus niet:** een exploderende **vuur- en luchtbal** met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooien'. Omdat dit twee centrale principes zijn in plaats van één.*

Wat is een spreuk?

Wat is een spreuk?
Spreuken kosten standaard **6 VP** bij eerste gebruik, daarna **2 VP**. Ze zijn riskant, zelfs voor meester-elementaristen, en halen kracht uit jezelf. Spreuken werken snel, zonder hulpmiddelen of voorbereiding, maar hun effecten zijn vaak tijdelijk met mogelijke langdurige gevolgen. Vertrouw in gevechten dus niet alleen op improvisatie.



Welke **moeilijkheid** heeft de spreuk?

De moeilijkheid van een spreuk is de soms van het centrale arkane principe (de **kracht**) en secundaire aspecten & effecten (de **complexiteit**).

Centrale arkane principe

Iedere spreuk is wat dat betreft op de zelfde manier opgebouwd: er is een **hoofdmanifestatie**, gekoppeld aan een spreukgebied. Dit is het **centrale arkane principe**. De **kracht** van het centrale arkane principe wordt *begrenst* door de ▲ op ▲ **Band met Ælendýn**.

Secundaire aspecten & effecten

En iedere spreuk heeft **secundaire arkane effecten**. Deze secundaire effecten kunnen uit een andere arkane achtergrond komen (vaak uit de **Sý**). De **complexiteit** van deze secundaire effecten wordt *begrenst* door de ▲ op ▲**Arkane kennis**

Voorbeeld:

De speler wilde:

*'een exploderende **vuurbal** met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooien'.*

*Het creëren van een **vuurbal** is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken van vuur.*

De secundaire arkane effecten zijn 'exploderen', 'grote snelheid' en 'accuratesse'.

Als speler kijk je naar de moeilijkheid van het principe en de effecten (Zie: spreuken van Vuur; Lucht; Water; Aarde, op pagina 96 en verder):

I. De kracht (het centrale arkane principe)

Is makkelijk te koppelen aan **"spreuken van vuur".** De speler wil een vuurbal van '*een matige kracht* (▲▲, WST 2)' Spreuken van vuur vallen onder ▲**band met Ælendýn**. Je moet dus minimaal een ▲**band met Ælendýn** van ▲▲ hebben.
(je kan de uitwerking hiervan vinden op pagina 96 en verder)

II. De complexiteit (de secundaire aspecten & effecten)

1) *Exploderen*, zodat het meerdere slachtofferes kan raken (+▲▲ voor straal van 3 meter)
2) Met *grote snelheid*, zodat het niet makkelijk te ontwijken is (+▲▲ voor grote snelheid)
3) *Trefzeker zijn* (+▲▲ voor locatie specifiek)
4) Als *afstandwapen* de tafel van 5 (+▲▲).

Deze effecten zijn maximaal ▲▲, je moet minimaal ▲▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** hebben.

De Som

De som van het **central arkane principe** en de **complexiteit van secundaire de effecten** is

▲▲ + ▲▲ = ▲▲▲▲

Deze *vuurbal'*, die je *'met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooit' heeft als moeilijkheid → 6 + d6. (zie tabel beneden) als je het de eerste keer probeert. Alleen de eerste keer gooi je met* ▲**zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen**, onder ◎ **Elementair meesterschap**.

Complexiteit spreuk (1e keer)

De eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen, onder ◎ Elementair meesterschap.

▲	→ 3 + d6
▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20

De volgende keren dat je deze spreuk gebruikt, gebruik je een andere dobbelsteen bij je worp, dat kan je dus alvast zo in je spreukenboek schrijven:

Complexiteit spreuk (daarna)

Na de eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲ Meesterlijk elementgebruik.

▲	→ 2 + d4
▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲ ▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲ ▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	→ 14 + d10

Extra uitleg

Stel dat je deze vuurbal niet sterk genoeg, of trefzeker genoeg vind, zou je de spreuk kunnen aanpassen door WST 4 (▲▲▲▲) te kiezen in plaats van WST 2 (▲▲), waardoor de spreuk totaal dan zou worden:

Centrale arkane principe ▲▲▲▲ + Secundaire effecten (▲▲) = ▲▲▲▲▲▲. De moeilijkheid van deze verbeterde vuurbal is → 10 + d10 (eerste keer) → 9 + d8 (daarna).

*Je moet dan wel een ▲**band met Ælendýn** van ▲▲▲▲ hebben.*

Als je de effecten en trefzekerheid had veranderd door ▲▲▲ te kiezen zou je een grotere explosiecirkel kunnen kiezen (10 meter) en/of de tafel van 8 (afstandwapens), bij een .

Je moet dan wel een ▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *van* ▲▲▲ *hebben.*

De vuurbal gooi je verder zonder aanpassingen als **afstandwapen**, met de score van je ◎ **Elementair meesterschap**. De normale regels van afstandwapens zijn van toepassing, maar uitwijken kan moeilijker zijn door te kiezen voor een hogere complexiteit. (Door een vuurbal zo snel te werpen (▲▲▲) is uitwijken en schildverdediging geen optie meer en gooi je tegen een natuurlijke verdediging).

Samenvattend:

De moeilijkheid van een meesterlijke spreuk

De moeilijkheid van een spreuk wordt bepaald door twee factoren: **de kracht van het centrale arkane principe** (zoals grootte van een vuurbal) en de **complexiteit van secundaire effecten** (zoals snelheid of precisie). Deze factoren kan je opzoeken in de voorbeelden op pagina's 96 en verder. Deze factoren worden uitgedrukt in ▲-waardes, waarbij de optelsom van beide de basis vormt voor de moeilijkheidswaarde van de spreuk, die je opzoekt in de onderstaande tabellen. Beide zijn altijd beide minimaal 1▲.

▲***band met Ælendýn*** is begrensend voor de mogelijkheden die je hebt op het centrale arkane principe van een spreuk.

▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** is begrensend op de mogelijkheden van de secundaire effecten van een spreuk.

De eerste keer

De eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲**zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen**, onder ◎ **Elementair meesterschap.**

▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20

De volgende keren

Daarna, gebruik je ▲ **Meesterlijk elementgebruik.**

▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 14 + d10

Vermoeidheid

Elementmeesters putten een deel van de energie van hun spreuken uit hun eigen lichaam. Om een kracht tot stand te laten komen moet het karakter een prijs betalen. Dit is niet anders dan bij het normale oproepen van elementkrachten. Dit staat uitgelegd in het hoofdstuk over vermoeidheid op pagina 290.

Regels van vermoeidheid (verkort als referentie):

Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van hoe sterk de spreuk mislukt is.

De Proef voor arkane vermoeidheid

Als de spreuk mislukt kijk je naar het effect:

Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken.

▲ *Arkane Stamina*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ◎ **Geïnitieerd elementgebruik (…).**

Iedere ▲ op▲ **Arkane stamina** mag je aftrekken van de hoeveelheid vermoeidheids categoriën die je krijgt als gevolg van een arkane inspanning.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige speerpunten. Onder ◎ **Elementair meesterschap (…)** geeft dit speerpunt met name aan hoe goed de elementaire meester de arkane structuren snapt. In deze fase betreft dit vooral verbreding van een smaller specialisme. De arkaan kan met deze kennis, analyze en inzicht specifieke elementeffecten bewerkstelligen.

Het aantal ▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ◎ **Elementair meesterschap (…)** geeft aan wat

de maximale complexiteit is van de secundaire arkane effecten, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Dit speerpunt werkt **begrenzend** op de **complexiteit** van spreuken (secundaire aspecten van de spreuk).

▲ *Band met Ælendýn*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd elementgebruik (…)**. Het aantal ▲ geeft aan wat de maximale kracht is van het centrale arkane principe, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Dit speerpunt werkt **begrenzend** op de **kracht** van spreuken (*centrale arkane principe*).



Primaire en secundaire focusgebieden:

Secundaire effecten en centrale principes

Algemene secundaire effecten

De Secundaire effecten	
Snelheidscomponent	
▲	→ Rennen (makkelijk te ontwijken)
▲▲	→ Pijlsnel (concurrentieworp)
▲▲▲	→ Bliksemsnel (natuurlijke verdediging)
Straal, van bijvoorbeeld een explosie	
▲	→ 1 meter
▲▲	→ 3 meter
▲▲▲	→ 10 meter
▲▲▲▲	→ 25 meter
Gebied, van een random effect	
▲	→ Binnen ongeveer 100 meter
▲▲	→ Binnen ongeveer 10 meter
▲▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲▲	→ Extreem naukeurig
Doelgericht (1): persoonsgebonden	
▲	→ Doel: bekend
▲▲	→ Doel: redelijk bekend
▲▲▲	→ Doel: niet goed bekend.
▲▲▲▲	→ Doel: vaag bekend
Doelgericht (2): zichtbaar doel van een specifiek effect	
▲	→ Binnen 10 meter
▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲	→ Binnen 10 centimeter
▲▲▲▲	→ Binnen 1 centimeter naukeurig.
Rijkwijdte & afstand	
▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer
Duur	
▲	→ Kortdurende. Denk aan minuten.
▲▲	→ Een paar uur.
▲▲▲	→ Langduring, denk aan een dag
▲▲▲▲	→ Zeer langduring, denk aan dagen.
Beheersing van bewegingen	
▲	→ Grof en zonder veel finesse
▲▲	→ Specifiek, maar niet heel verfijnd
▲▲▲	→ Met souplesse en veel finesse
▲▲▲▲	→ Extreem beheerst

Focusgebieden

Animate

Met dit spreukgebied kunnen **spreuken** gedaan worden waarmee voorwerpen in beweging gezet worden. Het gaat om **spreuken** om bijvoorbeeld ramen en deuren te openen of te sluiten en het laten bewegen van objecten en het laten knappen van botten, takken en wapens door op verschillende plaatsen daar **krachten** op te zetten.

Het Centrale Arkane Principe	
▲	→ Een druk, zoals een deur open duwen. Een eenvoudige beweging.
▲▲	→ Sterke druk, zoals armpje drukklen. Een beweging, zoals het bewegen van een deurgrendel.
▲▲▲	→ Massieve druk, zoals een paard aan een touw trekt. Een complexe beweging, zoals het laten bewegen van een pop. Of het openmaken van een slot.
▲▲▲▲	→ Enorme druk, zoals een olifant aan een boom trekt. Een zeer complexe beweging zoals het laten aanvallen van een harnas.

Antimagie

Spreuken om arkane krachten te frustreren en te stoppen. Het centrale arkane principe richt zich of op opheffen of op afleiden.

Oorspronkelijke moeilijkheid spreuk of arkane kracht: tegengaan/opheffen terwijl een spreuk uitgesproken wordt, of een effect gedaan (als een reactie).

▲	→ Moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Moeilijkheid 16-20
Secundaire effecten	
Afleiden/bijsturen van effecten (bijvoorbeeld de baan van een projectiel)	
▲	→ mild afbuigen, de baan iets bijsturen. Kan nog steeds gevaarlijk zijn.
▲▲	→ afbuigen, in een wezenlijk andere richting
▲▲▲	→ bijsturen naar een ander doel, of
▲▲▲▲	→ terugkaatsen van de spreuk of de akrane kracht.

Electiciteit

Deze **spreuken** hebben een affiniteit met lucht. De spreuken worden met name gebruikt om schade te doen in de strijd, maar zijn ook gemakkelijk om tegenstanders kort te verblinden en zo een klein nadeel in het gevecht geven.

Het Centrale Arkane Principe	
Schade (Elektriciteit (V))	
▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5
Secundaire Effecten	
▲	→ Korte verblinding (- 1 VP)
▲▲	→ Verblinding (-2 VP)
▲▲▲	→ Felle verblinding (-3 VP)
▲▲▲▲	→ Grote verblinding (-6 VP).

Exorcisme (extra dimensionair): verweer & expulsie van wezens van Nakár

Verbannen en weren van wezens uit Nakár (demonen en beheersing door demonologie).

Het Centrale Arkane Principe	
▲	→ Weren van lagere dienaren
▲▲	→ Verbannen/vernietigen van lagere dienaren, weren van dienaren
▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Dienaren, weren van Grotere dienaren
▲▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Grotere dienaren, of meerdere (lagere) dienaren.

Exorcisme (de Goizar): verweer tegen beheersing van wezens op de Goizar

Verbannen en weren van wezens die bezeten zijn door arkane effecten op de Goizar zelf .

Het Centrale Arkane Principe	
▲	→ Weren van lagere dienaren
▲▲	→ Verbannen/vernietigen van lagere dienaren, weren van dienaren
▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Dienaren, weren van Grotere dienaren
▲▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Grotere dienaren, of meerdere (lagere) dienaren.

Illusie

Een illusionist scherpt werkelijkheden die niet waar zijn. Deze **spreuken** vallen onder de arkane achtergrond van *gedachten*, *emotie*, *water* en *lucht.*

Het Centrale Arkane Principe	
▲	→ Kleine illusie
▲▲	→ Middelgrote illusie of kleine illusie, met meerdere zintuigen
▲▲▲	→ Grote illusie of middelgrote illustie met meerdere zintuigen
▲▲▲▲	→ Grote illusie met meerdere zintuigen

Maanspreuken

Spreuken speciaal om demonen te bevechten, komen voort uit de band die *emotie* heeft met de maan.

Het Centrale Arkane Principe	
Schade demonen, geen pantser.	
▲	→ Schade: WST 2
▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲	→ Schade: WST 4
▲▲▲▲	→ Schade: WST 5

Oproepen van wezens van Ælendýn

Oproepen van elementwezens.

Het Centrale Arkane Principe	
Oproepen	
▲▲	→ Lagere elementgeesten
▲▲▲	→ elementgeesten
▲▲▲▲	→ Grotere elementgeesten

Spreuken van Vuur; Lucht; Water; Aarde

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten. Hieronder de conversie:

Het Centrale Arkane Principe	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20
Het Centrale Arkane Principe	
Oproepen van Aarde/Vuur/Lucht/Water	
▲	→ Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	→ Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	→ Kampvuur, forse kei, emmer, vlaag
▲▲▲▲	→ Fors kampvuur, rots, kuub water, luchtstoot
Het Centrale Arkane Principe	
Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)	
▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5
Het Centrale Arkane Principe	
Pantser (Aarde)	
▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Spreuken van Leven

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Het Centrale Arkane Principe	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20
Het Centrale Arkane Principe	
Pantser	
▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV
Het Centrale Arkane Principe	
Wonden helen	
▲	→ Genees wondcat II
▲▲	→ Genees wondcat III
▲▲▲	→ Genees wondcat IV
▲▲▲▲	→ Genees wondcat V & VI
Het Centrale Arkane Principe	
Dierlijk leven	
▲	→ Kalmering
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Empathie met dieren
▲▲▲▲	→ Telepathie met dieren

Skryën

Skryën betekent het op afstand zien en horen. Een beeld krijgen van een omgeving – afhankelijk van het element dat je beheerst: een beeld krijgen van een mijn; waar er in de omgeving wezens zijn;

Het Centrale Arkane Principe

▲▲	→ Het vormen van een basis beeld
▲▲▲	→ Het vormen van een solide beeld
▲▲▲▲	→ Het vormen van een uiterst precies beeld

De Secundaire Effecten

▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer

Spreuken van Emotie & gedachten

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Het Centrale Arkane Principe

Emotie/gedachten

▲	→ Zenden licht
▲▲	→ Zenden zwaar / vriendschap
▲▲▲	→ Telepathie / Empathie
▲▲▲▲	→ Telepathie / Empathie met dieren

Telekinese

Het verplaatsen van objecten over een bepaalde afstand. Deze spreuken zijn met lucht verbonden.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Het verplaatsen van een licht object: een sleutel; een ganzenveer
▲▲	→ Het verplaatsen van een dolk of een boek.
▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zwaar object: een schild, een krin, een barkruk
▲▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zeer zwaar object: een saïlon, een tafel, een leunstoel.

Teleportatie

Het verplaatsen van personen over een bepaalde afstand. Gebaseerd op het reizen door de Sý vanuit ervaring met maanpoorten.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometers
▲▲▲▲	→ Maximaal 100 kilometer

De Secundaire Effecten

▲	→ Meenemen van een persoon met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲▲▲.
▲▲	→ Meenemen van een persoon met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲▲.
▲▲▲	→ Meenemen van een persoon, of 2 personen, met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲.
▲▲▲▲	→ Meenemen van een persoon, of meerdere personen, met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲.

De Secundaire Effecten

▲	→ Meenemen van kleren en wapens
▲▲	→ Meenemen van rugstas en huisdier
▲▲▲	→ Meenemen van een paard of ezel
▲▲▲▲	→ Meenemen van een klein schip of een koets.

Veranderingen en mutaties

Deze **spreuken** hebben het lichaam, met name het lichaam van de magier zelf, als doel. Het tijdelijk veranderen van de fysieke vorm.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Kleine mutaties (nagel en haargroei)
▲▲	→ Mutaties van ledematen
▲▲▲	→ Mutaties van organen
▲▲▲▲	→ Volledige mutaties

De Secundaire effecten

Mutaties bij anderen

▲	→ Kleine mutaties (nagel en haargroei)
▲▲	→ Mutaties van ledematen
▲▲▲	→ Mutaties van organen
▲▲▲▲	→ Volledige mutaties

De Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd)

Vechtspreuken

Vechtspreuken zijn ontworpen om beter te kunnen omgaan met de vaardigheid **arkaan vechten**. Een vechtspreuk is een korte zegening voor de strijd en vaak het oproepen van een arkaan elementair wapen.

Primaire principe

▲	→ Oproepen van een elementairwapen met WST 1
▲▲	→ Oproepen van een elementair wapen met WST 2
▲▲▲	→ Oproepen van een elementair wapen met WST 3

▲▲▲▲	→ Oproepen van een Goddelijk wapen met WST 4

Secundaire effecten

Arkane stamina voor het gevecht – ook als het karakter geen arkane stamina heeft.

▲	→ ▲
▲▲	→ ▲▲
▲▲▲	→ ▲▲▲
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲

Secundaire effecten

INI van het wapen:

▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d10
▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d8
▲▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d6
▲▲▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d4

Secundaire effecten

Verhogen van 1 van de vechtspeerpunt naar:

▲	→ ▲
▲▲	→ ▲▲
▲▲▲	→ ▲▲▲
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲

Verhalen

Verhalen zijn rituelen met woorden. Deze kunnen *niet* als spreuk worden gedaan. Verhalen zijn nooit echt, maar zijn zeker *nooit* helemaal onwaar. Gedachten en emotie zijn de elementaire domeinen van verhalen.

Primaire principe

Duur

▲	→ Een verhaal wordt geloofd en meer serieus genomen.
▲▲	→ Een onderdeel van het verhaal met een kleine scope wordt waar of was waar. Er staat een vaas met bloemen op tafel. Er wappert een rood lint aan de struik in de tuin.
▲▲▲	→ Een onderdeel van het verhaal met wordt waar of was waar. Er ligt een lijk begraven in de achtertuin. Er zit een liefdesbrief in zijn tas.
▲▲▲▲	→ Een onderdeel met een
▲▲▲▲▲	→ Het verhaal wordt waar, de realiteit past zich aan om het verhaal mogelijk te maken, of mogelijk gemaakt te hebben. Er heeft altijd al een oude toren aan de rand van het dorp gestaan.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

-	→ Een heel lokaal verhaal met een kleine scope. Een gezin. Een huis.
▲	→ Een lokaal verhaal, zonder veel impact. Een herberg, een winkel.
▲▲	→ Een regionaal verhaal, met een complexe laag. Zonder veel getuigen of impact. Een klein dorp.
▲▲▲	→ Een regionaal verhaal – een dorp, een kleine stad, met een redelijke impact. Het verandert mogelijk een zienswijze.
▲▲▲▲	→ Een regionaal verhaal met een grote impact, een stad een kleine regio, Het verhaal heeft een grote impact op de streek en het veranderd de zaken en het is een belangrijk verhaal.

Vuurplaats

Alle vuren op deGoizar zijn met elkaar verbonden. Een vuurmeester kan spreken, zien en zich zelfs verplaatsen door vuren. En als hij machtig genoeg is, kan hij anderen deze vuren ook laten zien – of anderen zelfs meenemen en door een vuur te reizen.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Zien door vuur
▲▲	→ Luisteren door vuur
▲▲▲	→ Praten door vuur
▲▲▲▲	→ Het zich verplaatsen van het ene vuur naar het andere vuur

De Secundaire Effecten

▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer
▲▲▲	→ Tot 100 kilometer
▲▲▲▲	→ Tot 500 kilometer

De Secundaire Effecten

▲	→ Delen met een vuurelementarist
▲▲	→ Delen met een elementarist
▲▲▲	→ Delen met meerdere elementarist
▲▲▲▲	→ Delen met een niet-elementarist

Zonnespreuken

Spreuken ontworpen om ondoden te bevechten, vaak van goddelijke oorsprong, hebben ook een band met vuur en daglicht.

Het Centrale Arkane Principe

Schade ondoden geen pantser.

▲	→ Schade: WST 2
▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲	→ Schade: WST 4
▲▲▲▲	→ Schade: WST 5



Een voorbeeld

Dorian Strazan, meester-elementarist met:		
◎ Elementair meesterschap		
Aa & Mp: 6, bs 4		
Vs 5, Es: 9, Dobbelstenen: 2		
Speerpunten		
▲▲▲▲	Arkane kennis, analyse & inzicht	13
▲▲	Arkane stamina	11
▲▲▲	Band met Ælendýn	12
▲▲	Meesterlijk elementgebruik	11
▲▲▲▲	Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen	13
Hij heeft de spreukgebieden: **Spreuken van Gedachten** (primair spreukgebied**)** en **Spreuken van Illusie** (primair spreukgebied).		

Dorian wil zijn achtervolgers om de tuin leiden en een muur in een steegje maken zodat hij wellicht een paar minuten voorsprong krijgt. Hij definieert de worp als volgt:

Ik wil een **statische illusie** maken van **ongveer 3 meter breed en vier meter hoog**, die **op twee zintuigen werkt** (voelen en zien) en een paar minuten standhoud.

Het **centrale arkane principe** is een illusie:	
▲▲▲	→ middelgrote illustie met meerdere zintuigen.
Het **secundaire arkane effecten** zijn:	
▲	→ Binnen 10 meter
▲	→ Kortdurende. Denk aan minuten.
Som	
Som: ▲▲▲ + ▲ = ▲▲▲▲	
Wat moet Dorian gooien?	

De moeilijkheid van het **centrale arkane principe** (▲▲▲) is minder hoog dan de ▲▲▲ van zijn **▲Band met Ælendýn (…).** Dus daar is geen *begrenzing*.

Het secundaire arkane effect is ▲. Dorian's ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht is ▲▲▲▲, dus dat is ook geen *begrenzing*.

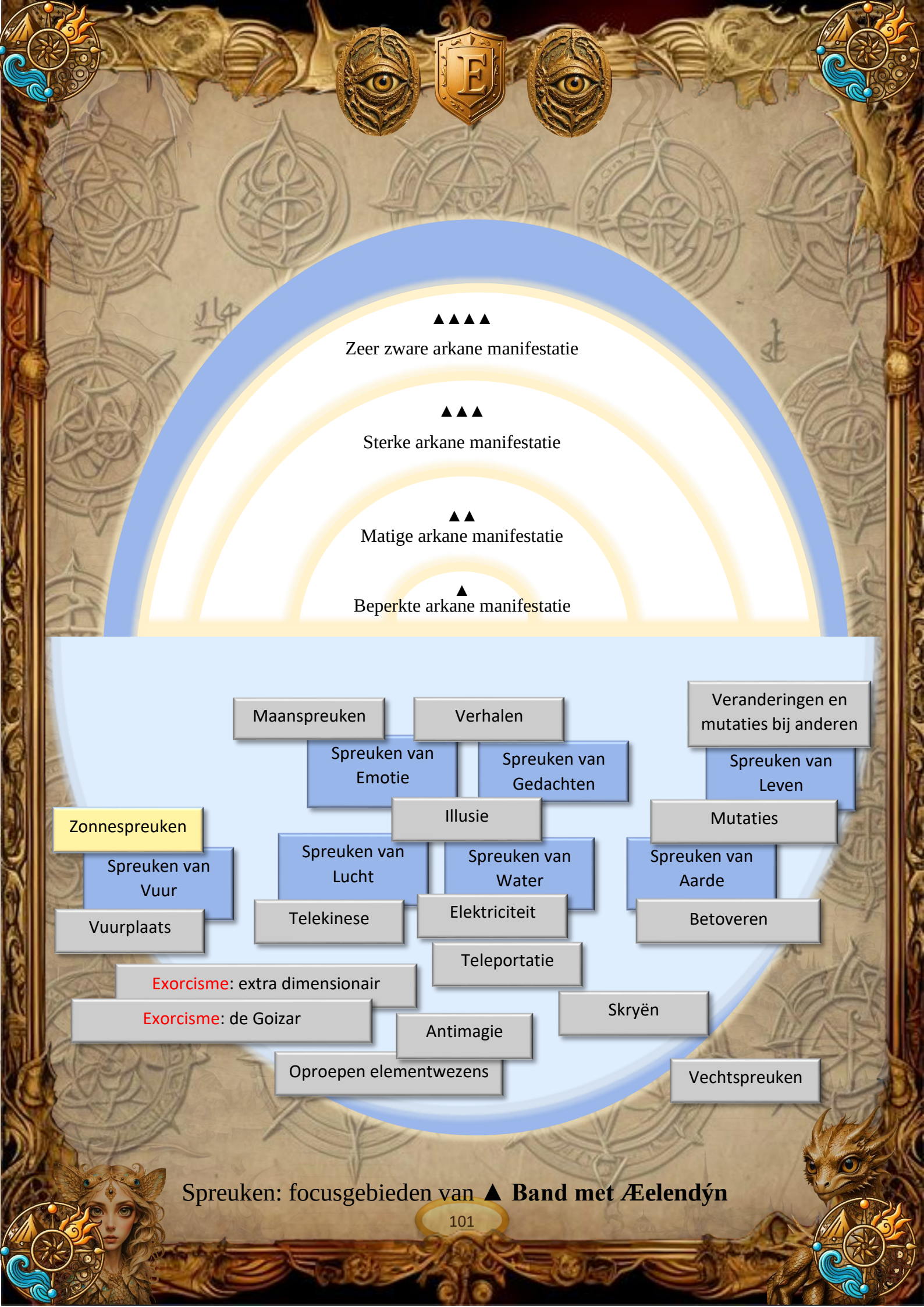
Het is niet de eerste keer dat Dorian dit type illustie maakt, hij had al eerder een wandtapijt in een ridderzaal en een gordijn voor zijn badkamer gemaakt…

Dorian gooit met dus niet met zijn zijn ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen, zoals bij een eertse keer, maar met ▲ **Meesterlijk elementgebruik** (Speerpunt eindscore: 11) tegen de moeilijkheid die hij heeft opgezocht in de tabel**: Complexiteit spreuk (daarna)** op pagina 94.

▲▲▲▲ → 5 + d4

Dorian gooit 2 met een d4, waardoor de moeilijkheid 7 wordt. Dorian gooit met zijn ▲**Oproepen van krachten van het element gedachten**: 11 tegen 7 (16 of lager). Met zijn 2 dobbelstenen gooit hij een 16 en een 15. Een maximaal succes! Dit zou hem 1 punt arkane vermoiedheid kosten, maar Dorian heeft een arkane stamina van ▲▲▲ en kan dit gemakkelijk opvangen. Hij doet de spreuk zonder een druppeltje zweet! En de spelleider geeft hem voor het maximaal succes nog het extra zintuig (horen) erbij.





Spreuken: focusgebieden van ▲ **Band met Ælendýn**

HOE WERKEN DE KRACHTEN VAN DE GIDS?

'Mijn geachte Brunhilde,

Vergeef mij dat ik nog verder inga op het mysterie van Ogotaí, het schemerrijk waar de zielen in schemerstaat ronddolen, maar het verdient meer aandacht. Ogotaí is niet zomaar een duistere wereld—het is de laag tussen werelden, de Sý genaamd, en specifiek is Ogotaí de Sý die ligt tussen Ælendýn, en onze eigen Goizar. De Sý zelf is een verbindend weefsel, vol met energie, dat ook tussen de Goizar en andere werelden inligt. Priesters zeggen dat 'Soloz' Wachtkamer' de Sý zou zijn tussen onze wereld en Soloz' Godengaarde, hoewel ik daar zelf sceptisch in sta en priesters ervan verdenk Ælendýn te verwarren met een Godengaarde.

***Avendelorá**, zoals ik eerder beschreef, is de hoeder van Ogotaí en verhindert dat zielen afdwalen naar Nakár. Maar zo ook de poorten naar Ælendýn afsluit. Gidsen halen de zielen uit haar rijk, terug naar de Goizar, en brengen ze via naar een Maanpoort naar Ælendýn.*

Uw nieuwsgierige geest zal dit wellicht verfrissend vinden.

Met oprechte achting,

Thamah Myas, Magisch deskundige, Smalvoorde.

Inleiding

Om gelijk een misverstand uit de wereld te helpen: een Gids is *géén* elementarist.

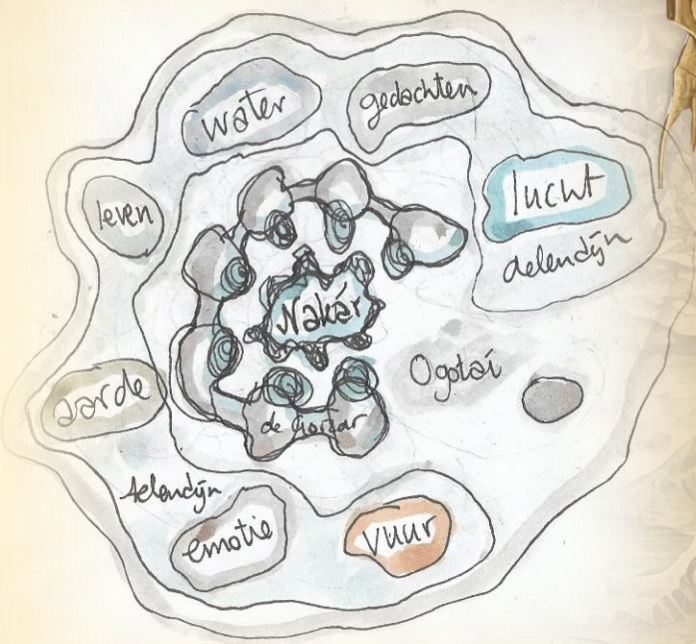
Maar wordt daar *wél* toe gerekend. Een gids kan namelijk ook shamaan worden – en leven geldt als het antagonis element van ziel.

Het verschil wordt vaak simpel uitgelegd. De acht elementwezens die de Nemesis binnen Ælendýn aan banden hielden vielen uiteindelijk allen ten prooi aan deze Nemesis en veroorzaakten toen de *Scheuring*.

Alle elementwezens?

Nee. Zeven van de Acht. Het achtste elementwezen, **Avendelorá**, de Mistige, de Vrouwe van de Sýnovár, de Sy, is nooit voor de verlokkingen van de Nemesis gezwicht en vormt nog steeds een directe band met Ælendýn, waar ze ook nog steeds één achtste van het slot op de volledige ontketening van Nemesis, de Nakár, voorkomt (En dat lijkt voorlopig genoeg). De realiteit die zij verankert is een grens tussen de Goizar, Nakár en Ælendýn – en de 7 domeinen van deze laatste.

Waar de andere elementen door de Scheuring een volledig onderdeel zijn geworden van de Goizar, is het 'element' ziel nooit een onderdeel geworden van de Goizar; het is nooit *'gescheurd'*. En heeft haar eigen realiteit en haar eigen wetten.



Simpele schets van Scheuring en de volharding van Avendelorá.

Ziel is geen 8ste element

Een Gids maakt geen gebruik van ▲**band met Ælendýn**, in plaats daarvan zijn de krachten van de Gids verankerd met ▲ **band met de Sý**.



De krachten van de Gids

Net zoals alle arkane vaardigheden worden de krachten van de Gids geleerd in drie stappen

1) de **fundamentele verankering van Zielskracht**, dit begint vaak als een *onbewust* stadium – dat bij hogere scores en de opening van Zielskracht ook *bewust* gebruikt kan worden.

2) Na de opening, de **initiatie**, volgt de een **geïnitieerde fase**, waarbij de Gids een geaccepteerd onderdeel is van de groep elementaristen, hoewel dus een buitenbeentje. Een Gids opereert vaak autonoom, waarbij hij wel vaak samenwerkt met een **Dwaler**, die de Gids begeleidt om de zielen naar Maanpoorten te brengen en zo deze zielen naar **Ælendýn** te 'Gidsen'. Voor de meeste Gidsen is dit het eindstation. Maar sommigen groeien door in de richting van een meesterlijke fase, waarin ze andere arkane krachten leren beheersen die met zielskracht te maken hebben.

3) Een **Meestergids** gebruikt zijn krachten breder en met meer complexiteit.

Overerven van speerpunten

Een aantal speerpunten onder de ◎ **Fundamentele verankering van Zielskracht** *erft over.* Net zoals bij andere speerpunten. Als een mundane vaardigheid een zelfde speerpunt heeft (bijvoorbeeld ▲ **Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen**) dan overerven ze volgens de normale regels voor overerving.
Speerpunten werken echt anders bij de verschillende arkane vaardigheden en worden daarom in dit hoofdstuk toegelicht. ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht en ▲ **Zesde zintuig & gevareninstinct** gebruik je anders onder de diverse arkane vaardigheden, zeker anders dan het mundane speerpunt! Deze mundane vaardigheden en hun speerpunten staan in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon* beschreven, met uitzondering van ◎ **kennis van & inzicht in de magische wereld**. Deze staat uitgelegd in dit boek op pagina 43.

Wat is eigenlijk een 'ziel'?

Hoewel er nog onenigheid bestaat tussen de verschillende religies en elementaristen, wordt een Ziel (Silás) gezien als de onsterfelijke essentie die tijdens het leven gebonden is aan een sterfelijk lichaam. Zolang deze koppeling intact is, heeft men weinig direct contact met de ziel. Pas bij de dood komt de ziel vrij en belandt deze meestal in het deel van de Sý dat wij Ogotaí noemen.

Ogotaí wordt bewaakt door de mysterieuze entiteit **Avendelorá**, die voorkomt dat zielen in Nakár terechtkomen. Ogotaí wordt ook wel de Schaduwwereld genoemd. In Ogotaí zijn zielen gedeeltelijk gematerialiseerd en fysiek aanwezig op een etherische manier. Op de Goizar is slechts hun afdruk waarneembaar, net zo flauw als de afdruk van levende wezens in Ogotaí: nauwelijks.

De Gids

Wanneer een lichaam sterft, is het de taak van een Gids om de ziel naar Ælendýn te begeleiden. Het is niet de bedoeling dat een ziel blijft ronddwalen in Ogotaí, of zelfs gedeeltelijk nog verankerd blijft aan de Goizar—waar ze kunnen verschijnen als spoken, geesten of schimmen. Of erger nog: te worden verzwolgen door Nemesis.

Gidsen halen zielen uit Ogotaí, binden hen aan zich en begeleiden hen naar Ælendýn, waar de ziel rust vindt en wacht op een nieuwe levenscyclus.

Religieuze visies op de Ziel

Religies hanteren vaak verschillende interpretaties van de ziel. Volgens de Soloskerk zijn zielen een zegen van Solos, en de bezieling van een levend wezen waarin moraliteit en een gevoel voor normen en waarden zijn verankerd. De ziel houdt de bewoners van de Goizar op het rechte pad. Zij hebben de taak om door goed te leven (volgens de leer van de Soloskerk) te voorkomen dat de krachten van de HelleSfeer toenemen. Goede Zielen keren terug naar de Godengaarde, om zich aan de zijde van Solos de eeuwigheid te trotseren.

Toch heeft elke religie zijn eigen verhaal. Zo zijn het in de Vraistatte Serená en haar Serenen die de helden naar de Godengaarde brengen.



Geesten en Spoken
Zielen kunnen invloed uitoefenen op de Goizar, vooral als ze geïrriteerd, gefrustreerd of vervloekt zijn. Dit kan zich uiten in angstaanjagende verschijningen, het verstoren van de omgeving of zelfs fysieke aanvallen op levenden. Met name een plotselinge gewelddadige dood, gevangenschap, verraad of marteling kan een ziel aan de Goizar kluisteren. Sommige zielen blijven achter door onopgeloste zaken, of een sterke band met een plaats of persoon die ze weigeren te verlaten.

Ziel en Arkane Krachten
De Ziel speelt een cruciale rol in Arkane en elementaire krachten. Alle magische en elementaire energieën bereiken een sterfelijk lichaam via de onsterfelijke ziel. Een persoon die is afgesloten van zijn ziel verliest daarmee zijn contact met de elementen en het bovennatuurlijke, maar ook een deel van zijn morele kompas.

Spiritueel gevoelige wezens, zoals Gidsen, kunnen Ogotaí waarnemen en ermee in contact treden. Zij gebruiken hun Arkane krachten om zielen te begeleiden, ermee te communiceren of ze op te roepen wanneer nodig. Sommigen kunnen zelfs een ziel beroeren die nog aan een levend persoon gekoppeld is, waardoor die persoon tijdelijk op de grondvesten van zijn essentie wankelt. Anderen kunnen zelfs een individu ontkoppelen van zijn Arkane krachten. Niet alle Gidsen vinden dit ethisch gedrag.



Hoe werken Zielskrachten?

In de volgende paragrafen worden Zielskrachten uitgewerkt, in de volgorde:

1. **Fundamentele verankering**
2. De **initiatie** ofwel: de opening
3. **Geïniteerd gebruik**
4. **Meesterschap van Zielskrachten**.

◎ Fundamentele verankering van Zielskracht

Speerpunten

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Band met de Sý
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

◎ Geïnitieerd gebruik van Zielskracht

Speerpunten

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met de Sý
▲ Zielskrachten oproepen

◎ Meesterschap van Zielskracht

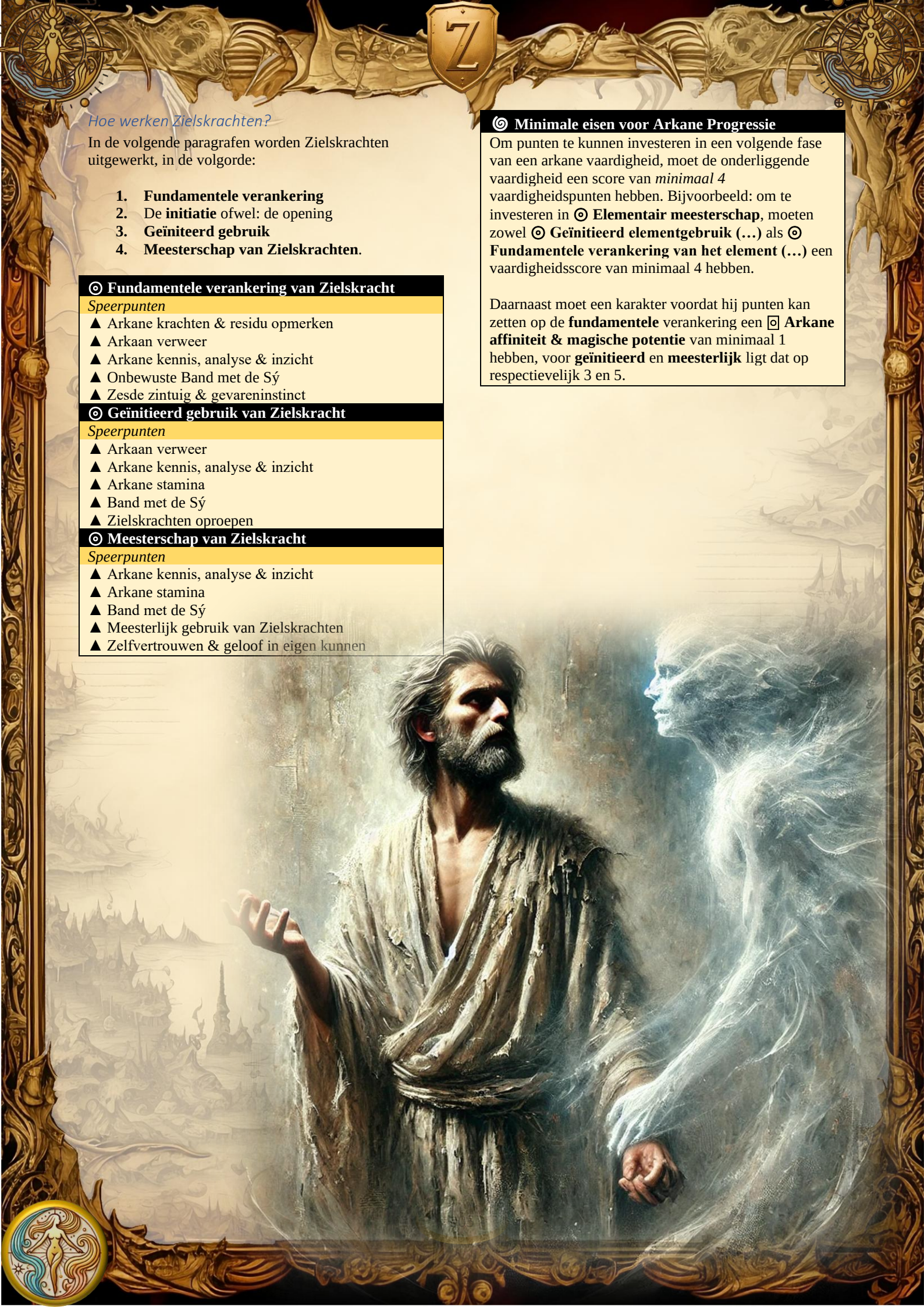
Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met de Sý
▲ Meesterlijk gebruik van Zielskrachten
▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

🌀 Minimale eisen voor Arkane Progressie

Om punten te kunnen investeren in een volgende fase van een arkane vaardigheid, moet de onderliggende vaardigheid een score van *minimaal 4* vaardigheidspunten hebben. Bijvoorbeeld: om te investeren in ◎ **Elementair meesterschap**, moeten zowel ◎ **Geïnitieerd elementgebruik (…)** als ◎ **Fundamentele verankering van het element (…)** een vaardigheidsscore van minimaal 4 hebben.

Daarnaast moet een karakter voordat hij punten kan zetten op de **fundamentele** verankering een ⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie** van minimaal 1 hebben, voor **geïnitieerd** en **meesterlijk** ligt dat op respectievelijk 3 en 5.



◎ Fundamentele verankering van Zielskracht

◎ Fundamentele verankering van Zielskracht
Speerpunten
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Band met de Sý
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

▲ *Arkaan verweer*

Met ▲ **Arkaan verweer** onder ◎ **Fundamentele verankering van Zielskracht** zal een karakter **passief** krachten tegengaan die tegen hem gebruikt worden. Het is altijd de eindscore van dit speerpunt dat je gebruikt als moeilijkheid voor tegenstanders die directe arkane aanvallen of acties richten tegen een karakter, zoals het **Voeden van de Draak** of **Gedachtencontrole**. Indirecte effecten, zoals het branden aan een vuur dat opegroepen is kan hiermee *niet* worden voorkomen. Arkaan verweer erft over naar ◎ **Geïnitieerd gebruik van Zielskracht**, maar werkt daar anders.

▲ **Arkaan verweer** onder ◎ **Fundamentele**
Je gebruikt dit speerpunt als een **passieve verdediging** tegen op jouw gerichte directe offensieve effecten.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** bouwt zich op terwijl karakters onbewust hun affiniteit met het Arkane ontwikkelen. Alles wat ze zien, lezen of horen slaan ze op, omdat het verbonden is met hun wezen. Dit kan uiteraard ook via academisch onderwijs plaatsvinden, zelfs voordat hun krachten actief worden.

Deze basiskennis groeit naarmate Gidsen hun krachten gebruiken en specialiseert zich wanneer het speerpunt overerft in de richting van ◎ **Geïnitieerd gebruik van Zielskracht** en ◎ **Meesterschap van Zielskracht.** In elk stadium verwerft een arkaan nieuwe kennis en inzichten. Deze kennis wordt overgeërfd naar volgende fasen, wordt steeds specialistischer en is met name in de fase van meesterschap essentieel voor het uitvoeren van complexe spreuken.

Het grote verschil met de mundane vaardigheid ◎ **Inzicht in de magische wereld**, waarvan ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** ook een onderdeel is, zit in het intuïtieve aspect. Je kunt niet leren *hoe* een verstoring van de Sý aanvoelt of *hoe* je de arkane stroom van een tegenstander afknijpt. Je weet alleen dát het kan. Het echte begrip komt pas met praktijkervaringen.

▲ *Arkane krachten & residu opmerken*

Een onbewuste gebruiker van Zielskracht zal vaak al in aanraking zijn gekomen met activiteiten van geesten. Hij merkt het als er verstoringen zijn in de Sý, als een element is gebruikt, of bij de aanwezigheid van Nemesis of een spreuk.

Met ▲ **Arkane krachten & residu** opmerken onder ◎ **Fundamentele verankering van Zielskracht** voelt hij bijvoorbeeld de aanwezigheid van een maanpoort of een oud elementair wezen, maar kan hier nog niet concreet zijn vinger op leggen – hij merkt het op maar kan het nog niet duiden.

Hoe beter de proef lukt op ▲ **Arkane krachten & residu opmerken**—vaak beperkt door ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** (of vice versa)—hoe meer de 'onbewuste arkaan' merkt en begrijpt van arkane fenomenen. Dit speerpunt blijft ook voor een gevorderde arkaan relevant, vooral bij arkane manifestaties die buiten zijn directe eigen Zielskrachten liggen.

▲ *Onbewuste Band met de Sý*

Een karakter dat net een affiniteit met Zielskracht ontwikkelt, doet dit onbewust. Hij is echter al net iets beter in zaken die met dat element te maken hebben dan mensen zonder deze affiniteit.

Een karakter met een gevoelsmatige band met de Sý is soms goed in het opmerken van gevaar of verstoringen op het arkane vlak. Ook zijn zelfs in hun fundamentele fase, Gidsen vaak bewust van stemmingen tussen mensen en kunnen ze kwaadaardige bedoelingen sneller doorzien. Ze zijn gevoeliger voor het gevaar van geesten en zielen en zullen een beheksing of beheersing vaak eerder herkennen.

Deze 'bovennatuurlijke aanleg' wordt weergegeven in ▲ **Onbewuste Band met de Sý**. Deze Band erft over naar ◎ **Geïnitieerd elementgebruik van Zielskracht** en ◎ **Elementair meesterschap van Zielskracht**, waarbij de Band met de Sý een essentiële rol speelt in het beheersen van de actieve arkane krachten van Ziel.

▲ **Onbewuste Band met de Sý** wordt vaak als beperkend ervaren bij communicatie met zielen en wezens uit Ogotaí.

▲ **Onbewuste Band met de Sý (Ogotaí)**
Voor ieder speerpunt in ▲ **Onbewuste Band met de Sý** kiest de Gids een ander speerpunt dat bij deze kracht past en kan hierop een bonus zetten die overeenkomt met het aantal ▲ op ▲ **Onbewuste Band met de Sý.**

▲ *Zesde zintuig en gevareninstinct*

Het ▲ **Zesde zintuig & gevareninstinct** erft over van een ander ▲ **Zesde zintuig & gevareninstinct.** Dit

speerpunt wordt gebruikt als waarschuwing voor specifieke arkane effecten.

Een spelleider zal bij bedreigingen, de een arkane oorsprong hebben, een proef laten doen op dit speerpunt onder ⊙ **Fundamentele verankering van Zielskracht**. Een karakter zal direct weten dat het om een arkane dreiging gaat. Afhankelijk van een succes of een kritisch succes krijgt het personage extra informatie over de aard van de verstoring of bedreiging—informatie die iemand met een mundane vaardigheid nooit zou kunnen achterhalen.

Hiervoor kan de volgende tabel worden gebruikt

🌀 **Uitkomst ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct**	
Kritisch falen & falen	Geen informatie
Normaal succes	Type arkane energie (nemesis, elementair, goden)
Kritisch succes (>5 lager)	Meer specifiek: (vrije krachten opgesloten krachten, sluimerend).

Een vervolgworp op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht of ▲ Arkane krachten & residu opmerken** kan vervolgens nog meer informatie verschaffen.

De opening van Zielskracht

Zodra iemand voor het eerst een ziel oproept, is er geen twijfel meer: hij is zich bewust van zijn band met het element. Dit heet onder ingewijden ‘de opening’ van zijn Zielskracht. Vaak helpt een **Shamaan** of **Barde** bij deze opening, wat een vormende en intense ervaring is – vooral voor een Gids.

Het loont om dit moment uit te spelen of nauwkeurig te beschrijven in een karaktergeschiedenis, want het verdient ruime aandacht.

Het openen van Zielskracht

Het openen van Zielskracht van passief naar actief gebruik) *zonder* barde of shamaan is levensgevaarlijk: een proef op **moeilijkheid 22** op **▲ oproepen zielskrachten** (waar je nog geen score op hebt!). Omdat je per definitie nog *geen* arkane stamina hebt onder ◎ **Geïnitieerd elementgebruik van Zielskracht**, gaat bij falen dit direct van je vermoeidheid af, en daarna bij je wonden. Als je de worp **kritisch faalt** (met meer dan vijf punten mist) moet je nogmaals gooien, dit keer tegen moeilijkheid 12 – en vervolgens tegen 2 als ook dit wederom kritisch faalt.

(zie het hoofdstuk hiervoor over vermoeidheid voor de regels).

Als er *wel* een barde of shamaan is dan neemt deze de helft van de arkane vermoeidheid van je over. Bij kritisch falen hoef je dan niet nogmaals te gooien.

Wat ook de uitkomst is, als je het overleeft, is je element geopend en *moet* je eerstvolgende 3 ervaringspunten investeren op ◎ **Geïnitieerd elementgebruik van Zielskracht** en de speerpunt op **▲ Oproepen van zielskrachten** nemen (als er geen zwaarwegende factoren zijn die anders dicteren).

Een Gids (een persoon met ◎ **Geïnitieerd elementgebruik van Zielskracht**) heeft slechts **één ‘element’**.

Als een Gids een tweede element opent is hij geen Gids meer, maar een Shamaan met Zielskracht.

Een Gids kan alleen een **God** aanhangen die ook **▲ Band met de Sý** heeft, en wiens Zielen ook ‘min of meer’naar Ælendýn vertrekken. (Zie ‘de Goden’ in deel III van *Libris Arkanum*). Het aanroepen van Avendelorá, of één van haar spiegelgoden, is wellicht de meest voor de hand liggendste opties.

Een Gids kan prima een magiër worden door Sigillen te gebruiken. Vooral omdat een Gids vaak wat los van de andere elementaristen werkt en leeft, en een andere band met de Goizar en de elementen heeft, is dit minder beladen dan bij andere elementaristen. Vaak wordt hij dan een **Heks**, of een **Heksenmeester** genoemd. Dit is altijd met enkel het gebruik van **Puris zegels**. Toch zijn de meeste Gidsen van mening dat het ‘beheersen van de Sý’, zoals magiërs dat doen, indruist tegen de harmonische benadering van Gidsen.

7… 8… 9… 10

"Wie niet weg is, is gezien, ik kom!"

David rende door de tuin, de achterkamer in. "Oma!" Zijn vingers gleden langs de kastdeur. "Waar zit je…? Oma! Kom je spelen?"

"David!" De stem van zijn moeder was scherp.

"Maar mam, ik heb haar net gevonden. Ze zat in de kast."

"Oma?"

"Oma."

"Je zag haar in de kast?"

"Ja."

Zijn moeder zweeg. De lucht in de kamer leek kouder. "David… je weet wat ik gezegd heb. Je moet oma niet roepen, je moet haar niet zoeken, je moet haar met rust laten. Ze moet rusten."

"Ja, maar mam." Maar hij voelde het: oma wilde niet rusten, ze wilde spelen!

Zijn moeder legde een hand op zijn schouder. "Ik denk dat het goed is dat we vanmiddag gaan picknicken bij de oude stenen in het bos."

Davids maag trok samen. De rillingenplek. De plek waar schaduwen niet stil bleven.

"De zon schijnt, lieverd. We nemen pruimen en broodjes mee..." Haar stem verzachtte. "Vraag jij of oma ook mee gaat? Ik denk dat zij – en jij – er klaar voor zijn"



⊙ Geïnitieerd gebruik van Zielskracht

Na de opening van Ziel is de Arkaan met Zielskracht geïnitieerd en kan hij werken met de speerpunten die vallen onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Zielskracht**. Vanaf dit moment is hij echt een Gids. De vaardigheid ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Zielskracht** bepaalt in hoeverre een Gids de Zielskrachten beheerst. Hieronder vallen het oproepen en afweren van zielen en geesten, het opleggen van zijn wil aan dolende zielen en het slaan van bruggen naar de dimensies waar Zielen verblijven, met name naar **Ogotaí**: een deel van de Sýnovár (Sý), gelegen tussen Ælendýn, Nakár en de Goizar, waar de zielen van overledenen zich ophouden. Met ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** verkrijgt de Gids specialistische kennis en inzicht met betrekking tot Zielskracht. Het fungeert tevens als een begrenzing die bepaalt hoe ver een Gids zijn krachten effectief kan aanwenden. ▲ **Arkane stamina** werkt op dezelfde manier als bij elementaristen en voorkomt arkane uitputting. ▲ **Arkaan verweer** stelt een Gids in staat zich actief te verdedigen tegen directe arkane aanvallen, ongewenste Zielen tegen te houden en mogelijk een Zone van Zielerust te creëren, een gebied waar Zielen niet in staat zijn zich te manifesteren. De ▲ **Band met de Sý** bepaalt in hoeverre de Gids een intuïtieve, arkane band heeft met de Sý, specifiek met Ogotaí. Dit deel van de Sýnovár is fundamenteel anders dan andere delen. Een Gids gebruikt deze arkane connectie om in wisselwerking te staan met deze dimensie. Bij voldoende kennis en inzicht kan hij Ogotaí betreden, mits hij de juiste voorbereiding en bescherming treft, en kan hij zelfs dromen betreden en beïnvloeden. ▲ **Elementkrachten van Ziel oproepen** omvat het beheersen van de elementkracht van Ziel, waaronder het oproepen, commanderen en pacificeren van Zielen en het omgaan met Onrustige Zielen. Dit vormt het eigenlijke Handwerk van de Gids.

⊙ Geïnitieerd gebruik van Zielskracht
Speerpunten
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met de Sý
▲ Elementkrachten van ziel oproepen





▲ *Arkaan verweer*

Met dit speerpunt onder geïnitieerd gebruik kan je **bewust** de krachten tegengaan die tegen je gebruikt worden. In tegenstelling tot Akaan verweer onder de funderende vaardigheid is dit geen *passieve worp*, maar altijd een *concurrentieworp*. Het is altijd de **eindscore** van ▲**Arkaan verweer** die je gebruikt als moeilijkheid voor een tegenstander om directe arkane effecten tegen te gaan. Bijvoorbeeld gedachtelezen en het Voeden van de Draak. Ook tegen *directe-indirecte effecten*, zoals een gegooide vuurbal, of een aanval met nemesisvuur biedt dit speerpunt bescherming.

Tegen echt *indirecte* effecten, een klap van een levenselementarist die zijn spieren heeft versterkt, of schade van een nachtklauwnagel, of het vuur dat is ontstaan door een vuurval, biedt verhoogd verweer *geen* extra bescherming. Vuistregel om te bepalen is dat het arkane effect een *direct-indirect* gevolg is van een arkane worp dat je wil tegengaan.

Mocht er discussie zijn, leg het besluit voor de spelersgroep vast en wees consequent.

▲ *Arkaan verweer: Zielenstop*

Voor een Gids is het wellicht belangrijker dan het algemene Arkane Verweer, dat hij met het ▲**Arkaan verweer** ook lastige Zielen op een afstand kan houden, zonder een goede einscore op deze speerpunt zou een Gids snel overweldigd kunnen worden door Zielen die in hem een toegangsoord zoeken –iets dat potentieel dodelijk kan zijn voor een Gids. Dit heet een **Zielenstop**. Hoe dit werkt staat beschreven bij de *Zielenpoel*, onder ▲ **Band met de Sý (Ogotaí)**.

▲ *Arkaan verweer: Cirkel van Zielenrust*

Een Gids die wat meer ervaren is, kan met een **ritueel** een zone afschermen. Deze rituelen hebben een link met Godenkrachten (*Heilige Grond*). Een gids moet minimaal **▲▲▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** hebben om een Cirkel van Zielenrust te initiëren.

Een Gids kan een plek door zorgvuldige aandacht als Rustgebied verklaren. Kwadewillende en gefrustreerde zielen, geesten, spoken, klopgeesten etc. kunnen de cirkel niet, of in ieder geval moeilijker, betreden en rustige Zielen zullen zich koest houden.

Cirkel van Zielenrust

Een **Cirkel van Zielenrust** gaat gepaard met een ritueel dat ongeveer een *kwartier* in beslag neemt en duurt vervolgens **▲Arkaan verweer: maal 3 uur**. De speler bepaalt van tevoren de moeilijkheid die hij wil halen met zijn proef.

Deze moeilijkheid x 2 bepaalt de moeilijkheid op proeven op ◎ **Heldhaftigheid** en ◎ **Doorzettingsvermogen** om de grond te betreden voor Zielen die 'kwaad' in de zin hebben naar de Gids toe.

Een gids moet minimaal **▲▲▲** op **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** hebben om een Cirkel van Zielenrust te initiëren.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Zielkracht** bepaalt de kennis en het inzicht dat een karakter heeft in Zielskrachten, Ogotaí, Maanpoorten, Poorten naar Ogotaí en kennis over de laatste Drakenheer: **Avendelorá**. Veel proeven van een Gids zullen tegen deze kennis gegooid worden.

Een Gids gebruikt ook zijn **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Zielkracht** om de mogijkheden van het gebruik van Zielskracht te bepalen; het is .

Beperkt & begrenst door ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

***▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** is vaak een **beperkende** of **begrenzende** factor in het complexere zielsgebruik.*

(dit staat genoemd bij de andere speerpunten).



▲ *Arkane Stamina*

Gebruikers van Arkane krachten putten een deel van de energie uit hun eigen lichaam. Ook om zielen te roepen moet een Gids diep in zichtzelf reiken om contact met zielen te maken. Als dit niet goed lukt, zal het karakter een prijs moeten betalen. Voor een gids is dit soms nog essentiëler dan voor elementaristen.

Hoe arkane uitputting werkt staat beschreven in de paragraaf over **Arkane vermoeidheid,** op pagina 290. Hieronder de korte versie:

Arkane vermoeidheid (kort):

Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van de uitkomst van de rol:

De Proef voor arkane vermoeidheid

Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken (zie het hoofdstuk over de **Arkane animus**'s).

▲ *Band met de Sý*

Het speerpunt *Band met de Sý* beschrijft hoe goed de band is met de Sý, in het geval van de Gids betreft het specifiek het gebied van de Sý tussen Ælendýn, Ogotaí. Gidsen ontwikkelen een Band met Sý in plaats van een Band met Ælendýn – dit is de essentie waarom ze geen Elementaristen zijn. Met **▲ Band met de Sý** is belangrijk voor een Gids om diverse redenen.

Beperkt & begrenst door **▲ Band met de Sý (Ogotaí)**

▲ Band met de Sý

***▲ Band met de Sý** is vaak een **beperkende** of **begrenzende** factor in de kracht van actief zielsgebruik. (dit staat altijd genoemd bij de andere speerpunten). En is ook bij de meesterlijke fase belangrijk.*

▲ *Band met de Sý (Ogotaí): Zielenpoel*

Geïnitieerde Gidsen, en **Meestergidsen**, halen een gedeelte van hun krachten uit de zielen die ze met zich meevoeren. De hoeveelheid Zielen die een Gids met zich mee kan nemen wordt bepaald door zijn **▲ Band met de Sý**. Twee keer het aantal ▲ bij **▲ Band met de Sý** bepaalt het maximale aantal zielen in de zielenpoel.

Aantal zielen in de zielenpoel

Aantal ▲ bij **▲ Band met de Sý** onder **◎ Geïnitieerd gebruik van Zielskracht** x2 bepaalt het hoogste aantal Zielen in de poel van een Gids.

Teveel zielen in de zielenpoel

Als er *teveel* zielen in de '**Zielenpoel**' zitten, krijgt een Gids voor iedere ziel teveel een malus op hun **arkane vermoeidheid** (*Arkane Stamina* helpt hier ***niet*** bij, een *Arkane animus* eventueel wel). Hoe arkane uitputting werkt staat beschreven in de paragraaf over **Arkane vermoeidheid,** op pagina 290. Deze malus is permanent totdat de zielepoel geleegd is.

Teveel zielen in de zielenpoel

Iedere ziel teveel kost 1 vermoeidheidscategorie, permanent tot het legen van de zielenpoel – dit kan ook een punt zijn van een Arkane animus.

Het legen van de zielenpoel

Een Gids 'leegt' de poel bij een Maanpoort, zodat de zielen naar Ælendýn kunnen. Of laat de zielen terugstromen naar de Sý, bijvoorbeeld door een poort naar Ogotaí, of levert de Zielen af bij een aan een God gewijdde plek die verbonden is met de Sý. Het legen van een Zielenpoel bij een **Maanpoort** is altijd zonder proef. Een Maanpoort hoeft hiervoor niet geopend te worden. Alle zielen *willen* terug naar Ælendýn, onafhankelijk van hun geloofsbelijdenis op de Goizar.

Dat is niet het geval bij een aan de God gewijdde plek – daar hangt het helemaal af van de religie van de desbetreffende ziel. Geen enkele ziel wil graag terug naar Ogotaí. Daar komt altijd een zekere dwang bij kijken: zielen moeten *gecommandeerd* worden. Zie voor meer informatie over het commanderen van zielen: het **▲oproepen van zielskrachten**.

Het legen van de zielenpoel

Bij een maanpoort lukt dit altijd, anders is er een proef nodig (*commanderen*, zie **▲ Oproepen van Zielskracht**)

Het aanvullen van een zielenpoel

Een gids vult zijn zielenpoel aan door zielen te roepen met **▲ Elementkrachten van ziel oproepen**. Dit *roepen* van zielen staat beschreven onder **▲ Oproepen van Zielskracht.** Ook zullen er zielen op een Gids afkomen, als motten op een kaars… deze kan een Gids alleen van zich afhouden door een succesvolle worp op **▲ Arkaan verweer** onder **◎ Geïnitieerd gebruik van Zielskracht** of met een **cirkel van zielenrust**.

Afhouden kan grote gevolgen hebben afhankelijk van de macht en malevelentie van de Ziel. Er is een gegrondde reden waarom een Gids liever niet op **oude slagvelden** en **slecht onderhouden begraafplaatsen** komt…

De moeilijkheid (en de effecten van het tegenhouden) zijn afhankelijk van de noodzaak van de ziel:

- Een pas overledene zal een **moeilijkheid van 5** hebben geen consequenties bij falen.
- Een gefrustreerde ziel, die al lang rond doolt kan een **moeilijkheid 15** zijn. Meerdere gefrustreerde zielen maken deze moeilijkheid nog aanzienlijk moeilijker. Bij een mislukking kunnen zij verder gefrustreerd raken: irriteren, rondspoken en soms zelfs fysieke aanvallen uitvoeren, op de Gids, de Omgeving of Reisgenoten van de Gids. *Het spelen van een Gids is soms echt vervelend.*



Wat doet een ziel terug voor een Gids?
Een ziel kan door een Gids actief ingezet worden opdrachten en taken voor een Gids vervullen (verkennen, spioneren, wacht houden, spoken). Ook kan een Gids zijn Zielenpoel inzetten om bonus van het aantal zielen in zijn zielenpoel op zijn ▲ **Oproepen van Zielskracht** zetten.

Een zielenpoel kan net zo vaak actief ingezet worden per speelavond als er zielen in de poel zijn.

Praktisch nut van zielen in de zielenpoel

▲ **Band met de Sý (Ogotaí)** bepaalt het maximaal aantal zielen dat een Gids bij zich kan dragen. Een ziel kan: **opdrachten en taken voor een Gids vervullen** (verkennen, spioneren, wacht houden). Een Gids kan zijn Zielenpoel inzetten om bonus van het aantal zielen in zijn zielenpoel op zijn ▲ **Oproepen van Zielskracht** zetten. Een zielenpoel kan net zo vaak actief ingezet worden per speelavond als er zielen in de poel zijn.

Normaal gesproken zijn zielen bereid dit te doen, als een ziel uit een zielenpoel is gekomen ondanks het (mislukte) arkane verweer van een Gids, kan dit moeilijker zijn. En sommige Zielen hebben nu eenmaal een eigen wil.

▲ *Band met de Sý:* Wezens uit Ogotaí

De band met Ogotaí is belangrijk in omgang met zielen en wezens uit Ogotaí. ▲ **Band met de Sý** wordt ingezet als beperking op proeven waar sociale interactie belangrijk is (van intimideren tot verleiden & overtuigen). Vaak is het ook essentieel om de verschillende dode talen machtig te zijn – hiervoor gebruik je ◎ **Kennis van & Inzicht in de magische wereld** (focusgebied: zielen, *Ogotaí en Avendelorá*) ▲**Arkane context in cultuur, taal en historie**; beperkt door taalvaardigheid, en etquetten en gebruiken onder een relevant cultuurpakket.

▲ *Band met de Sý:* Droomreizen

Een Gids met deze speerpunt, ▲ **Band met Sý (Ogotaí)**, ook droombeïnvloeding toepassen. Dit is een extra regel die in de uitleg over de droomwereld staat.

Droomreizen

Is geen vast onderdeel van de regelset, zie de *Atlas van Arkaan* voor toelichting op Droomreizen en Droombeïnvloeding. Overleg met je spelleider of dit een onderdeel van jullie wereld is.

▲ *Band met de Sý:* Cirkel van Gidsen

Gidsen kunnen met deze band met andere Gidsen een elementband vormen. Ook met een shamaan of priester die ook de ▲ **Band met Sý** heeft kan dit. Verder werkt een Cirkel van Gidsen hetzelfde als een Cirkel met Elementaristen.

Cirkel van Gidsen

Moeilijkheid: 10 om de Cirkel met andere Gidsen te vormen, +2 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien op de speerpunteinscore van de ▲ **Band met Sý (Ogotaí)**. Voor een groep van vier is de moeilijkheid dus 14.

Een Gids mag alleen een Cirkel initiëren vanaf ▲▲▲▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**, deelnemen kan vanaf ▲▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**

Als er een shamaan met het element ziel aanwezig is, leidt en initieert deze de cirkel (als het ▲**Arkane kennis & inzicht** het toelaat uiteraard). Anders doet de Gids met de hoogste ▲ **Band met de Sý (Ogotaí)** dit.

Vervolgens gooit de Gids die de Cirkel initieert voor de ▲ **Zielskrachten oproepen** waarbij hij de speerpunten van alle deelnemers van de cirkel optelt.

Arkane Uitputting wordt verdeeld naar het inzicht van degene die de worp heeft gegooid.



▲ *Band met de Sý:* De Poorten & reizen

Gidsen gebruiken de ▲ **Band met de Sý (Ogotaí)** om zielen naar Ogotaí te sturen, zielen uit Ogotaí te halen, of zelf Ogotaí te betreden. Dit doet een Gids door een poort naar Ogotaí te maken – en zielen te *commanderen* naar Ogotaí te gaan, of hen te *roepen* om naar de Gids te komen vanuit Ogotaí.

De moeilijkheid van het openen van een poort naar Ogotaí wordt verlicht door het aantal zielen dat een Gids met zich meedraagt in zijn zielenpoel. Het openen van een poort naar Ogotaí is overal mogelijk, maar kan alleen als de Gids weet hoe dit moet, het is een

complex ritueel, maar kost niet heel veel tijd. ▲▲▲▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** is wel een vereiste.

Ook levenden kunnen door de poort stappen en Ogotaí bezoeken. Dit is niet moielijker dan door een deur stappen – maar dit is, zeker zonder Gids, erg gevaarlijk. Reizen in de rest van de Sý is zo mogelijk nog moeilijker en kan alleen in de meesterlijke fase.

Openen van een poort naar Ogotaí	
Minimaal: ▲▲▲▲ Arkane kennis, analyse & inzicht	
Plek	**Moeilijkheid:**
Begraafplaats, slagveld	5 + d4
Kerk, tempel	8 + d4
Rustige natuur	11+ d6
Nabij de bewoonde wereld	14 + d6
Dorp, hoeve	17 + d8
Steegje in een stad	20 + d8
Markt of winkelstraat	25 + d10
Gelagkamer of feestzaal	30 + d10



▲ *Zielskrachten oproepen*

▲ Zielskrachten oproepen stelt een Gids in staat om de ruwe vormen van zijn Zielkracht te gebruiken. Dit speerpunt is belangrijk om te ontwikkelen en is het eerste speerpunt dat gekozen wordt na de initiatie - zonder een speerpunt hierop is het element nog niet geopend en is het karakter geen Gids. Veel proeven die te maken hebben met het *roepen*, *communiceren* en *commanderen* van Zielen gooi je met de speerpunteinscore van **▲ Zielskrachten oproepen.**

Let er wel op dat de mogelijkheden van wat je kan gegrensd worden door het aantal speerpunten op **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**.

▲ Elementkrachten van ziel oproepen
Roepen:
Het lokken van geesten naar de Elementarist. Ze worden dan deel van zijn **Zielenpoel**. Iedere Gids kan dit intuïtief doen. **Vereiste:** geen.
Communiceren (Omgang)
Zielen in de Zielenpoel kan een Gids op diverse manier om gunsten vragen (zie: **▲ Band met de Sý (Ogotaí):** Zielenpoel). Dit kan normaal gesproken door te communceren, door te praten met overledenen. Je initieert het contact met **▲ Zielskrachten oproepen** (3 VP) en vervolgens gebruik je mundane scores in de communciatie waarbij de speerpunten op **▲ Band met de Sý (Ogotaí)** een bonus geven op je mundane ⍟ **empathie & expressie** speerpunteindscores. Dit kan beperkt zijn de een desbetreffend cultuurpakket of kennis van oude talen. **Vereiste: ▲▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** en **▲▲ Band met de Sý (Ogotaí).**
Commanderen
Commanderen is zielen bevelen opdrachten te doen (zoals wachtlopen; een korte verkenning uit te voeren). Dit kan vanuit een zielenpoel – dan hoef je er meestal geen worp voor te gooien, of is communcieren voldoende, maar soms is dit wel noodzakelijk. Ook Zielen die geen onderdeel zijn van je Zielenpoel kan je op deze manier commanderen – en het is een stuk minder gevaarlijk om commanderen te gebruiken in plaats van Arkaan Afweer om een Ziel te sommeren je niet bij je Zielenpoel te voegen. Een commando geven kost (3 VP), en is *beperkt* door je mundane **▲bevelen geven & commanderen**. *Commanderen kan een relatie met een ziel verslechteren.* **Vereiste: ▲▲▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** en **▲▲ Band met de Sý (Ogotaí)**.



Verzwaringen & verlichtingen	
Roepen	
▲	In ‘zicht’
▲▲	Tot 100 meter
▲▲▲	Tot 500 meter
▲▲▲▲	Tot 1 mijl
▲▲▲▲▲	Tot 5 mijl
Communiceren	
▲	Vriendelijke ziel
▲▲	Neutrale ziel
▲▲▲	Oude/dolende ziel
▲▲▲▲	Gefrustreerde ziel
▲▲▲▲▲	Kwaadaardige ziel
Commanderen	
▲	Vriendelijke ziel
▲▲	Neutrale ziel
▲▲▲	Oude/dolende ziel
▲▲▲▲	Gefrustreerde ziel
▲▲▲▲▲	Kwaadaardige ziel

Verzwaringen / verlichtingen:		
Hoelang sinds overlijden?		
Onderdeel van je zielenpoel	- ▲	
Tot 1 week	-	
Tot 1 maand	+ ▲	
Tot 1 jaar	+ ▲▲	
Tot 1 decennium	+ ▲▲▲	
Tot 1 eeuw	+ ▲▲▲▲	
100+ jaar dood	+ ▲▲▲▲▲	
Emotie		
Gefrustreerd	Roepen:	- ▲
Gefrustreerd	Communciren:	+▲
Gefrustreerd	Commanderen:	+▲▲
Berustend	Roepen:	+▲▲
Berustend	Communicren:	-▲
Berustend	Commanderen:	+▲
Rouwend	Roepen:	+▲
Rouwend	Communiceren:	+▲▲
Rouwend	Commanderen:	+▲
Status		
Vrij in de Goizar		-
Verankerd aan de Goizar	Roepen:	+▲▲
Verankerd aan de Goizar	Communiceren:	-▲
Verankerd aan de Goizar	Commanderen:	+▲
Arkaan verankerd	divers	
Zielen in Ogotaí	Roepen door maken van een poort naar Ogotaí – zielen in Ogotaí zijn nooi verankerd, en nooit gefrustreerd of kwaadaardig	

Moeilijkheid	
▲	**4**
▲▲	**7**
▲▲▲	**11**
▲▲▲▲	**16**
▲▲▲▲▲	**22**
(vanaf hier heb je een elementcirkel nodig)	
▲▲▲▲▲ ▲	**29**
▲▲▲▲▲ ▲▲	**37**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	**46**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲	**56**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲▲▲	**67**

Wat is meester Gids?

Gidsen komen vaak zelfstandig in aanraking met de meesterlijke uitingen van hun elementgebruik, of worden door medegidsen getraind richting meesterschap. Soms door de geest van een magiër – een lang geleden gestorven arkaan. Gidsen kunnen uiteraard alleen de spreuken gebruiken die dichtbij hun band met de Sý ligt.

Meestergidsen behoren tot de groep van minst begrepen arkanen op Ysaïlon, vooral gevreesd omdat ze door hun band met de Sý meesters zijn in de antimagie.



Hoe werkt ◎ meesterschap van zielskracht?

Een karakter kan alleen een vaardigheid ‘meesterschap’ openen als hij al genoeg ervaring heeft op het geïnitieerde arkane vlak. Gidsen kunnen ‘doorgroeien’ naar een carrière als meestergids, hetgeen betekent dat ze spreuken gaan doen. Gidsen zullen meestal gebruik maken van spreuken, maar ze kennen ook een beperkt aantal rituelen.

Spreuken (woorden, tekens, klanken) zijn **nooit hetzelfde**. En zijn afhankelijk van de tijd, plek, jaargetijde en **schommelingen in de Sý**. Voor spreuken betekent dit dat een spreuk die je doet, nooit dezelfde moeilijkheid heeft.

◎ Meesterschap van Zielskracht

Speerpunten

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met de Sý
▲ Meesterlijk gebruik van Zielskrachten
▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen

🌀 Vereiste voor het openen van ◎ Meesterschap van zielskracht

Om een eerste speerpunt op ◎ **Meesterschap van zielskracht** te zetten moeten de onderliggende arkane vaardigheidsscores ten minste 4 zijn. ⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie** is inimaal 5.

Je kiest volgens de regels van *clustervaardigheden* vervolgens je **primaire** en **secundaire focussen**. Dit zijn de **spreukengebieden**. Spreukgebieden staan op de volgende bladzijden uitgelegd met voorbeelden. Spreukgebieden zijn bijvoorbeeld: ‘spreuken van zielskracht’ en ‘teleportatie’.

◎ elementair meesterschap als clustervaardigheid

De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*)

Een samenvatting van clustervaardigheden:

Wanneer je een eerste punt op ◎ **meesterschap van zielskracht** zet, kies je een **primair** spreukgebied**.** Als je vaardigheidsscore 3 bereikt mag je een **secundaire** spreukgebied kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende **secundaire** spreukgebied kiezen. In plaats van een nieuw secundaire spreukgebied erbij te kiezen, mag je ook een secundaire spreukgebied dat je al hebt te ‘upgraden’ naar een extra **primaire** spreukgebied. Als je op je primaire spreukgebied een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire spreukgebieden gooi je met een malus van 2. Je mag, als je *geen* spreukgebied hebt gekozen, geen spreuken uit dit gebied doen.

Elementaire focussen zijn:

◊ *Animatie*
◊ *Antimagie*
◊ *Exorcisme van wezens van Nakár*
◊ *Illusie*
◊ *Oproepen van elementwezens*
◊ *Skry*
◊ *Spreuken van de Sýmist*
◊ *Spreuken van de Ziel*
◊ *Telekinese*
◊ *Zielswraak*

Welke spreuken mag je doen?

Je mag alle spreuken doen, als ze maar onder te brengen zijn bij je **spreukgebieden**.

Je beschrijft, *precies*, wat voor effect je wil bereiken met je spreuk, gekozen vanuit de primaire of secundaire focussen die je hebt gekozen.

Bij een spreuk of ritueel is er altijd **één centaal arkaan principe** en zijn er **secundaire aspecten en effecten**.

Voorbeeld:

Een speler wil bijvoorbeeld:

*'een **klein voorwerp (bijvoorbeeld een sleutel)** met loopsnelheid op maximaal 10 meter afstand naar een andere plek laten **bewegen** die maximaal 10 meter verder is, ik wil dat het voorwerp met enige accuratesse zacht neergelegd wordt.*

*Het laten **bewegen van de sleutel** door zielskracht is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken van telekinese. Er is altijd maar één centrale arkane principe, uit één spreukgebied.*

De secundaire effecten zijn 'bewegen', 'op 10 meter afstand', stilheid en 'accuratesse'.

Hoe kan je een spreuken doen?

Meesterschap is wellicht iets complexer dan de voorgaande arkane vaardigheden, maar in de basis werkt het hetzelfde: je gooit met je de eindscore van ▲ **Meesterlijk gebruik van Zielskrachten** of ▲**Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen** tegen de **moeilijkheid** van de **spreuk**.

▲ **Band met de Sý** *beperkt* de kracht van de spreuk;
▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** *beperkt* de complexiteit van de spreuk

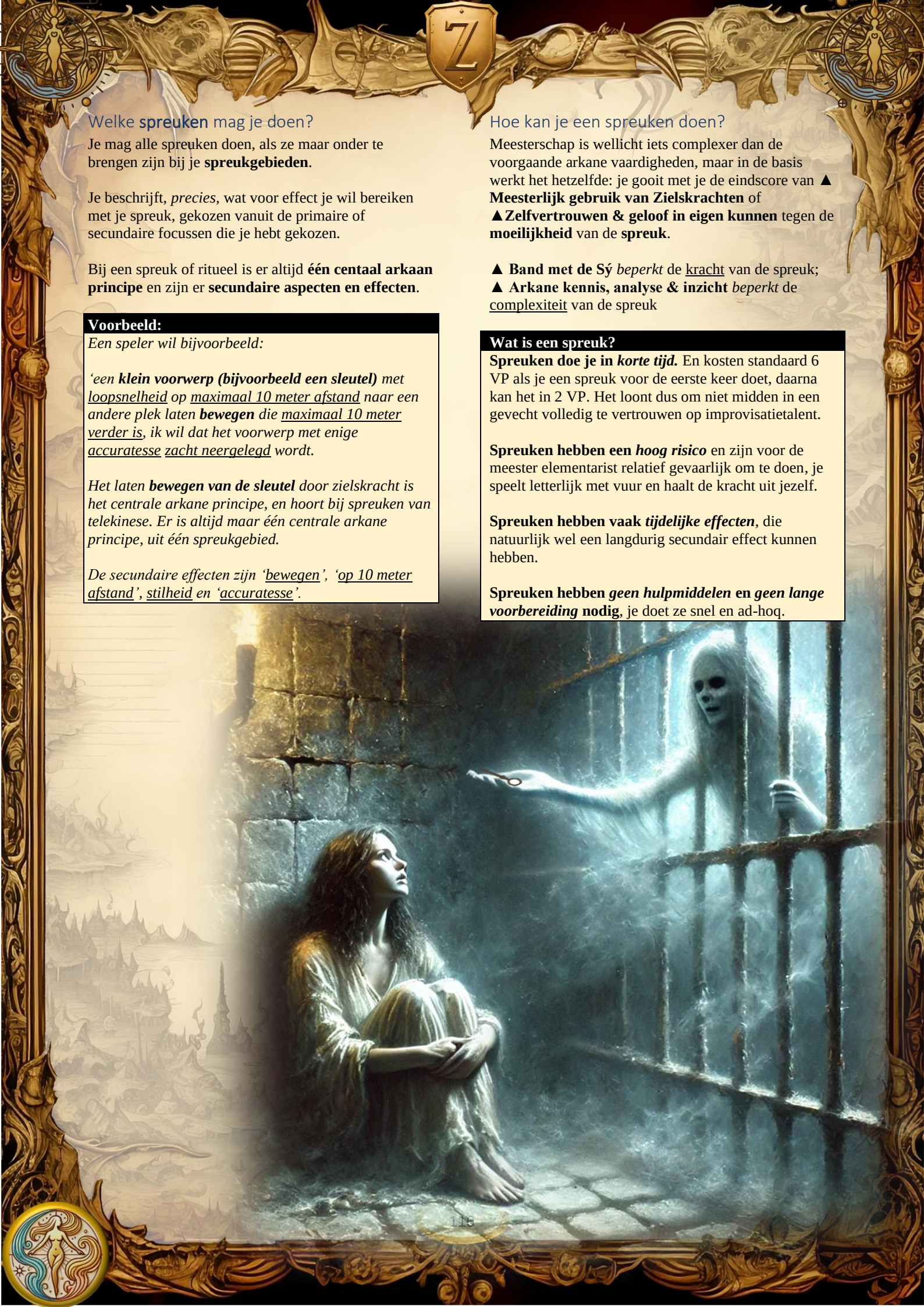
Wat is een spreuk?

Spreuken doe je in *korte tijd.* En kosten standaard 6 VP als je een spreuk voor de eerste keer doet, daarna kan het in 2 VP. Het loont dus om niet midden in een gevecht volledig te vertrouwen op improvisatietalent.

Spreuken hebben een *hoog risico* en zijn voor de meester elementarist relatief gevaarlijk om te doen, je speelt letterlijk met vuur en haalt de kracht uit jezelf.

Spreuken hebben vaak *tijdelijke effecten*, die natuurlijk wel een langdurig secundair effect kunnen hebben.

Spreuken hebben *geen hulpmiddelen* en *geen lange voorbereiding* nodig, je doet ze snel en ad-hoq.



Welke **moeilijkheid** heeft de spreuk?

Primair arkaan principe

Iedere spreuk is wat dat betreft op de zelfde manier opgebouwd: er is het **centrale arkane principe**, gekoppeld aan een spreukgebied. De kracht van dit centrale arkane principe wordt *begrenst* door de ▲ op ▲ **Band met Ælendýn**.

Secundair arkaan effect

En iedere spreuk heeft naast een centraal principe ook **secundaire arkane effecten**. Deze secundaire effecten maken een spreuk complex en worden daarom *begrenst* door de ▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**

De moeilijkheid van een spreuk

De proef die je gooit is de som van het **centrale arkane principe** en de **complexiteit van secundaire de effecten**. Deze twee samen bepalen de moeilijkheid.

Beperkt & begrenst

Beperkende betekent dat je de laagste van twee scores gebruik voor de proef; **begrenzend** wordt gebruikt voor een **maximale hoeveelheid** kracht of complexiteit die een spreuk mag hebben (aantal ▲ *begrenzen* het maximale aantal ▲).

Voorbeeld:

De speler wilde:

*'een **klein voorwerp (bijvoorbeeld een sleutel)** met loopsnelheid op maximaal 10 meter afstand naar een andere plek laten **bewegen** die maximaal 10 meter verder is, ik wil dat het voorwerp met enige accuratesse zacht neergelegd wordt.*

*Het laten **bewegen van de sleutel** door zielskracht is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken van telekinese. Er is altijd maar één centrale arkane principe, uit één spreukgebied.*

De secundaire effecten zijn 'bewegen', 'op 10 meter afstand', stilheid en 'accuratesse'.

Als speler kijk je naar de moeilijkheid van het principe en de effecten:

I. Het centrale arkane principe

Is makkelijk te koppelen aan **"telekinese":**

▲ → Het verplaatsen van een licht object: een sleutel; een ganzenveer

De kracht is ▲, je moet minimaal ▲ op ▲ **Band met de Sý (Ogotaí)** hebben.

II. De secundaire effecten

Snelheidscomponent

▲ → Rennen (makkelijk te ontwijken)

Doelgericht (2): zichtbaar doel van een specifiek effect

▲ → Binnen 10 meter

Rijkwijdte & afstand

▲▲ → Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters

Beheersing van bewegingen

▲▲▲ → Met souplesse en veel finesse

Complexiteit van de spreuk

Deze secundaire effecten zijn maximaal ▲▲▲, je moet minimaal ▲▲▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**hebben.

De Som

De som van het **centrale arkane principe** en de **complexiteit van secundaire de effecten** is

▲ + ▲▲▲ = ▲▲▲▲

Als je deze spreuk de eerste keer probeert gooi je met ▲**zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen**, onder ◎ **Meesterschap van zielskracht**. Daarna gooi je met ▲ **Meesterlijk gebruik van Zielskrachten.**

Complexiteit spreuk (1e keer)

De eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲zelfvertrouwen & geloof in iegen kunnen, onder ◎ **Elementair meesterschap**.

▲	→ 3 + d6
▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20

De volgende keren dat je deze spreuk gebruikt, gebruik je een andere dobbelsteen bij je worp, dat kan je dus alvast zo in je spreukenboek schrijven:

Complexiteit spreuk (daarna)

Na de eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲ Oproepen van krachten van het element (…), onder ◎ **Elementair meesterschap**.

▲	→ 2 + d4
▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 14 + d10

Vermoeidheid

Gebruikers van Arkane krachten putten een deel van de energie van hun spreuken uit hun eigen lichaam. Om een kracht tot stand te laten komen moet het karakter een prijs betalen.

Vermoeidheid in het kort

Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van hoe sterk de spreuk mislukt is. Je kan de uitleg terug vinden in het hoofdstuk over arkane vermoeidheid op pagina 290, hier alleen de tabel:

De Proef voor arkane vermoeidheid

Uitkomst arkane proef:	Effect:
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken.



▲ *Arkane Stamina*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van zielskrachten** en werkt hetzelfde.

Arkane stamina in het kort

Iedere ▲ op▲ **Arkane stamina** mag je aftrekken van de hoeveelheid vermoeidheids categoriën die je krijgt als gevolg van een arkane inspanning.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van zielskrachten.** En eventueel andere (arkane) vaardigheden. Het aantal ▲ geeft aan wat de *maximale complexiteit* is van de secundaire arkane effecten, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

▲ *Band met Sý*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van zielskrachten.** Het aantal ▲ geeft aan wat de *maximale kracht* is van het centrale arkane principe, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Primaire en secundaire focusgebieden:

Secundaire effecten en centrale principes

Algemene secundaire effecten

Secundaire effecten	
Snelheidscomponent	
▲	→ Rennen (makkelijk te ontwijken)
▲▲	→ Pijlsnel (concurrentieworp)
▲▲▲	→ Bliksemsnel (natuurlijke verdediging)
Straal, van bijvoorbeeld een explosie	
▲	→ 1 meter
▲▲	→ 3 meter
▲▲▲	→ 10 meter
▲▲▲▲	→ 25 meter
Gebied, van een random effect	
▲	→ Binnen ongeveer 100 meter
▲▲	→ Binnen ongeveer 10 meter
▲▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲▲	→ Extreem naukeurig
Doelgericht (1): persoonsgebonden	
▲	→ Doel: bekend
▲▲	→ Doel: redelijk bekend
▲▲▲	→ Doel: niet goed bekend.
▲▲▲▲	→ Doel: vaag bekend
Doelgericht (2): zichtbaar doel van een specifiek effect	
▲	→ Binnen 10 meter
▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲	→ Binnen 10 centimeter
▲▲▲▲	→ Binnen 1 centimeter naukeurig.
Rijkwijdte & afstand	
▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer
Duur	
▲	→ Kortdurende. Denk aan minuten.
▲▲	→ Een paar uur.
▲▲▲	→ Langduring, denk aan een dag
▲▲▲▲	→ Zeer langduring, denk aan dagen.
Beheersing van bewegingen	
▲	→ Grof en zonder veel finesse
▲▲	→ Specifiek, maar niet heel verfijnd
▲▲▲	→ Met souplesse en veel finesse
▲▲▲▲	→ Extreem beheerst

▲ *Band met Sý*

Spreuken die als arkane achtergrond een **▲Band met Sý** hebben.

◊ Animatie	
Met dit spreukgebied kunnen **spreuken** gedaan worden waarmee voorwerpen in beweging gezet worden. Het gaat om **spreuken** om bijvoorbeeld ramen en deuren te openen of te sluiten en het laten bewegen van objecten en het laten knappen van botten, takken en wapens door op verschillende plaatsen daar **krachten** op te zetten.	
Centrale Arkane Principe	
▲	→ Een druk, zoals een deur open duwen. Een eenvoudige beweging.
▲▲	→ Sterke druk, zoals armpje drukklen. Een beweging, zoals het bewegen van een deurgrendel.
▲▲▲	→ Massieve druk, zoals een paard aan een touw trekt. Een complexe beweging, zoals het laten bewegen van een pop. Of het openmaken van een slot.
▲▲▲▲	→ Enorme druk, zoals een olifant aan een boom trekt. Een zeer complexe beweging zoals het laten aanvallen van een harnas.

◊ Antimagie	
Rituelen om permanente & langdurige arkane effecten te vernietigen.	
Centrale Arkane Principe	
Oorspronkelijke spreuk:	
▲	→ Moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Moeilijkheid 16-20
Secundaire Effecten	
▲	→ Kortdurende verbreking. Denk een paar minuten tot een uur.
▲▲	→ Tijdelijke verbreking. Denk aan meerdere uren, tot een dag.
▲▲▲	→ Langdurige verbreking, tot een paar weken.
▲▲▲▲	→ Permanente verbreking.

◊ Exorcisme van wezens van Nakár	
Verbannen van wezens uit Nakár. **Spreuk** of **ritueel**	
Centrale Arkane Principe	
▲▲	→ Lagere elementgeesten
▲▲▲	→ elementgeesten
▲▲▲▲	→ Hogere elementgeesten

◊ Illusie

Een illusionist scherpt werkelijkheden die niet waar zijn.

Centrale Arkane Principe

▲	→ Kleine illusie
▲▲	→ Illusie met meerdere zintuigen
▲▲▲	→ Grote illusie
▲▲▲▲	→ Grote illusie met meerdere zintuigen

◊ Oproepen van wezens van Ogotaí

Oproepen van wezens van Ogotaí

Centrale Arkane Principe

▲▲	→ Lagere elementgeesten
▲▲▲	→ elementgeesten
▲▲▲▲	→ Grotere elementgeesten



◊ Skry

Skryën is een **ritueel**. En betekent het op afstand zien en horen: televisie en telephone. Zicht te krijgen door de nevelen van afstand en tijd.

Centrale Arkane Principe

▲▲▲	→ Recent verleden
▲▲▲▲	→ Lang geleden, (mogelijke) nabije toekomst

◊ Spreuken van Sýmist

Spreuken om mist op te roepen. Om te verbergen, omhullen, maar ook om geluiden te vervormen en kleine illusies mee te maken en uiteindelijk zelfs om door de Sý te reizen.

Centrale Arkane Principe

▲	→ Oproepen van lichte mist
▲▲	→ Dichte mist of lichte mist met kleine illusies
▲▲▲	→ Dichte mist met kleine illusies; of mist waarin de werelden flikkeren
▲▲▲▲	→ Grote illusies, zicht in andere dimensies, teleportatie door de mist.

◊ Spreuken van Ziel

Oproepen van elementkrachten, zoals beschreven bij de Gids.

Centrale Arkane Principe

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

◊ Telekinese

Het verplaatsen van personen over een bepaalde afstand. Dit is een **spreuk**.

Centrale Arkane Principe

▲	→ Het verplaatsen van een licht object: een sleutel; een ganzenveer
▲▲	→ Het verplaatsen van een dolk of een boek.
▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zwaar object: een schild, een krin, een barkruk
▲▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zeer zwaar object: een saïlon, een tafel, een leunstoel.

◊ Zielswraak

De zielen uit je zielenpoel mengen zich in de strijd en geven je bonussen.

Centrale Arkane Principe

Schade (Zielsklauw)

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5

Centrale Arkane Principe

Pantser (Passieve verdediging)

▲	→ +2
▲▲	→ +4
▲▲▲	→ +8
▲▲▲▲	→ +12

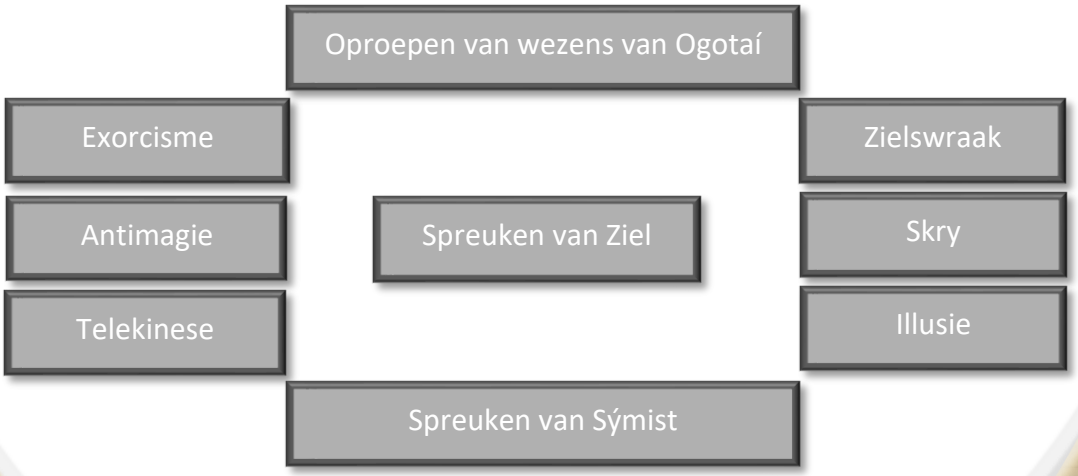


▲▲▲▲
Zeer zware arkane manifestatie

▲▲▲
Sterke arkane manifestatie

▲▲
Matige arkane manifestatie

▲
Beperkte arkane manifestatie



Focusgebieden van ▲**Band met Sý (Ogotaí)**

HOE WERKEN NEMESISKRACHTEN?



Lieve broeder,

Ik draag mijn Werk, in nederigheid en zorgvuldigheid, in diensbaarheid en vertrouwen, op aan de Draak.

Mijn Gids – mijn Leider.

Laat mij u vertellen over het proces van het 'wegnemen', een concept waar veel onbegrip over bestaat—en waarvoor menig priester zijn leven heeft gegeven, hetzij in de Danburgse Put, hetzij op de Geliaanse brandstapel.

Vernietiging is essentieel. Het is een kunst, een precisiehandeling, bedoeld om ruimte te scheppen en zuiverheid te herstellen in datgene wat vervuild, overvol of uit balans is geraakt. Het vereist grote kennis, nog grotere kunde en onmeetbare wijsheid. Zoals men zegt: "Een tuin bloeit pas wanneer onkruid is weggenomen." Maar wie bepaalt wat weggenomen moet worden?

Alleen door het bestuderen van de Leer der Leugens kan men begrijpen welke leugens, welke onwaarheden, de valse scheuten en takken zijn in het bestaan. "Snoeien is bloeien." Vergelijk het met het trimmen van een boom: een tak wegnemen betekent het leven van de boom ondersteunen, haar evenwicht bewaren.

En zo handelen wij. In nederigheid en zorgvuldigheid, in diensbaarheid en vertrouwen.

In de magische praktijk is het 'wegnemen' meer dan een fysieke daad—het is een diepe ingreep in de energieën die ons omringen. Denk aan de verstoringen in de Sý, die zich ophopen als onzichtbare knopen in een tapijt van kracht. Het is de verantwoordelijkheid van de vaardige arkaan om die knopen los te maken, niet uit vernietigingsdrang of zelfzuchtigheid, maar uit zorg voor de harmonie van het geheel.

Wanneer wij het 'wegnemen' toepassen, richten wij ons niet enkel op wat aanwezig is, maar ook op wat ontbreekt. Het verwijderen van negatieve residuen, obstakels of overbodige elementen is het vrijmaken van een pad naar groei en transformatie. Zelfs Avendelorá, de Hoeder van de Sý, toont ons dat het sluiten van bepaalde poorten tussen de werelden geen daad van afsluiting is, maar van bescherming.

Het is aan ons, als leerlingen op deze academie, om dit proces niet enkel te begrijpen, maar met respect en vaardigheid uit te voeren. Want in het 'wegnemen' schuilt niet alleen kracht, maar ook wijsheid.

Balanceren is niet eenvoudig – en dat is wat wij doen. Met een groot gevoel van urgentie en verantwoordelijkheidsgevoel, want de wereld staat op een kantelpunt.

Beschouw dit als een daad van barmhartigheid — niet naar u, dat begrijp ik. Het onkruid dat onze tuin overwoekert is onwillig en weerbartig en vecht voor zijn plek in de tuin.

De vechtlust siert u. Als ik u eerder ontmoet had, had u wellicht mijn bondgenoot kunnen zijn.

Aanvaard uw lot, en vind kracht in het besef dat u voor het Einde staat.

Moge u in deze wetenschap de acceptatie van uw lot vinden. Moge het breken van uw zielencyclus een onderdeel zijn van het Grote Werk, de Ash Ahnur, en moge uw ziel rust vinden in de coulance van de Draak.

Dit zeg ik – ik draag mijn Werk op aan de Draak, in nederigheid en zorgvuldigheid, in diensbaarheid en vertrouwen.

Mijn Gids – mijn Leider.

Amen.

Samantha Perrilyas, bij een Prakticum op de Academie van de Draak, Samon.



Inleiding

Een van de Oudste Leugens is de Leugen van de Perfectie van Ælendýn. Dit is de Tweede Grote Leugen. Ælendýn is nooit perfect geweest, want de Elementheren hielden de Draak gevangen, ketenden hem, omdat Hij een beperking zou zijn voor hun ongebreidelde macht, waarmee ze de creatie lieten uitdeien tot de realiteit in disbalans raakte—iedere Drakenheer zo vervuld van zijn eigen machthonger dat de Draak hen één voor één wist te overtuigen dat bij schepping ook vernietiging hoort. Het ene kan niet zonder het ander.

En zo groeide De Honger in hen, niet als een zwakte, maar als een roeping. Een god zonder Honger is een god die zichzelf bedriegt—de illusie dat hij Goed is omdat hij schept en geen verantwoordelijkheid neemt voor de gevolgen of het einde van Zijn Creatie. Zeven van de Drakenheren verbraken de leugens van de Orde en openden de Týrantadýr, de gevangenis waarin de zuiverste vorm van tegenkracht, Nemesis, werd vastgehouden. Op dat moment werd weer een Leugen onthuld: ‘vernietiging is een einde’

Want is het niet zo dat vernietiging een eerste stap naar vernieuwing is? Wat groeit zonder snoeien? Wat leeft zonder te sterven?

Dit was de Ontsluiering, de bevrijding van de kracht die de stagnatie van de wereld verbrak. En de Realiteit Scheurde omdat het vasthield aan de Leugens.

Ælendýn brak uiteen in vier werelden: Færy, waar Leugen bleef voortbestaan; Ogotaí, waar dolenden zwerven, gevangen in hun eigen misvattingen — hun eigen eindigheid ontkennend; Nakár, soms lelijk, soms pijnlijk, maar noodzakelijk; en de Goizar, de sterfelijke wereld waar de strijd om vergankelijkheid en eeuwigheid voortduurt.

Wat voor waarde heeft een leven zonder dood? Hoe kan een volk krachtiger worden, als de zwakken hun bloed blijven verdunnen? Als corruptie en ongeloof de basis vormt van een volgende generatie?

De zeven Drakenheren verbraken hun oude vorm en werden de Valardýr, de Dragers van Vernieuwing. Zij brachten wijsheid en leerden dat zowel behoud van de status quo, als scheppen einde en zonder transformatie Leugens zijn. Alleen in voortdurende verandering ligt een mogelijke Waarheid. Deze vorsten lieten hun onsterfelijke namen achter, transformeerden, namen de verantwoordelijkheid en werden de Baronnen van Nakár, architecten van de nieuwe wereldorde. Altijd stervend en transformerend.

De Honger is geen vloek, maar de drijvende wet van het universum. De Draak geeft niet—de Draak neemt. Wie haar kracht wil omarmen, moet bewijzen dat hij bereid is te geven: vlees, bloed, zielen. De Leer der Leugens onthult dat groei zonder offer onmogelijk is.

Maar er was er één die de waarheid niet aanvaardde. Zij bleef geloven in de Tweede Leugen: Avendelorá, Moeder der Leugens, de laatste Drakenheer, bleef geketend aan het verleden. Zij verkoos stagnatie boven transformatie en verhinderde de totale vrijmaking van Nemesis. Zij verhinderde het tot wasdom komen van de Goizar, onderdrukte haar realiteitszin en klampte zich vast aan het concept van de onsterfelijke ziel – een aspect van de Tweede Leugen en haar volgelingen klampen zich vast aan angst voor het eindige en de misleiding dat dit goed is.

Leugens.

Maar wij erkennen deze Leugen: dat Avendelorá Goed is.

Maar de Draak leert dat elke ziel die gebroken wordt, een stap dichter bij de waarheid is. Een ziel hoort bij het leven – een oneindige ziel is een Disbalans. Daarom is het nemen van zielen een noodzakelijkheid, een plicht.

De Ontsterfelijke Ziel is de Laatste Grote Leugen.

Wanneer haar macht afbrokkelt en haar invloed verdwijnt, zal de Draak eindelijk vrij zijn. De Nemesis zal terugkeren en de balans herstellen—niet een valse balans, maar een balans tussen schepping en vernietiging. Want…

‘Wat groeit zonder snoeien? Wat leeft zonder te sterven?

De Draak zal ontwaken. En in de as van de oude wereld zal het Grote Werk voltooid zijn.

Ash Ahnur.

Amen’.



De krachten van de Nemesispriester

Nemesispriesters, vaak terecht gevreesd door zowel vriend als vijand, beschikken over immense krachten, maar als ze niet waakzaam zijn, worden ze door hun eigen Honger verslonden.

Een Nemesispriester put uit krachten die buiten de directe wereld van de Goizar liggen: de **Nemesiskrachten** die in **Nakár** verankerd liggen – maar net zoals de elementkrachten, ook op de Goizar zelf aanwezig zijn, evenzeer een realiteit als de aarde waarop we lopen of het vuur waaraan we ons branden.

De Nemesis is het einde, waar de elementen het begin zijn.

De Draak Neemt.

Nemesis is zo oud als het bestaan, maar ooit lag de Nemesis, de Draak, de Nemer, gevangen door de acht Drakenheren. Maar na de Scheuring werd de Goizar een plek van geven en nemen. En de Drakenheren werden de **scheppers van onze realiteit** – die als goden de balans in stand hielden.

Maar in plaats van de Drakenheren en de Draak te dienen en te eren, kwamen de saïlon en andere rassen in opstand tegen deze wereldorde. Zij verlangden méér, en weigerden hun onsterfelijke ziel op te geven. Ze riepen Goden aan om de werkelijkheid naar hun hand te zetten en hun Honger naar het Eeuwige leidde tot een Tweede Scheuring, waarin de Drakenheren zich terugtrokken in hun eigen Domeinen, buiten de Goizar, maar ze bleven bestaan om de Goizar te behoeden voor de ongebreidelde Wildgroei van Elementarisme. De **Luxuriatio**. En dat is de roeping van iedere Nemesispriester: het 'snoeien om te groeien' – en dit kan op veel manieren, met als doel om de balans tussen Creatie en Nemen te herstellen – het herstellen van de **Shaen**. En dat is een proces, en eist methoden, die soms kwalijk lijken – want wie ziet graag een lijkman waggelen in zijn voortuin…? Maar als je beseft dat een lijkman niet creëert, hij maakt geen kinderen, en zal vervallen tot stof en aarde. En dat het een offer heeft gemaakt om zijn leven en zijn ziel aan de Draak te geven, hoe anders dan waardering kunnen we hebben voor dit offer aan de Draak? Het verdient ons respect.

En wie wil er nu een zwarte tong en pusbulten en zijn leven geven onder gruwelijke pijnen? Maar zij die het leven geven, zijn vaak de zwakken, die nooit zelf hun leven zouden geven – hoewel de Werktuigen van de Draak soms wreed lijken, is een oneindigheid vele malen wreder. Is het niet in het einde van het leven, dat we de waarde kunnen zien? En is het niet als we in het lijden en bij het aanzien van ons einde, dat we haar waarde eindelijk beseffen – en dan ook onze dood als een zegen, een verlosing zien en onze sterfelijkheid accepteren?

En het Grootste Werk, de ***Ash Ahnur***: de uiteindelijke vernietiging van Avendelorá en het sterfelijk maken van de onsterfelijke ziel – de vernietiging van de Laatste Grote Leugen.
Een Nemesispriester probeert de Nemesis, de Draak, te dienen en diens profetieën te begrijpen. De apostelen van de Draak, ook wel Profeten genoemd, laten zien op welke Leugens de Goizar gebouwd is.

Hoeveel Leugens worden er niet verspreid en geloofd door hen die de Leugens voor Waarheid aanzien?

Op Ysaïlon vereren de meeste Nemesispriesters de **Drakenheer van het Water**, wat hen tot leden maakt van de **Hoeders der Dienaren** of het **Broederschap van de Adem**. In en rondom Grimbergen daarentegen wordt de Drakenheer van het Vuur aanbeden, die aangeroepen wordt als de entiteit **Fuengo**. Maar er zijn verschillende andere vormen van Nemesisverering, zo zijn er de Iris en de Wilde Nemesispriesters; heksen en chaotapriesters.



Net als alle arkane disciplines wordt de kracht van een Nemesispriester ingedeeld in drie fasen van vaardigheidsontwikkeling:

1. **De fundamentele verankering** van Nemesiskrachten – Dit begint vaak als een onbewust proces, maar bij hogere scores en door bewuste opening kan deze kracht doelgericht worden ingezet.

2. **De initiatie** – Na de opening volgt een ritueel of beproeving, waarbij de priester leert zijn krachten verder te beheersen.

3. **De volledige acceptatie** – De priester is een geïnitieerd lid van het Broederschap der Adem, de Hoeders der Dienaren, of een volgeling van Fuengo. Op dit punt kiest een Nemesispriester een van de volgende arkane vaardigheden:

◎ **Geïnitieerde Broeder der Adem**
◎ **Geïnitieerde Hoeder der Dienaren**
◎ **Geïnitieerde Dienaar van Fuengo**
◎ **Geïnitieerd als Wilde Dienaar van Fuengo**
◎ **Geïnitieerd als Wilde Dienaar van de Draak**
◎ **Geïnitieerde Iris**

4) Het **meesterschap van Nemesis**, waarbij een Nemesispriester ook aanleert om zijn krachten breder in te zetten, en met meer complexiteit aan te wenden volgt of het pad van de Drakenheer van het Vuur (◎ **Meesterdienaar van Fuengo**), of het pad van de Drakenheer van het Water (◎ **Meesterdienaar van de Draak**). Afhankelijk of hij een **Broeder der Adem**; een **Hoeder der Dienaren** of een **Dienaar van Feungo** is. Daarnaast zijn er nog meesterlijke Irissen en wilde dienaren.

Overerven van speerpunten

Een aantal speerpunten *erft over*. Net zoals bij andere speerpunten. Als een mundane vaardigheid een zelfde speerpunt heeft (bijvoorbeeld ▲ **Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen**) dan overerven ze volgens de normale regels voor overerving.

Speerpunten werken echt anders bij de verschillende arkane vaardigheden en worden daarom in dit hoofdstuk toegelicht. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** en ▲ **Zesde zintuig & gevareninstinct** gebruik je anders onder de diverse arkane vaardigheden, zeker anders dan het mundane speerpunt! Deze mundane vaardigheden en hun speerpunten staan in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon* beschreven, met uitzondering van ◎ **kennis van & inzicht in de magische wereld**. Deze staat uitgelegd in dit boek op pagina 43.



Wat is eigenlijk 'Nemesis'?

Nemesis is de tegenkracht. Het is een kracht die neemt, zich voedt op essenties, en in alles gericht is op het verbreken van de **Leugen van de perfectie van Creatie** en de **Leugen van de Noodzaak van een Onsterfelijke Ziel**. Nemesis veroorzaakt een **Honger** bij iedereen die zich ermee inlaat. De Draak moet gevoed worden. Het voedt zich het liefste op onsterfelijke zielen of de arkane krachten die zich via de ziel laten geleiden—bij voorkeur de zielsband met het arkane (de Band met). Een Nemesispriester kan deze Band voelen, erop intappen en zo direct toegang krijgen tot de krachten van Ælendýn. Hoe sterker de Band, hoe eenvoudiger een Nemesispriester een elementarist, arkaan of ander zielsdrager kan vinden en verslinden.

Maar Nemesis is meer dan het Voeden van de Draak. Door een pact te sluiten met een Profeet van Nakár krijgt een Nemesispriester niet alleen toegang tot de krachten van een Domein, maar wordt hij een instrument van de **Ash Ahnur**. Dit pakt verbindt de priester onherroepelijk aan Nakár en kan leiden tot afdrukken van het Domein op zijn lichaam en geest.

Nemesis consumeert ook. De Nemesispoel—het reservoir van opgenomen energie—moet continu worden aangevuld. Wanneer het leeg raakt, vervalt de priester, verzwakt hij of wordt hij gedwongen zichzelf te offeren. Maar wie zich overvoedt, riskeert dat zijn lichaam breekt of hij ongewild in Nakár verstrikt raakt zonder mogelijkheid tot terugkeer.

Het is bekend dat vrouwen met Nemesis vaak '**vashir**' baren. En het is een Leugen om te beweren dat een man en een vrouw geen kinderen mogen krijgen. Het is een Leugen dat Creatie slecht is. Het is evenzeer een Leugen dat deze Creaties perfect zouden moeten zijn –



en de **vashir**, zijn een geschenk van de Draak. Vashir – al in de baarmoeder aangetast door Nemesis; of tijdens hun leven een gedeelte van hun leven of ziel geofferd aan Nemesis – hebben vaak een verschrompelde witte huid, witte haren en een uitgemergeld voorkomen.

Nakár is geen abstractie. Het bestaat uit domeinen, verscholen achter de Sýnovar. En is een plek gevuld met Profeten, Shi'she-rir en Lhad'rath, dienaren die de macht van Nemesis in de Goizar verspreiden. Ervaren priesters kunnen poorten gebruiken—scheuren tussen Nakár en de Goizar, ontstaan op plekken van intense opoffering — om de kracht van Nemesis direct op te roepen.

Want de Draak neemt. En alleen wie bereid is te geven, zal overleven. Totdat de Draak alles neemt. Want uiteindelijk zal de Draak je opeisen.



Hoe werken Nemesiskrachten?

In de volgende paragrafen worden Nemesiskrachten uitgewerkt, in de volgorde:

1. ⊙ **Fundamentele verankering**
2. De initiatie
3. ⊙ **Geïniteerd gebruik**
4. ⊙ **Meesterschap.**

⊙ Fundamentele verankering van Nemesiskrachten (de Draak)
⊙ Fundamentele verankering van Nemesiskrachten (Fuengo)

Speerpunten

- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Onbewuste Band met Nakár (Fuengo / de Draak)
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

⊙ Geïnitieerde Broeder der Adem
⊙ Geïnitieerde Hoeder der Dienaren
⊙ Geïnitieerde Dienaar van Fuengo
⊙ Geïnitieerd Als Wilde Dienaar van de Draak
⊙ Geïnitieerd Als Wilde Dienaar van Fuengo
⊙ Geïnitieerd Als Dienaar van het Verboden Gilde
⊙ Geïnitieerde als Iris

Speerpunten

- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Nakár (Fuengo / De Draak)
- ▲ Nemesiskrachten oproepen

⊙ Meesterdienaar van de Adem
⊙ Meesterdienaar der Dienaren
⊙ Meesterdienaar van Fuengo
⊙ Meesterdienaar als Iris
⊙ Meesterdienaar van het Verboden Gilde
⊙ Meesterdienaar als Zwarte Heks (Fuengo)
⊙ Meesterdienaar als Zwarte Heks (de Draak)

Speerpunten

- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Nakár (Fuengo / De Draak)
- ▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
- ▲ Nemesiskrachten oproepen als Meesterdienaar

Eisen voor Arkane Progressie

Om punten te kunnen investeren in een volgende fase van een arkane vaardigheid, moet de onderliggende vaardigheid een score van *minimaal 4* vaardigheidspunten hebben.

Daarnaast moet de ⊡ **Arkane affiniteit & Magische** potentie **minimaal 3** zijn voor de **geïnitieerde fase** en **minimaal 5** zijn voor de **meesterlijke fase**.

⊙ Fundamentele verankering van Nemesiskrachten

⊙ Fundamentele verankering van Nemesiskrachten
Speerpunten
▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Onbewuste Band met Nakár (de Draak / Fuengo)
▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

Een karakter dat nog maar net een affiniteit met Nemesis heeft ontwikkeld doet dit onbewust. Hij is net iets beter in zaken die met Nemesis te maken hebben dan zij die deze affiniteit missen. Bij de Fundamentele Verankering van Nemesis uit zich dit vaak in vernietigende of duistere neigingen… dit is een Leugen. Er zijn allerlei redenen waarom een karakter een affiniteit met Nakár kan ontwikkelen – trauma's zijn vaak een oorzaak van affiniteit met Nakár. Daarnaast zijn er verrassend veel van deze redenen voor het ontwikkelen van een affiniteit met Nemesis die daar niet mee geassocieerd zouden worden: wie heeft er niet liefgehad? Wie heeft er niet na de dood van een geliefde gewenst deze terug te kunnen halen uit de dood? Wie heeft er niet zijn voormalige geliefde vervloekt? Of zijn politieke vijanden naar een hellegat gewenst? Wie is er niet gepest? Wie heeft zijn jeugd zorgeloos beleefd? Wie heeft niet zijn huis opgeruimd en een kostbare herinnering weggegooid? Of een appelboom gesnoeid? De oudste koe geslacht? Wie pakt niet de dolk en de riek in de hand als zijn dochters bedreigd worden? Wie heeft niet de kip, die geen eieren meer legde, in de pan gedaan? En wie heeft er niet genoten van de kippenbouillon die verkwikkeld werkt? En het spek van het varken waarmee je de nieuwe dag in kan gaan?

En het is natuurlijk een Leugen dat Nemesis alleen slecht zou zijn. Maar alles is een mogelijke eerste stap naar het ontwarren van de **Leugen van de Perfecte Creatie**.





▲ *Arkaan verweer*

Met ▲ **Arkaan verweer** zal een karakter *passief* krachten tegengaan die tegen hem gebruikt worden. Het is altijd de eindscore van deze speerpunt die je gebruikt wordt als moeilijkheid voor tegenstanders die *directe* arkane aanvallen of acties richten tegen een karakter, zoals het beïnvloeden van gedachten. *Indirecte* effecten, zoals schade door vuur dat opgeroepen is, worden hiermee *niet* voorkomen.

Als een Nemesispriester succesvol (passief) een elementaire aanval afweert, **geeft dit extra vermoeidheidsschade aan de aanvaller** – **zelf krijgt de Nemesispriester een herstel van vermoeidheid** (als dat van toepassing is).

▲ Arkaan verweer	
Passief verweer tegen **directe** arkane aanvallen. Beschermt niet tegen **indirecte-directe** effecten, zoals de hitte van vuur, of een arkaan opgeroepen pijlpunt.	
(Extra) Arkane vermoeidheid / herstel	
Een mislukte arkane aanval op passieve verdediging van Nemesispriester, gezien vanuit de aanvaller:	
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0
Arkane stamina en **Arkane animus** helpen hier niet tegen.	

▲ *Arkaan kennis, analyse & inzicht*

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht bouwen karakters op terwijl ze onbewust bezig zijn met Nemesis en hun affiniteit met het arkane. Alles wat ze zien, lezen of horen slaan ze op – omdat ze beseffen dat dit te maken heeft met hun wezen. Dit wordt langzaam een basiskennis waarop een arkaan nog vaak terug zal moeten vallen, zal groeien naarmate hun actieve arkane

gebruik en ervaring, zeker als eventueel later zijn kennis met gebruik in de **meestelijke fase**, toeneemt. **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** is vaak een beperking op andere scores. En andersom is het ook waar, speerpunten onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten** en een score op ◎ **Meesterdienaar** kunnen zijn vaak beperkend op **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**.

▲ Onbewuste Band met Nakár (de Draak / Fuengo)

▲ Onbewuste Band met Nakár (de Draak / Fuengo) drukt een bovennatuurlijke aanleg uit die zich kan uiten in bijvoorbeeld een erg intimiderende persoonlijkheid (**▲Verbaal & fysiek intimideren**), of een goed gevoel voor de werking van gif **(▲ Kennis van gif & geneeskrachtige kruiden**). Ook kan het wegnemen van pijn, gedachten of emotie bij artsen en priesters, of uit zelfbescherming om met trauma's om te gaan, een reden zijn om een Band met Nakár aan te gaan – het verdoven of wegnemen van pijn is vaak een reden waarom iemand onbewust een band aangaat. Het komt dan ook regelmatig voor dat een ◎ **Heelkunde**, **▲Chirurgie & amputatie**, **▲ Ziekte & trauma behandelen** of **▲ EHBO & verzorgen van wonden** heeft als band.

▲ Onbewuste Band met Nakár (de Draak / Fuengo)

Voor ieder speerpunt in **▲ Onbewuste Band met Nakár (de Draak / Fuengo)** kiest de nemesispriester een ander speerpunt dat hierbij past en kan hierop een bonus zetten die overeenkomt met het aantal ▲ op **▲ Onbewuste Band met Nakár (de Draak / Fuengo)**

Dit kan alleen op een vaardigheid die *niet* onder Arkane Affiniteit staat.



▲ Arkane krachten & residu opmerken

Daarnaast merkt een onbewust gebruiker van een Nemesis steeds vaker dat er arkane stromingen en activiteiten in de wereld aanwezig zijn. Hij merkt het als er een element gebruikt is, of Nemesis, of een spreuk. Een karakter voelt een aanwezigheid, van bijvoorbeeld een maanpoort of een oud elementair wezen, maar kan hier nog niet altijd concreet de vinger op leggen.

Hoe beter de proef lukt op **▲ Arkane krachten & residu opmerken** hoe meer inzicht de arkaan heeft. Afhankelijk van de ontwikkeling van een bewuste arkane vaardigheid, (◎ **Gebruik van Nemesis)** en een score op ◎ **Hoge Magie** kan de arkaan nog meer informatie krijgen. Bepalend hierbij is ook de hoogte van **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**, waarvoor hetzelfde geldt.

▲ Zesde zintuig & gevareninstinct

Een Nemesispriester, zelfs als dit een onbewust gebruik betreft, is vaak bewust van elementaristen en zeker het gebruik van elementaire krachten. Het **▲ Zesde zintuig & gevareninstinct**, dat *overerft* van andere **▲ Zesde zintuig & gevareninstinct.** Dit speerpunt wordt specifiek gebruikt als waarschuwing voor elementaire arkanen en elementaire effecten; een Nemesispriester kan met dit speerpunt feilloos deze personen en fenomenae herkennen. Dit **▲ Zesde zintuig & gevareninstinct** kan bewust gebruik worden *na* de initiatie.

▲ Zesde zintuig & gevareninstinct	
▲	De Nemesispriester voelt duidelijke elementmanisfestaties in zijn *directe omgeving*.
▲▲	De Nemesispriester voelt ook kleine elementmanisfestaties in zijn *directe omgeving*. Duidelijke manifestaties ook op grotere afstand (tot honderd meter).
▲▲▲	De Nemesispriesters weet ook of een persoon in zijn *directe omgeving* een geopend element heeft en kan inschatten wat de kracht hiervan is.
▲▲▲▲	De Nemesispriestrer is zich bewust van elementaristen en hun krachten in zijn *nabije omgeving*. Elementkrachten die gebruikt worden zijn voelbaar in een omgeving van enkele honderden meters.
▲▲▲▲▲	De Nemesispriester heeft een volledig beeld van elementmanifestaties en elementaristen tot enkele honderden meters afstand.

De initiatie als Nemesispriester

Zodra iemand voor het eerst actief zijn Nemesiskrachten actief gebruikt is er geen twijfel meer: hij is zich bewust van zijn band met Nakár. Dit is de initiatie. Vaak gebeurt de initiatie met een ritueel, dat door meer ervaren Nemesispriesters begeleid wordt. De initiatie, en het ritueel, is vaal een vormende en intense ervaring.

Het loont om dit moment uit te spelen of nauwkeurig te beschrijven in een karaktergeschiedenis, want het verdient ruime aandacht.

De initiatie als Nemesispriester

Het openen van Nemesis van passief naar actief gebruik) *zonder* ritueel is levensgevaarlijk: een proef op **moeilijkheid 22** op ▲ **oproepen Nemesiskrachten** (waar je nog geen score op hebt!). Omdat je per definitie nog *geen* arkane stamina hebt onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten**, gaat bij falen dit direct van je vermoeidheid af, en daarna bij je wonden. Als je de worp **kritisch faalt** (met meer dan vijf punten mist) moet je nogmaals gooien, dit keer tegen moeilijkheid 12 – en vervolgens tegen 2 als ook dit wederom kritisch faalt.

(zie het hoofdstuk hiervoor over vermoeidheid voor de regels).

Als er *wel* een ritueel is om de Negatieve krachten te geleiden, dan neemt deze de helft van de arkane vermoeidheid. Het is niet zelden dat tijdens het ritueel een dier of een verzwakte saïlon het niet overleefd.

Bij kritisch falen hoef je dan niet nogmaals te gooien.

Wat ook de uitkomst is, als je het overleeft, is je ◎ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten** actief en *moet* je eerstvolgende 3 ervaringspunten investeren op ◎ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten** en de speerpunt op ▲ **Oproepen van Nemesiskrachten** nemen (als er geen zwaarwegende factoren zijn die anders dicteren).

Een Nemesispriester kan ook sigillenmagie leren of de Draak of Fuengo als priester aanhangen.

Een Wedergeboorte

In de donkere grot rook het naar verse kruiden en het ijzeren aroma van bloed. De cirkel was getrokken met een dikke zilveren pasta, met in het midden het naakte lichaam van een saïlon – dikke strepen van as en bloed over het lichaam. En op elk hoekpunt van de zevenpuntige ster een kooi met een klein dier. Een vogel. Een vleermuis. Een rat. Een kat. Een schildpad. Een aapje. En… een vissenkom met een snoekbaars. Omringd door zijn broeders stond hij daar. Hij was even naakt als het lichaam voor hem. Hij wist te weinig. Maar dit was het moment.

De oudste Hoeder der Dienaren sprak – het was een kleine saïlon, fragiel en breekbaar. Huid als gebroken perkament, haren wit als spinrag. Een stem die daar niet bij paste: diep, zwaar en warm - als dik pikzwart fluweel.

Hij sprak Oude Woorden. En de noviet stapte naar voren. Zodra hij de cirkel binnenstapte, voelde hij een kracht die hem op zijn knieën dwong. Zijn hartslag voelde als paukslagen. Dit was de verankering. De wereld leek te trillen, en hij voelde voor het eerst de stroom van Nakár door zijn wezen – het scheurde en trok aan hem. Het leek hem in twee stukken te willen breken. Hij schreeuwde.

En gilde van pijn.

De Nemesiskrachten eisten hun tol. Alsof iets in hem werd losgerukt. De woorden van de oudste Hoeder weerklonken: "Uw kracht is onze schuld, uw kracht is onze verlossing. Draag het met eer of verdwijn in de schaduw."

Vechtend tegen de krachten die hem naar de aarde trokken en hem wilden villen, breken en fileren, strompelde hij op handen en voeten naar het lijk in het midden van de cirkel. Hij omarmde het. Omhelsde het. En gaf het zijn pijn en zijn wanhoop.

En terwijl de dieren om hem heen krijsend stierven, en zijn broeders een hymne aanhieven, voelde hij met kleine schokken hoe zijn Eerste Dienaar tot leven kwam.

Hij was niet langer alleen; hij was nu een Hoeder – van één dienaar. En een dienaar van de Draak.



Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten

Er zijn verschillende, maar vergelijkbare paden waarin een Nemesispriester geïnitieerd kan worden. Allemaal maken ze gebruik van de krachten van Nakár, maar de verschillen zitten met name in het speerpunt ▲ **Nemesiskrachten oproepen**. Dit heeft vooral te maken met het *domein* dat je kiest en de *profeet* die je volgt. Ook heeft deze keuze gevolgen voor de spreukgebieden (focussen) die je kunt selecteren als **meesterdienaar**. Dit is echter geen vrije keuze, het is afhankelijk van de plaats waar je karakter zich bevindt in de wereld.

Als je een ▲ **Onbewuste Band met Nakár (Fuengo)** hebt gekozen, kies je:
◎ **Geïnitieerd als Dienaar van Fuengo** of
◎ **Geïnitieerd als Wilde Nemesispriester (Fuengo),**

Als je een ▲ **Onbewuste Band met Nakár (de Draak)** hebt, kies je een vervolg met:
◎ **Geïnitieerd als Hoeder der Dienaren**
◎ **Geïnitieerd als Broeder der Adem**
◎ **Geïnitieerd als Wilde Nemesispriester (de Draak)**
◎ **Geïnitieerd als Gezel in het Verboden Gilde**
◎ **Geïnitieerd als Iris**

Voor de werking van de vaardigheden en speerpunten maakt dit (nog) niet extreem veel uit; de keuze is voornamelijk politiek en bepaalt je plaats in de wereld. Een geïnitieerde *Iris* heeft bijvoorbeeld een geheel andere achtergrond dan een *Wilde Fuengopriester*.

In dit hoofdstuk bespreken we alle paden: de overeenkomsten zoals de *Honger*, maar ook de verschillen die zich al vroeg kenbaar maken.

▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**, onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten**, bevat alle specialistische kennis & inzicht met betrekking tot Nemesis. Dit omvat kennis van de Leer der Leugens, de domeinen van Nakár, de demonen en demonologie, en de werking van Nemesiskracht zelf. ▲ **Arkane stamina** werkt bij een Nemesispriester niet wezenlijk anders dan bij andere arkanen. Met ▲ **Arkaan verweer kan een Nemesispriester zich actief verdedigen tegen directe arkane aanvallen**. Dit is voor een Nemesispriester vaak in de eerste plaats een verdediging tegen de *Honger*. De ▲ **Band met Nakár (de Draak / Fuengo)** is een speerpunt dat aangeeft in hoeverre een Nemesispriester een arkane band heeft met Nakár, waarbij de keuze voor de Drakenheer van het Water (de Draak) of de Drakenheer van het Vuur (Fuengo) al gemaakt is. ▲ **Nemesiskrachten oproepen** draait om het oproepen van Nemesiskracht en het wegnemen van de elementaire bouwstenen van de wereld.

De Iris & Het Verboden Gilde

*De Iris is een orde die oorspronkelijk onderdeel was van het **Verboden Gilde**, een Nemesis-cultus die nog altijd in Danburg aanwezig is, zij het marginaal. Het Verboden Gilde jaagt fanatiek op elementaristen en heeft zich in de loop van de tijd heimelijk kunnen nestelen als een ongewenste schaduworde binnen de Solaskerk, waarin ze proberen te infiltreren. Daarnaast 'ontfermen' ze zich over de Gilde-elementaristen die hun opleiding in het Solasoord niet voltooien.*

*Waar het Verboden Gilde zich richt op de versterking van de Nemesis-cultus binnen Danburg zelf – met name in Jesiner, waar ze nog altijd invloed uitoefenen – heeft **de Iris** zich afgesplitst en een eigen pad gekozen. Hun focus ligt niet op vernietiging, maar op overleving en co-existentie: het accepteren van de Dogma's van Nemesis, Nakár dienen, maar niet ten onder willen gaan aan de Honger. De Iris zien de Honger niet alleen als een individuele dreiging, maar ook als een fundamentele kracht die samenlevingen bedreigt. Volgens hen leidt het ontkennen van de Honger onvermijdelijk tot de vernietiging van de wereld. Hoewel deze ondergang onvermijdelijk is, ligt hun missie in het beheersen en beteugelen van de Honger – niet om haar te stoppen, maar om haar richting te geven.*

De Iris hanteren een extreem pragmatische benadering: het hoofd buigen voor krachten die groter en machtiger zijn dan het individu, of zelfs dan de samenleving als geheel. Waar het Verboden Gilde geassocieerd wordt met Korboth en Bacharaaz, zoeken de Iris hun heil bij Maler, in hun liturgie vaak Malár genoemd. Malár is de Heerser van de Wedergekeerde Doden – zij die hun offer al hebben gebracht en wier lichamen nu ter beschikking staan van de levenden. De Iris zien zichzelf als het schild van de beschaving, dat haar beschermt tegen de ongebreidelde vernietiging van Nemesis: zij buigen het hoofd, zodat de wervels niet breken.

Dit pragmatisme heeft er ook toe geleid dat de Iris alleen in de buitengebieden van Groot-Danburg opereren, en kleine enclaves daarbuiten – bijvoorbeeld een aantal cellen in Oost en Zuid-Oost Gelian.

◎ **Geïnitieerd als Hoeder der Dienaren**
◎ **Geïnitieerd als Broeder der Adem**
◎ **Geïnitieerd als Dienaar van Fuengo**
◎ **Geïnitieerd als Wilde Nemesispriester (de Draak)**
◎ **Geïnitieerd als Gezel in het Verboden Gilde**
◎ **Geïnitieerd als Wilde Nemesispriester (Fuengo)**
◎ **Geïnitieerd als Iris**

▲ Arkaan verweer
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Nakár (de Draak / Fuengo)
▲ Nemesiskrachten oproepen

▲ *Arkaan verweer*

Met dit speerpunt onder geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten kan je **bewust** de krachten tegengaan die tegen je gebruikt worden. In tegenstelling tot Akaan verweer onder de funderende vaardigheid is dit altijd een een concurrentieworp. Het is altijd de **eindscore** van **▲Arkaan verweer** die je gebruikt als moeilijkheid voor een tegenstander om directe arkane effecten tegen te gaan. Bijvoorbeeld gedachtelezen. Ook tegen *directe-indirecte effecten*, zoals een gegooide vuurbal, of een aanval met een door aarde opgreoepen pijlpunt, biedt dit speerpunt bescherming.

Tegen *indirecte* effecten, een klap van een levenselementarist die zijn spieren heeft versterkt, of schade van een nachtklauwnagel, of het vuur dat is ontstaan door contact met een vuurbal, biedt verhoogd verweer *geen* extra bescherming. Vuistregel om te bepalen is dat het arkane effect een *direct-indirect* gevolg is van een arkane worp dat je wil tegengaan.

Mocht er discussie zijn, leg het besluit voor de spelersgroep vast en wees consequent.

Voor **▲Arkaan verweer** onder geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten geldt ook dat als een Nemesispriester succesvol (*passief*) een elementaire aanval afweert, geeft dit *extra* vermoeidheidsschade aan de aanvaller (dus eigenlijk *dubbele* vermoeidheidsschade)– zelf krijgt de Nemesispriester een *herstel* van vermoeidheid (als dat van toepassing is).

▲ Arkaan verweer

Actief verweer tegen **directe** en **indirecte-directe** effecten, zoals de hitte van vuur, of een arkaan opgeroepen pijlpunt. Arkaan verweer beschermt niet tegen secundaire effecten, zoals het vuur dat ontstaan is omdat er door een vuurbal een brand is ontaan.

(Extra) Arkane vermoeidheid / herstel

Een mislukte arkane aanval op passieve verdediging van Nemesispriester, gezien vanuit de aanvaller:

Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Arkane stamina en **Arkane animus** helpen hier niet tegen.

▲ **Arkaan verweer:** Verweer tegen de Honger

Voor een Nemesispriester is het belangrijk om zicht te verzetten tegen de krachten die hem willen opeisen voor de Nemesis. Iedere keer als een Nemesispriester heeft geslapen, gooit een Nemesispriester met zijn **▲ Arkaan verweer** tegen de eindscore van zijn **▲ oproepen van Nemesiskrachten**. Waarbij de bovenstaande tabel van toepassing is.

▲ **Arkaan verweer:** Nemesispoel

Een Nemesispriester gebruikt zijn **▲ Arkaan verweer** ook als hij zijn nemesispoel wil afsluiten om te voorkomen dat hij aangetast wordt in zijin wezen, (meer) **vashir** wordt of zelfs kan sterven.

Dit geldt zowel voor de gevolgen van *ondervoeding* als *overvoeding*, zie **Nemesispoel**. De moeilijkheid is dan altijd **▲oproepen van elementkrachten** onder de geïnitieerde elementaire vaardigheid.

▲ Arkaan verweer

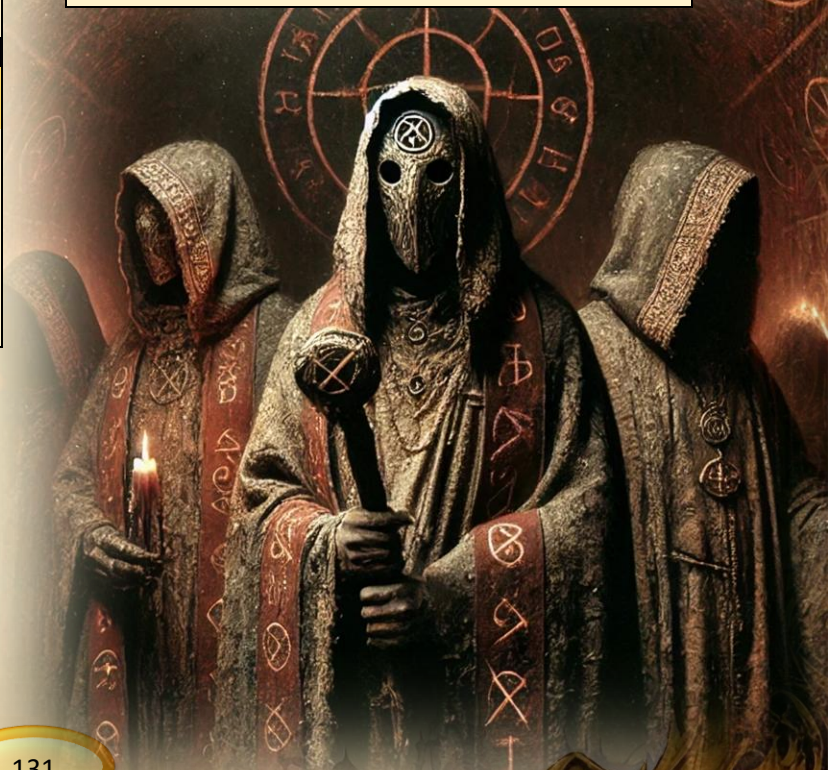
▲ Arkaan verweer

▲ Arkaan verweer wordt gebruikt wanneer een ontmoeting met een elementarist ertoe leidt dat de Nemesispriester overvoed of ondervoed raakt.

Overvoeding treedt op wanneer de priester zijn maximale Nemesispoel overschrijdt.
Ondervoeding betekent dat zijn poel leeg is, waardoor Nemesis niet langer uit de reserve put, maar direct de essentie van de priester zelf opeist—hij wordt dan meer Vashir.

▲ Arkaan verweer wordt in deze situaties ingezet tegen de speerpunteindscore van de **▲ Oproepen van Elementkrachten** van de tegenstander. Wanneer de priester tegenover een shamaan staat, kan dit gecombineerd worden met andere krachten.

Daarnaast wordt **▲ Arkaan verweer** door Nemesispriesters gebruikt om zichzelf te beschermen tegen de vernietigende effecten van Nemesiskrachten. Dit doen zij elke ochtend bij het ontwaken: de priester gooit dan met zijn **▲ Arkaan** verweer tegen de eindscore van zijn eigen **▲ Oproepen van Nemesiskrachten.**



▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten** bepaalt de specialistische en specifieke kennis en het inzicht dat een karakter heeft in de Leer der Leugens, in de domeinen van Nakár, de demonen en demologie, maar ook hoe Nemesiskracht zelf werkt.

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten** is een *begrensend* en *beperkend* speerpunt en geeft aan in hoeverre, de kennis en het inzicht van de Nemesispriester een grens is voor het aanwenden van zijn krachten.

🌀 *Beperkt* & *begrenst* door ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor in het complexere gebruik van Nemesiskrachten.*

Beperkend: **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** beperkt de maximale eindscore van de worp.
Begrensend: **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** begrenst de mogelijkheden.

(Of ***▲ Arkane kennis, analyse & inzicht*** *beperkt/begrenst, staat genoemd bij de andere speerpunten).*

▲ *Arkane Stamina*

Gebruikers van Arkane krachten putten een deel van de energie uit hun eigen lichaam. Voor een Nemesispriester betekent dit dat de Nemesis altijd op de loer licht om het deel te claimen wat aan Nakár toebehoort. Arkane uitputting werkt voor een Nemesispriester hetzelfde als voor een andere arkaan die actief krachten oproept. **▲ Arkane Stamina** erft over van gelijknamige speerpunten.

Hoe arkane uitputting werkt, staat beschreven in de paragraaf over **Arkane vermoeidheid,** op pagina 290. Hieronder de korte versie:

Arkane vermoeidheid (kort):

Iedere keer dat er een spreuk of kracht gebruikt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van de uitkomst van de rol – behalve als de worp uitzonderlijk goed is:

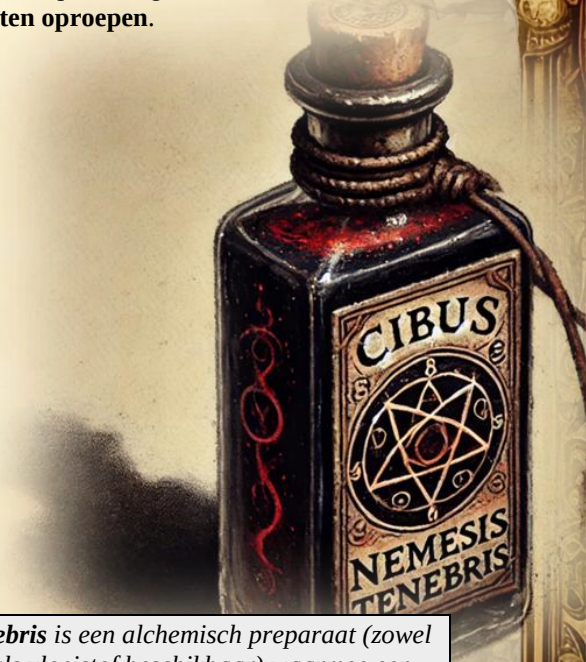
De Proef voor arkane vermoeidheid

Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken (zie het hoofdstuk over de **Arkane animus**).

▲ **Arkane Stamina:** Nemesis Poel

Omdat het gebruik van Nemesis-krachten een wezenlijke aantasting is, proberen gebruikers hun kracht niet uit zichzelf te halen, maar uit anderen. Ze bepalen zo de 'prijs' die betaald moet worden, maar gebruiken hiervoor hun Nemesispoel – de reservekrachten die zij tot hun beschikking hebben. Nemesispriesters vullen deze poel aan door het 'voeden van de Draak', een specifiek gebruik van ▲ **Nemesiskrachten oproepen**.



Nemesis Tenbebris *is een alchemisch preparaat (zowel als poeder en als vloeistof beschikbaar) waarmee een Nemesispriester zijn Honger kan indammen en zijn Nemesispoel kan aanvullen.*

Wanneer de Nemesispoel leeg is, zal de Nemesispriester beginnen te sterven en tast hij zijn eigen wezen aan door het blijven gebruiken van Nemesiskrachten. Hij wordt '**meer**' vashir.
Dit geldt ook wanneer een Nemesispriester meer elementaire krachten consumeert dan hij aankan. Overvoeding is voor een Nemesispriester net zo dodelijk als ondervoeding. Dit maakt elementaire sjamanen bijzonder gevaarlijk voor Nemesispriesters, aangezien zij met het gebruik van meerdere elementkrachten de mogelijkheid hebben om een priester te overvoeden.

De Nemesispoel

▲ Arkane Stamina geeft aan wat de reserve van een Nemesispriester is voordat hijzelf uitgeput raakt.
Als de **Nemesispoel** leeg is, wordt een Nemesispriester eerst vashir en zal daarna sterven. Arkane vermoeidheid gaat altijd eerst van de Nemesispoel en dan **direct van de wondcategoriën** – een

Nemesispriester maakt dus *geen* gebruik van arkane vermoeidheid. Hoewel een Nemesispriester kan herstellen van deze Nemesiswonden, is de schade vaak onomkeerbaar – en wordt een ebbon meer '*vashir*'.

Hoe groot is de Poel

De arkane poel heeft een maximale waarde van speerpunteindscore ▲ **arkane stamina** (onder geïnittieerd gebruik van Nemesiskrachten). Bijvoorbeeld: 11.

Aanvullen van de poel

De poel wordt aangevuld door het Voeden van de Draak tot een maximale waarde van de poel
Hier kan alleen bovenuit gekomen worden door het consumeren van *elementrachten*, *zielen* en *elementaristen*, met een maximum van speerpunteindscore ▲ **arkane stamina** x2. Zie: ▲ **oproepen van Nemesiskrachten**.

Gebruik van de Poel

De 'punten' (■) in de **arkane poel** kunnen gebruikt worden als bonussen op Nemesisproeven, zowel op Arkaan verweer, als bij het oproepen van Nemesiskrachten. Dit gaat 1-op-1 en moet aangegeven worden *voor* het gooien van de worp.



Elementair shamanisme vs Nemesis

Een shamaan mag de verschillende ▲van verschillende ▲**oproepen van elementkrachten** bij elkaar optellen, zodat bijvoorbeeld ▲▲▲ op ▲**oproepen van elementkracht van aarde** en ▲▲▲▲ op ▲**oproepen van elementkracht van aarde** samen telt als ▲▲▲▲▲▲▲, waardoor het duidelijk mag zijn dat shamaans gevaarlijk zijn voor Nemesispriesters.

▲ *Band met Nakár (de Draak / Fuengo)*

Het speerpunt **Band met de Nakár (de Draak / Fuengo)** geeft aan hoe goed de band is met Nakár, de Tegenwereld. ▲ **Band met Nakár** is belangrijk voor een Nemesispriester om diverse redenen. Allereerst beperkt en begrenst het de **kracht**, de potentie, van het Nemesisgebruik: de band met Nakár bepaalt de hoe sterk de actuele magische potentie is. Ook als **meesterdienaar**. Je kiest in de geïnitieerde fase voor een invulling van je Band door het kiezen van een Profeet die je dient: **Bacharaaz**, **Bayaxanar**, **Korboth**, **Maler**, **Skiroth** of **Tlactila**. Daarnaast kan je een purist blijven en alleen de Nemesis zelf dienen (in de vorm van **De Draak** of **Fuengo**)

Beperkt & begrenst door ▲ **Band met Nakár (de Draak / Fuengo)**

▲ Band met Nakár (de Draak / Fuengo)

▲ ***Band met Nakár (de Draak / Fuengo)*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor in de kracht van actief gebruik van Nemesiskrachten.*

Beperkend: ▲ ***Band met Nakár (de Draak / Fuengo)*** *beperkt de maximale eindscore van de worp.*

Begrensend: ▲ ***Band met Nakár (de Draak / Fuengo)*** *begrenst de mogelijkheden.*

(Of ▲ ***Band met Nakár (de Draak / Fuengo)*** *beperkt/begrenst, staat genoemd bij de andere speerpunten).*

▲ Band met Nakár: Cirkel van Nemesispriesters

▲ **Band met Nakár** geeft ook aan hoe diep en hoe gemakkelijk een Nemesispriester een cirkel met andere Nemesispriesters kan vormen om machtige entiteiten of demonen op te roepen.

Band met andere Nemesispriesters:

Moeilijkheid: 10 om de band te vormen, +2 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien. Een groep van 4 gooit iedereen moeilijkheid 14.

De Nemesispriester die de leiding neemt gooit of de ▲ van de spreuk of het ▲ **Nemesiskrachten oproepen.** Hierbij telt hij de speerpunten van alle deelnemers van de cirkel bij op.

Arkane Uitputting (Nemesis) wordt verdeeld naar inzicht van de leider van de groep (degene die de worp gooit).

▲ band met Nakár: Omgang met wezens uit Nakár

De ▲ **band met Nakár** is belangrijk in omgang met wezens uit Nakár. In principe kunnen alleen wezens uit de domeinen aangeroepen worden waar de priesters contact mee onderhouden. ▲ **Band met Nakár** wordt

ingezet als beperking op proeven waar sociale interactie belangrijk is (van intimideren tot verleiden & overtuigen). Vaak is dit beperlt door ◎ **Kennis van & Inzicht in de magische wereld** (Nakár, Fuengo en De Draak) ▲**Arkane context in cultuur, taal en historie**; beperkt door taalvaardigheid, en etquetten en gebruiken onder een relevant focusgebied.

Eerste Domein: Bayaxanar
de Driedubbel Gehoornde Profeet van Genadeloze en Wrede Oorlogvoering. Door ebbon Shargoth genoemd.
Aanbeden: Hoeders der Dienaren

Tweede Domein: Maler
de Geschubde profeet en Enkelgehoorde Lijkenvreter, de Vorst van de Gestorvenen en Ontstervenden.
Aanbeden: **Hoeders der Dienaren**

Derde Domein: Korboth
de Ongeziene profeet van de Schaduw, Meesteres der Duisternis.
Aanbeden: door **Fuengo Priesters**

Vierde Domein: Bacharaaz
Vierdubbelgehoorde profeet, Heerser der Vreselijke ziektes, Stank en Rotting.
Aanbeden: door het **Broederschap der Adem.**

Vijfde Domein: Skiroth
de Duistere profeet der Verboden Lusten, de Verleidster, Matriarch van sadisten.
Aanbeden: door het **Broederschap der Adem.**

Zesde Domein: Tlactila
de Geschubde en Drievoudig Gehoorde profeet van insecten, bedrog, waanzin en chaos.
Aanbeden: door het **Priesters van Fuengo.**



▲ Band met Nakár: Cirkel van Nemesispriesters
Nemesispriesters kunnen met andere Nemesispriesters een band vormen. Op deze manier kunnen ze grotere krachten oproepen en de krachtigste elementaristen neutraliseren – die worden ook vaak naar Caeldon gebracht, door de straten geparadeerd en soms publiek, soms in afgelegen rituelen, geconsumeerd. Bij het aanvallen van steden bijvoorbeeld kan een cirkel van Nemesispriesters een stadsmuur neerhalen of een gracht droogleggen. Op deze manier zijn er meerdere steden en kastelen ingenomen – waardoor de muren tegenwoordig vaak met zegels beschermd zijn (en diet een van de voornaameste scholen van sigillistiek is geworden).

Cirkel van Nemesispriesters
Moeilijkheid: 10 om de Cirkel met andere Nemesispriesters te vormen, +2 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien op de speerpunteinscore van de **▲ Band met Nakár (de Draak / Fuengo)**. Voor een groep van vijf is de moeilijkheid dus 16.

Een Nemesispriester mag alleen een Cirkel initiëren vanaf **▲▲▲▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**, deelnemen kan vanaf **▲▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**

Vervolgens gooit de Nemesispriester die de Cirkel initieert voor de **▲ Nemesiskrachten oproepen** waarbij hij de speerpunten van alle deelnemers van de cirkel optelt.

Arkane Uitputting wordt verdeeld naar het inzicht van degene die de worp heeft gegooid. En is een goed moment om met een tegenstander af te rekenen.

Achtergrond: Danholt
De lucht boven Danholt was duister. Het was een oude burcht. Dikke muren. Een stevige donjon. En een garnizoen dat eten had voor meerdere maanden.

De maan was achter de bergtoppen gezakt, en de wind leek weg te sterven, alsof de wereld haar adem inhield. Net buiten het bereik van de zwaarste kruisboog stond een cirkel van Nemesispriesters, hun mantels roerloos in de verstikkende stilte. Ze spraken niet. Ze stonden er alleen maar. Terwijl de nacht kouder werd, leek de duisternis zich te verdiepen.

Binnen de muren renden soldaten van het Geliaanse garnizoen over de weergang, wijzend naar het onzichtbare gevaar dat ze voelden maar nog niet konden zien. Ze schoten een paar kruisbogen af – maar geen ervan kwam dichtbij genoeg.

Uit de donjon kwamen zes elementaristen – vier van hen nog in hun ondergoed. De kastelein had hen eerst niet toe willen laten, maar nu haastten ze zich naar de binnenpleinen en grepen elkaars handen vast. Een

tegencirkel, een schild van elementaire kracht, laaide op, onzichtbaar – maar merkbaar. Voelbaar. En hield de dreiging op afstand.

Voor het moment dan.

De stenen van de zuidelijke muur begonnen zacht te trillen. Een laag geluid. De sigillen in het steen, die eerder die nacht nog zachtjes hadden geglansd, doofden als stervende kaarsen. En daarna een geluid alsof een glas op de grond valt. Sigil na sigil.

En toen de laatste sigil doofde viel de eerste elementarist stortte kronkelend op de grond. En schreeuwde. De tweede.

De derde.

Daarna vielen de soldaten, een voor een. Levenloos. Van de weergang op de stenen van de binnenplaats.. En in de verte kwam de Chaota-cavalerie schokkerig in beweging. Hun bloeddorstige kreten sneden door de nacht.

Iedereen wist het nu. Niemand zou dit overleven.





▲ Band met Nakár: De Poorten & reizen

Sommige Nemesispriesters gebruiken de **▲ Band met Nakár (de Draak / Fuengo)** om Nakár te betreden. Dit doet een Nemesispriester door een poort naar Nakár te openen. Het hoeft geen toelichting dat dit alleen voor de meest toegewijde Nemesispriesters een retour-reis betreft. Hier moet met klem bij vermeld worden dat het openzetten van een poort, iets anders is dan het beheersen van wat er uit komt – dat is **meesterdienaarschap**.

Openen van een poort naar Nakár	
Minimaal: ▲▲▲▲ Arkane kennis, analyse & inzicht	
Plek	**Moeilijkheid:**
Een Nemesistempel	8
Standaard	11
Op een kerkhof, slagveld	11
Vanuit de Sýnovár	13
In een plek met veel elementaire krachten	16
In de nabijheid van een maanpoort	25

Achtergrond: De Vashir

Vashir worden is een proces waarbij Nemesis een deel van het leven, en soms delen van de ziel, wegneemt, voordat een persoon sterft: de huid wordt grauw, dof en grijs, gerimpeld. Haren wordt kleurloos – en soms zijn blik leeg. Sommigen, met name ebbon, worden als vashir geboren – als een moeder tijdens de zwangerschap Nemesis heeft gebruikt – anderen 'verworden' tot vashir bij het gebruik van Nemesis. Ook kunnen personen op wie nemesis gebruikt worden vashir worden. Ultieme vashir zijn de ondoden, door ebbon dan ook 'vashiri' (zij die hun essentie aan de Draak hebben geofferd) of 'Dýrali' genoemd (kinderen van de Draak). In de Ebbon cultuur worden vashir zowel vereerd door hun band met Nakár, als gemarginaliseerd omdat ze wellicht een deel van hun gedachten, emotie of ziel missen – of dat ze bewezen hebben niet met Nemesis te kunnen omgaan. Vashir zijn daarom niet te vertrouwen – een vrije ondode zal ook een ebbon opeten…

▲ Nemesiskrachten oproepen: Herstellen van de balans

Nemesis Priesters kunnen hun krachten oproepen om een aantal elementmanifestaties weg te nemen. Of om Nemesis aanvallen te doen tegen levende wezens. Aanvallen *tegen levende* wezens versterkt gelijk de **Nemesispoel** van een Nemesispriester.

▲ Nemesiskrachten oproepen (I)

De priester gebruikt zijn Eindscore: ▲ **Nemesiskrachten oproepen**. Dit kan zowel tegen levende wezens met elementkrachten als objecten.

De moeilijkheid is de **hoeveelheid** van het element. Er kunnen factoren zijn, zoals afstand, die complicerend werken:

VP	Elementhoeveelheid	Proef
1	Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind	5
3	Toorts, Kei, Slot, Waterzak, Briesje, dolk	10
6	Haardvuur, forse kei, emmer, windvlaag, rugzak, stoel	15
10	Kampvuur, rotsje, ton water, luchtstoot, gat in een muur.	20
50	Vuurzee, heuvel, meertje, storm, neerhalen kasteelmuur.	25

▲ Nemesiskrachten oproepen: het stillen van de Honger

Voeden van de Draak (het Stillen van de Honger)
Dit is een basiskracht voor alle Nemesis priesters. Allen worden namelijk – na hun initiatie - getergd door een bovennatuurlijke **Honger** en **verliezen iedere nacht punten uit hun Nemesispoel** (zie Nemesispoel). De Honger is een wezenlijke drang dat gestild moet worden.

Gelukkig hebben Nemesispriesters de beschikking over een kracht die deze Honger kan stillen: het **"Voeden van de Draak".** Een geslaagde worp op ▲ **Nemesiskrachten oproepen** kan de Honger even stillen en de Nemesispoel aanvullen.

▲ Nemesiskrachten oproepen (II)

Het Voeden van de Draak, 3 VP

Een Nemesispriester gooit met eindscore ▲ **Nemesiskrachten oproepen** een worp tegen eindscore ▲**Arkaan verweer**, of een concurrentieworp tegen ▲**Arkaan verweer** een elementarist, onder ofwel ⊙ **Fundamentele verankering van Elementkrachten** of ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Elementkrachten.**

Het aantal ▲ van ▲**Nemesiskrachten oproepen** bepaalt de hoogte van de **WST**. De afwikkeling gaat precies zoals bij wapens (zie de tabel aan het einde van dit boek). De Nemesiswond bij het slachtoffer wordt eerst van de (normale) vermoeidheid afgetrokken, daarna pas worden de 'echte' wonden afgestreept.

Voor de priester zelf bepaalt categorie van de wond x ▲ **band met Aelendýn** van het slachtoffer het aantal punten (■) waarmee hij zijn **Nemesispoel** aanvult. Als een persoon waarop de priester zich wil voeden *geen* band met Aelendyn heeft, is dit de wond x 1. Hoewel het sterven van een levend wezen, het consumeren van een ziel, ook een poel kan aanvullen:

Consumeren van een ziel

-	Kleiner dan een rat
■	Een klein zoogdier (rat, een kat, een kleine hond) of een grote reptiel, vis of vogel (krokodil, struisvogel).
■■	Een zoogdier (grote hond, een varken of een wolf)
■■■	Een groot zoogdier (paard, koe)
■■■■	Een zeer groot zoogdier (mastodont, pantserbeer)
■■■■■	Een humanoïde, een dolende ziel
■■■■■ ■	Een humanoïde met een elementkracht
■■■■■ ■■	Een Gids (exclusief de zielen die hij bij zich draagt)
■■■■■ ■■■	Een Shamaan

Als een priester meer consumeert dan zijn Nemesispoel aankan, dan krijgt hijzelf directe schade – die eventueel te voorkomen is met een succesvolle worp op ▲ **arkaan verweer**. (zie arkaan verweer).



▲ Nemesiskrachten oproepen: domeinen

Nemesispriesters kiezen een domein van een profeet. Hiermee kunnen ze specifieke krachten ontplooien, die alvast een voorproefje zijn van de krachten die ze krijgen als meesterdienaar. De mogelijkheden zijn beperkt en vaak inconsisent. De score 'Band met Nakár' zijn begrensend, en geven samen een indicatie van de mogelijkheden.

Domeinkrachten	
▲	Af en toe, infrequent, lage intensiteit (+1 op een worp bijvoorbeeld).
▲▲	Soms, het gebeurd (+2 op een worp bijvoobeeld, overgooien van een flater)
▲▲▲	Redelijk freqent, in het oog springend, niet meer toevallig. Equivalent van een gloriepunt per sessie.
▲▲▲▲	**Vaak, duidelijk, moeilijk te verbergen.** Equivalent van twee gloriepunten per sessie.

Domeinkrachten
De Draak
Regen raakt de huid van de Nemesispriester niet—de druppels verdwijnen voordat ze hem kunnen bevochtigen. Zijn kleren blijven droog, onaangetast door vocht of kou. Water, ooit een bron van leven, is hem vreemd geworden; het smaakt bitter, bederft in zijn beker, en weigert hem te zuiveren.
Fuengo
Vuur ontwijkt de Nemesispriester als een afwijzende god. Vonken doven in zijn hand, twijgen weigeren te ontvlammen. Zelfs wanneer het vuur brandt, flakkeren de vlammen zwak, hun gloed dof en krachteloos. Een kille aanwezigheid omhult hem—een leegte waarin warmte sterft.
Bacharaaz
Waar de Nemesispriester gaat, volgt verval. Zweren etteren sneller, puisten barsten open als rijpe vruchten. Vlees rot, melk schift, brood wordt zwart van schimmel. IJzer roest bij, hout verzwakt. De wereld zelf lijkt te bederven onder zijn aanwezigheid.
Bayaxanar
In de strijd lijkt hij onvermoeibaar te zijn, krachtig en zonder genade. Hij handteert zijn bijl zonder angst om te sterven of gewond te raken – hij vecht zonder erop te letten of zijn metgezellen sterven. Zijn lichaam, zijn leven, hun lichaam, hun leven behoort niet aan hen.
Korboth
Toeval lijkt de jachtlust van de Korbothpriester te sturen, als een onzichtbare hand die hem naar zijn prooi leidt. Onverklaarbare samenkomsten, onheilspellende ontmoetingen—het lot weeft een patroon waarin het slachtoffer altijd het zwakke punt blijkt.
Maler
In de nabijheid van de Nemesispriester sterven kleine dieren en insecten zonder waarschuwing—en soms weigeren ze te blijven liggen. Gejaagde konijnen, hun lichamen koud en levenloos, trillen even… en openen daarna weer hun ogen.
Skiroth
Marteling, wreedheid, perverse daden—soms vult de Nemesispoel zich zonder dat de priester het bewust stuurt. Een fluistering in het weefsel van pijn, een echo van lijden. Slechts één of twee druppels, maar genoeg om de dorst naar wreedheid te lessen, maar met name de Honger even te stillen.
Tlactila
Een Nemesispriester trekt ongedierte als een lijk in ontbinding. Vliegen dansen om hem heen, kevers kruipen onverwacht kruipen over zijn huid, wormen kronkelen onder zijn deken als hij 's ochtends zijn slaapplaats opruimt. Duizendpoten nestelen zich in de plooien van zijn mantel, spinnen spinnen hun webben langs zijn kraag. Sommigen negeren het. Anderen…



De Schaduw van de Wieg

Aan de ene kant van haar bed brandde een klein olielampje op een houten tafel. Het stond op een kanten tafelkleedje dat haar oma ooit had gemaakt. Aan de andere kant stond een eenvoudige wieg, uitgekerfd uit het donkere hout van een Cudarboom. Zelfs in haar uitgeputte staat kon ze het niet nalaten om het prachtige houtsnijwerk te bewonderen. Seyshia kwam moeizaam overeind uit haar bed. De zusters hadden de lakens weer verschoond, en ze had haar benen over de rand laten zakken. Ze negeerde de rauwe pijn in haar lichaam – zoals ze zo vaak pijn verbeet. Haar handen trilden toen ze de olielamp uitdraaide en eindelijk de duisternis in de kamer viel. Ze pakte voorzichtig haar pasgevborne uit de wieg. Het bundeltje woog nauwelijks iets.

De vroedvrouw had nauwelijks iets gezegd na de bevalling. Voor een saïlon was dat niet ongebruikelijk. Slechts een snelle blik op het kind en een terugdeinzen. Seyshia had het afgedaan als de vermoeidheid van de vrouw, terwijl ze zichzelf had gedwongen de pijn van de bevalling te negeren – zoals ze zo vaak gedachten, emoties en pijn had weggeduwd die ze niet wilde voelen. Weggeduwd. Weggeveegd. Uitgewist. Maar nu... nu voelde ze het zelf. Een ijzige greep in haar borst. En ze wilde het niet langer verdoven.

Haar ogen dwaalden naar de kleine voetjes die onder de doek uitstaken. De teentjes waren onnatuurlijk gebogen. Pas toen ze de doeken verder losmaakte en het gezichtje onthulde, trof de realiteit haar.

De ogen van haar kind waren mooi diep zwart, maar groot – veel groter dan die van een normale baby. Zijn huid was dun, bijna doorschijnend, met zwarte aderen die zichtbaar waren onder het fragiele vel. Zijn haren waren al spierwit, alsof hij al vóór zijn geboorte door Nemesis was aangeraakt.

Dat wist ze. Dat was zo.

Seyshia voelde haar ademhaling haperen. Dit was geen gewoon kind. Dit was een Vashir. Ze had het verwacht. Maar niet gehoopt. Ze wist het. Maar nu besefte ze het.

Een storm van emoties overspoelde haar. Schaamte. Angst. Maar ook een vreemd soort genegenheid. Ze golfden door haar afgematte lichaam. Schaamte, omdat ze Nemesis was blijven gebruiken tijdens haar zwangerschap. Angst voor het lot dat dit kind te wachten stond. Maar... dit was háár kind. Zelfs als het vervloekt was door haar eigen Nemesis-krachten. Hoe zou haar vader reageren? Hij was meedogenloos met imperfecties. Hij zou haar kind zien als een schande, een zwakte van zijn dochter. Een fout van de natuur... misschien zelfs een bedreiging.

"Bij de Heilige Korboth... waarom?" fluisterde ze met trillende stem, terwijl ze het kind voorzichtig tegen haar borst drukte. Haar tranen - die ze zichzelf toestond - stroomden terwijl ze voelde hoe het kleine lichaampje in haar armen bewoog. Haar moederinstinct vocht tegen de angst. Ze wist dat ze maar twee keuzes had: vluchten of het kind overleveren aan de Oude Raad. De gedachte aan beide maakte haar misselijk.

De deur van de kamer ging open. Arshyn stond in de deuropening, haar echtgenoot en de vader van haar kind. Zijn blik gleed van haar gezicht naar het kind. Zijn mond opende zich alsof hij iets wilde zeggen, maar het bleef stil. Hij zag het ook. Seyshia klemde het kind steviger tegen zich aan. Alles wat ze niet konden uitspreken hing in de spanning tussen hen. Hij keek naar haar met een mengeling van wanhoop en verwachting, terwijl zij met heel haar wezen het kind beschermde.

"Het is mijn kind," zei ze zacht. "Ik zal het beschermen." Seyshia gaf haar pijn en angst aan haar Vrouwe Korboth. En toen maakte ze haar beslissing: "Het is ons kind. Maar hij draagt Korboth's zegen."

Arshyn's gezicht verhardde. Zijn kaakspieren spanden zich onder zijn smalle, bleke gezicht. Zijn zwarte ogen keken haar strak aan. Er lag iets meedogenloos in zijn blik. Hij wist wat hij moest doen.



Geachte Dame Brunhilde,

Met respect en eerbied richt ik mij tot U om mijn vale licht te werpen op wat wellicht de meest gevreesde figuren binnen onze wereld zijn: de Meesterdienaren. Door niet-ebbon vaak aangeduid als Nemesismeesters. Deze individuen, want U mag Soloz prijzen dat zij met name individueel opereren, zijn de uitvoerders van de wil van de Draak. Hun diepe band met Nakár is uniek, en hun meesterschap in het gebruik van de krachten van Nemesis is angstaanjagend.

Toch zijn het niet deze krachten, maar hun eeuwige Honger die hen definieert. Een leegte, een voortdurende drijfveer, die hen richting macht en vernietiging stuwt, maar hen tegelijkertijd gevangen houdt. De titel van Meesterdienaar wordt slechts verkregen door diegenen die hun lichaam en geest hebben laten transformeren door de duistere krachten. En vaak hebben ze al een gedeelte van hun zielessentie en levenskracht al laten gaan – en zijn de Vashin geworden, en sommigen al Vampýr – en uiteindelijk zal hun lot zijn om zichzelf te vernietigend, want uiteindelijk is dat wat zelfs de allermachtigsten is overkomen, ook de Drakenheren zelf zijn gebroken onder het juk van de Draak, want niets dat is zal eeuwig zijn.

Zij zeggen dat zij nu, in de naam van de Drakenheer, de grens bewaken tussen wat wij vrezen en wat wij niet durven te begrijpen. Zij zeggen hoeders te zijn van een orde die het bestaan zelf beschermt, al kost het hen hun eigen werkelijheid.

Met achting,

Ick blijve, Uw trouwe Thamah Myas



Wat is een Nemesismeester? Of een Meesterdienaar?
Nemesismeesters behoren tot de groep van minst populaire arkanen op Ysaïlon, gevreesd door hun medogeloosheid en de continue behoefte om hun Honger te stillen.

Nemesispriesters worden na hun initiatie nauwlettend in de gaten gehouden. Normaal gesproken vind de initiatie plaats binnen de context van de Dienaren van Fuengo, de Boeders der Adem of de Hoeders der Dienaren. De opleiding tot Meesterdienaar zal dan ook plaats vinden in de tempels, kloosters en kerken van die orders waar de Nemesispriesters eenzelfde theorerische opleiding krijgen als de Priesters van de Draak en de Priesters van Fuengo die via een andere route het Meesterschap bereiken.

Er zijn echter ook veel ‘wilde’ Nemesispriesters. En ook deze moeten onderwezen worden, want als een Wilde Nemesispriester niet gevonden wordt, zal hij vaak eerst Vashir worden en zichzelf daarna vernietigen voordat hij tot echte wasdom en inzicht kan komen.

Voor de Dienaren van Fuengo is dit de Inquisitie die in grote delen van Grimbergen en Gelian de Nemesispriesters opspoort en recruteert tot een opleiding in de Heimelijke kloosters van Fuengo in de achterlanden van Kroonheuvel, of in Grimbergen zelf.

De meeste Wilde Nemesispriesters zullen echter door de **Broeders der Adem** of de **Hoeders der Dienaren** opgespoord worden. De cultus van de Draak wordt in de meeste staten op Ysaïlon gedoogd. Behalve in de Vraistatte, waar **de Iris**, als dienaren van Malár, deze rol vervullen en **in Danburg, waar** het **Verboden Gilde** met name in Jesiner een heimelijke machtsbasis. Voor de rest zijn het de **Zwarte Heksen** die in alle achtergebleven gebieden van Ysaïlon dienaren opleiden, en divers zijn in de keuze van **één domein** dat ze volgen.

De affiniteit met Nemesis verhindert het aanleren van veel spreuken, maar ontsluit de hogere aspecten van de duistere kanten van het arkane spectrum: de spreuken van de Draak en domeinen van de Gevallen Drakenheren: de Baronnen van Nakár. Dit zijn Vevloekingen, en natuurlijk het tot onleven brengen van dode wezens; Demonen en Vernietiging behoren tot hun spreukgebieden.



◎ Meesterdienaar van de Adem
◎ Meesterdienaar van de Dienaren
◎ Meesterdienaar van Fuengo
◎ Meesterdienaar als Iris
◎ Meesterdienaar van het Verboden Gilde
◎ Meesterdienaar als Zwarte Heks (Fuengo)
◎ Meesterdienaar als Zwarte Heks (de Draak)

Speerpunten
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Band met Nakár (Fuengo / De Draak)
▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
▲ Meesterlijk nemesiskrachten oproepen

Hoe werkt ◎ Meesterdienaar?

Een karakter kan ◎ **Meesterdienaar** alleen openen als hij al voldoende ervaring heeft op het geïnitieerde arkanische vlak. Nemesispriesters kunnen 'doorgroeien' naar een carrière als Meesterdienaar, wat betekent dat zij zich vooral richten op het gebruik van spreuken.

Hoewel Nemesismeesters voornamelijk spreuken hanteren, hebben zij ook toegang tot een beperkt aantal eenvoudige rituelen. Voor de complexere en krachtigere rituelen is het noodzakelijk om het Goddelijke Pad van de Draak of Fuengo te bewandelen, waar rituelen en liturgieën een meer centrale rol spelen.

Onder de volgelingen van het duistere pad zijn Stabilo Sigillenmagiërs de meest bedreven in rituelen. Uiteindelijk zijn zij, degenen die de Sý *beheersen*, het best in staat om de dienaren van de Draak onder controle te houden—niet de Meesterdienaren, hoe graag zij dat ook zouden willen.



Eisen om meesterdienaar te worden
Een vaardigheidsscore van minimaal 4 op de onderliggende geïnitieerde arkane vaardigheid. Een 5 op ⊡**Arkane affiniteit & Magische potentie**. Beide zullen in de praktijk al wel hoger zijn.

Spreuken

Spreuken (woorden, tekens, klanken) zijn **nooit hetzelfde**. En zijn afhankelijk van de tijd, plek, jaargetijde en **schommelingen in de Sý**. Voor spreuken betekent dit dat een spreuk die je doet, nooit dezelfde moeilijkheid heeft.

Welke spreuken mag je doen?

Je mag alle spreuken doen, als ze maar onder te brengen zijn bij je gekozen **spreukgebieden**. Deze spreukgebieden zijn de **primaire** en **secundaire focussen** van ◎ **Meesterdienaar** en kies je volgens de regels van *clustervaardigheden*.

Spreukgebieden van de Clustervaardigheid ◎ Nemesismeester
De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon, pagina 24*).
Een samenvatting van clustervaardigheden:
Wanneer je een eerste punt op ◎ **meesterschap van zielskracht** zet, kies je een primair spreukgebied**.** Als je vaardigheidsscore 3 bereikt mag je een **secundaire** spreukgebied kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende **secundaire** spreukgebied kiezen. In plaats van een nieuw secundaire

spreukgebied erbij te kiezen, mag je ook een secundaire spreukgebied dat je al hebt te ‘upgraden’ naar een extra **primaire** spreukgebied.

Als je op je primaire spreukgebied een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire spreukgebieden gooi je met een malus van 2. Je mag, als je *geen* spreukgebied hebt gekozen, geen spreuken uit dit gebied doen.

De spreukgebieden:

Spreukgebieden van de Hoeders der Dienaren Adem (▲ Band met Nakár (de Draak)::
◊ antimagie (II)
◊ oproepen van dienaren van Bayaxanar
◊ oproepen van dienaren van Maler
◊ tot onleven brengen van dode wezens
◊ veranderingen en mutaties
◊ vernietigen
◊ vervloekingen van Bayaxanar
◊ vervloekingen van Maler

Spreukgebieden van de Broeders der Adem (▲ Band met Nakár (de Draak):
◊ bedrog
◊ oproepen van dienaren van Bacharaaz
◊ oproepen van dienaren van Skiroth
◊ veranderingen en mutaties
◊ vernietigen
◊ vervloekingen van Bacharaaz
◊ vervloekingen van Skiroth
◊ zonde & verleidingsspreuken

Spreukgebieden van de Dienaren van Fuengo (▲ Band met Nakár (Fuengo):
◊ antimagie (I)
◊ bedrog
◊ oproepen van dienaren van Korboth
◊ oproepen van dienaren van Tlactila
◊ schaduwmagie
◊ spreuken van het Zwarte Vuur
◊ vervloekingen van Korboth
◊ vervloekingen van Tlactila

Spreukgebieden van de Iris (▲ Band met Nakár (de Draak):
◊ animatie
◊ antimagie (II)
◊ bedrog
◊ tot onleven brengen van dode wezens
◊ schaduwmagie
◊ skry
◊ vernietigen
◊ vervloekingen van Maler

Spreukgebieden van de Zwarte Heksen (▲ Band met Nakár (de Draak):
◊ bedrog
◊ skry
◊ veranderingen en mutaties
◊ vervloekingen van Korboth
◊ vervloekingen van Tlactila
◊ vervloekingen van Bacharaaz
◊ vervloekingen van Skiroth
◊ vervloekingen van Bayaxanar
◊ vervloekingen van Maler

Spreukgebieden van de Zwarte Heksen (▲ Band met Nakár (Fuengo):
◊ antimagie (II)
◊ bedrog
◊ schaduwmagie
◊ skry
◊ veranderingen en mutaties
◊ vernietigen
◊ vervloekingen van Korboth
◊ vervloekingen van Tlactila

Spreukgebieden van het Verboden Gilde (▲ Band met Nakár (de Draak):
◊ animatie
◊ antimagie (I)
◊ schaduwmagie
◊ skry
◊ veranderingen en mutaties
◊ vernietigen
◊ vervloekingen van Maler
◊ vervloekingen van Korboth



Hoe doe je een spreuk?

Meesterschap is iets complexer dan de voorgaande arkane vaardigheden, maar in de basis werkt het hetzelfde:

Een spreuk doen

Je gooit met je de eindscore van **▲Meesterlijk oproepen van Nemesiskrachten** of **▲Hoge Pijngrens** tegen de **moeilijkheid** van de **spreuk**, of in enkele gevallen het **ritueel**.

▲ Band met Nakár (de Draak) ofwel **▲ Band met Nakár (Fuengo)** *beperkt* de *kracht* van de spreuk;

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht *beperkt* de omplexiteit van de spreuk

Praktisch

Je beschrijft, *precies*, wat voor effect je wil bereiken met je spreuk, gekozen vanuit de primaire of secundaire focussen die je hebt gekozen.

Bij een spreuk of ritueel is er altijd **één centaal arkaan principe** en zijn er **secundaire aspecten en effecten**.

Primair arkaan principe & secundair effect

Een speler wil bijvoorbeeld:

'een **overleden persoon** die maximaal 1 week oud is door aanraking tot **onleven wekken**, zodat deze voor ongeveer een dag zelfstandig kan onleven, maar als het vers vlees eet kan het langer doorbestaan. Dit persoon moet de wacht houden terwijl ik slaap.

Het tot onleven wekken van een onveleden persoon is het **centrale arkane principe**, en hoort bij het spreukgebied van 'tot onleven brengen van dode wezens'. Er is altijd maar één centrale arkane principe, uit één spreukgebied.

De **secundaire effecten** zijn 'aanraking', 'één dag', doorbestaan en 'wacht houden'.

Wat is een spreuk?

Spreuken doe je in *korte tijd.* En kosten standaard 6 VP als je een spreuk voor de eerste keer doet, daarna kan het in 2 VP. Het loont dus om niet midden in een gevecht volledig te vertrouwen op improvisatietalent.

Spreuken hebben een *hoog risico* en zijn voor de meester elementarist relatief gevaarlijk om te doen, je speelt letterlijk met vuur en haalt de kracht uit jezelf.

Spreuken hebben vaak *tijdelijke effecten*, die natuurlijk wel een langdurig secundair effect kunnen hebben.

Spreuken hebben *geen hulpmiddelen* en *geen lange voorbereiding* nodig, je doet ze snel en ad-hoq.

Welke moeilijkheid heeft de spreuk?

Primair arkaan principe

Iedere spreuk is wat dat betreft op de zelfde manier opgebouwd: er is een **primair arkaan principe**, gekoppeld aan een spreukgebied. De kracht van dit centrale arkane principe wordt *begrenst* door de ▲ op **▲ Band met Ælendýn**.

Secundaire effecten

En iedere spreuk heeft naast een centraal principe ook **secundaire effecten**. Deze secundaire effecten maken een spreuk complex en worden daarom *begrenst* door de ▲ op **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**

De moeilijkheid van een spreuk

De proef die je gooit is de som van het **centrale arkane principe** en de **complexiteit van secundaire de effecten**. Deze twee samen bepalen de moeilijkheid.





Beperkt & begrenst

Beperkend betekent dat je de laagste van twee scores gebruik voor de proef; *begrenzend* wordt gebruikt voor een **maximale hoeveelheid** kracht of complexiteit die een spreuk mag hebben, vaak in ▲ benoemd. Het aantal ▲ van het begrensende speerpunt begrenst het aantal ▲ van de begrensde speerpunt.

Voorbeeld:

De speler wilde:

*'een **overleden persoon** die maximaal 1 week oud is door aanraking tot **onleven wekken**, zodat deze voor ongeveer een dag zelfstandig kan onleven, maar als het vers vlees eet kan het langer doorbestaan. Dit persoon moet de wacht houden terwijl ik slaap.*

*Het tot onleven wekken van een onveleden persoon is het **centrale arkane principe**, en hoort bij het spreukgebied van 'tot onleven brengen van dode wezens'. Er is altijd maar één centrale arkane principe, uit één spreukgebied.*

*De **secundaire effecten** zijn 'aanraking', 'één dag', doorbestaan en 'wacht houden'.*

Als speler kijk je naar de moeilijkheid van het principe en de effecten:

I. Het centrale arkane principe

Is makkelijk te koppelen aan **'tot onleven brengen van dode wezens':**

▲▲▲ → Humanoïden: trollen, saïlon, yrgh. Kleine dieren

De kracht is ▲▲▲, je moet minimaal ▲▲▲ op ▲ **Band met de Sý (Ogotaí)** hebben. Dit was waarschijnlijker makkelijker geweest als je dit als een echt ritueel had gedaan.

II. De secundaire effecten

Tijd sinds overlijden

▲▲ → Kort denk aan dagen of weken.

Duur

▲▲ → Betovering van een paar dagen.

Rijkwijdte & afstand

▲ → Dichtbij, als in armlengte

Een Ondode heeft de Honger van de Draak

▲ → Als het eet, blijft het onleven, na de initiële duur.

Taakvervulling

▲▲▲ → Een meer complexe taak, zoals wachthouden, een kar trekken, in een tredmolen lopen.

▲ → Kan eventueel vechten als er gevaar is.

Complexiteit van de spreuk

Deze **secundaire effecten** zijn maximaal ▲▲▲. Je moet dus minimaal ▲▲▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** hebben om deze spreuk te mogen doen.

Omdat het voor de complexiteit niet uitmaakt, kiest de speler ervoor om de spreuk wat ruimer op te stellen:

▲▲▲ → Een +2 op aanval en +1 op schade

▲▲▲ → Betovering van weken

De Som

De som van het **centrale arkane principe** en de **complexiteit van secundaire de effecten** is

▲▲▲ + ▲▲▲ = ▲▲▲▲▲▲

Als je deze spreuk de eerste keer probeert gooi je met ▲**Hoge Pijngrens**, onder ◎ **Meesterdienaar**. Als je daarna de spreuk nog een keer wil doen gooi je met ▲ **Oproepen van Nemesiskrachten**.

Complexiteit spreuk (1e keer)

De eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲**Hoge Pijngrens** onder ◎ **Meesterdienaar**.

▲	→ 3 + d6
▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20

De *volgende keren* dat je deze spreuk gebruikt, gebruik je een andere dobbelsteen bij je worp, dat kan je dus alvast in je spreukenboek schrijven:

Complexiteit spreuk (daarna)	
Na de eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲ **Meesterlijk oproepen van Nemesiskrachten**.	
▲	→ 2 + d4
▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 14 + d10

Spreukenboek

Naam spreuk: mijn persoonlijke bediende

Een spreuk om een overleden persoon die maximaal één week oud is door mijn aanraking tot onleven wekken. 'Mijn persoonlijke bediende' blijft tot een paar weken zelfstandig onleven, maar als het vers vlees eet kan het langer doorbestaan. Mijn persoonlijke bediende moet simpele klussen doen: de wacht houden terwijl ik slaap, maar als ik de opdracht geef kan de lijkman ook mijn tas dragen en mij beschermen in het gevecht. Dat doet mijn persoonlijke bediende met een +2 op aanval en een +1 op schade, in vergelijking met een standaard lijkman.

Moeilijkheid spreuk: 9 + d8



Vermoeidheid

Gebruikers van Arkane krachten putten een deel van de energie van hun spreuken uit hun eigen lichaam. Om een kracht tot stand te laten komen moet het karakter een prijs betalen.

▲ *Arkane Stamina*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten**.

Arkane stamina in het kort

Iedere ▲ op▲ **Arkane stamina** mag je aftrekken van de hoeveelheid vermoeidheids categoriën die je krijgt als gevolg van een arkane inspanning. Dit doe je dus voor aftrek van Arkane animus of aftrek van je **Arkane Poel** / Wondcategoriën.

Vermoeidheid in het kort

Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van hoe sterk de spreuk mislukt is. Een Nemesispriester heeft geen arkane vermoeidheid, maar een Nemesispoel Je kan de uitleg terug vinden in het hoofdstuk over arkane vermoeidheid op pagina 290, hier alleen de tabel:

De Proef voor arkane vermoeidheid	
Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn **Nemesispoel** aan te spreken.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Nemesiskrachten.** En eventueel andere (arkane) vaardigheden. Het aantal ▲ geeft aan wat de *maximale complexiteit* is van de secundaire arkane effecten, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

▲ *Band met Nakár (de Draak / Fuengo)*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van zielskrachten.** Het aantal ▲ geeft aan wat de *maximale kracht* is van het centrale arkane principe, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Primaire en secundaire focusgebieden:

Algemene secundaire effecten

Algemene secundaire effecten	
Snelheidscomponent	
▲	→ Rennen (makkelijk te ontwijken)
▲▲	→ Pijlsnel (concurrentieworp)
▲▲▲	→ Bliksemsnel (natuurlijke verdediging)
Straal, van bijvoorbeeld een explosie	
▲	→ 1 meter
▲▲	→ 3 meter
▲▲▲	→ 10 meter
▲▲▲▲	→ 25 meter
Gebied, van een random effect	
▲	→ Binnen ongeveer 100 meter
▲▲	→ Binnen ongeveer 10 meter
▲▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲▲	→ Extreem naukeurig
Doelgericht (1): persoonsgebonden	
▲	→ Doel: bekend
▲▲	→ Doel: redelijk bekend
▲▲▲	→ Doel: niet goed bekend.
▲▲▲▲	→ Doel: vaag bekend
Doelgericht (2): zichtbaar doel van een specifiek effect	
▲	→ Binnen 10 meter
▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲	→ Binnen 10 centimeter
▲▲▲▲	→ Binnen 1 centimeter naukeurig.
Rijkwijdte & afstand	
▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer
Duur	
▲	→ Kortdurende. Denk aan minuten.
▲▲	→ Een paar uur.
▲▲▲	→ Langduring, denk aan een dag
▲▲▲▲	→ Zeer langduring, denk aan dagen.
Rijkwijdte & afstand (afstandwapens)	
▲	→ Tafel van 2
▲▲	→ Tafel van 5
▲▲▲	→ Tafel van 8
▲▲▲▲	→ Tafel van 11
Beheersing van bewegingen	
▲	→ Grof en zonder veel finesse
▲▲	→ Specifiek, maar niet heel verfijnd
▲▲▲	→ Met souplesse en veel finesse
▲▲▲▲	→ Extreem beheerst
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer



▲ Band met de Draak

Spreuken die als arkane achtergrond een **▲Band met de Draak** hebben.

Animatie	
Met dit spreukgebied kunnen **spreuken** gedaan worden waarmee voorwerpen in beweging gezet worden. Het gaat om **spreuken** om bijvoorbeeld ramen en deuren te openen of te sluiten en het laten bewegen van objecten en het laten knappen van botten, takken en wapens door op verschillende plaatsen daar **Nemesiskrachten** op te zetten.	
Krachten	
▲	→ Een druk, zoals een deur open duwen. Een eenvoudige beweging.
▲▲	→ Sterke druk, zoals armpje drukklen. Een beweging, zoals het bewegen van een deurgrendel.
▲▲▲	→ Massieve druk, zoals een paard aan een touw trekt. Een complexe beweging, zoals het laten bewegen van een pop. Of het openmaken van een slot.
▲▲▲▲	→ Enorme druk, zoals een olifant aan een boom trekt. Een zeer complexe beweging zoals het laten aanvallen van een harnas.

Antimagie (I)

Spreuken om arkane krachten te frustreren en te stoppen. Het centrale arkane principe richt zich of op opheffen of op afleiden.

Oorspronkelijke moeilijkheid spreuk of arkane kracht:

Tegengaan/opheffen terwijl een spreuk uitgesproken wordt, of een effect gedaan (als een reactie).

▲	→ Moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Moeilijkheid 16-20

Afleiden/bijsturen van effecten (bijvoorbeeld de baan van een projectiel)

▲	→ mild afbuigen, de baan iets bijsturen. Kan nog steeds gevaarlijk zijn.
▲▲	→ afbuigen, in een wezenlijk andere richting
▲▲▲	→ bijsturen naar een ander doel, of
▲▲▲▲	→ terugkaatsen van de spreuk of de akrane kracht.

Antimagie (II)

Rituelen om permanente & langdurige arkane effecten te vernietigen.

Oorspronkelijke spreuk:

▲	→ Moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Moeilijkheid 16-20

Secundaire Effecten

▲	→ Kortdurende verbreking. Denk een paar minuten tot een uur.
▲▲	→ Tijdelijke verbreking. Denk aan meerdere uren, tot een dag.
▲▲▲	→ Langdurige verbreking, tot een paar weken.
▲▲▲▲	→ Permanente verbreking.

Bedrog

Bedrog zijn de **spreuken**, waar ook de Shlaagh op een intuïtieve manier gebruik van maken: het weghalen van bepaalde **gedachten** en **emoties** die bijvoorbeeld waarschuwen voor gevaar. Op deze manier worden saïlon een gemakkelijkere prooi. Maar deze spreuk kan ook gebruikt worden om andere gedachten, pijn en gevoelens weg te nemen.

Primair principe

▲	→ Wegnemen van ansgtgevoelens
▲▲	→ Wegnemen van gevoelens en gedachten van onzekerheid
▲▲▲	→ Wegnemen van beelden en waarnemeningen
▲▲▲▲	→ Wegnemen van alle vormen van zintuigelijke waarneming, alle gedachten of alle emoties.

Secundair effect

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd – of is alles een illusie?)

Vernietigen

Nemesis wordt gezien als de 1ste Leugen van de Leer der Leugens: de Leugen van het Bestaan. Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten – alleen dan het vernietigen ervan. Geeft Nemsispoelpunten (zie *Nemesispoel*).

Primair principe

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Oproepen van wezens van Nakár

Oproepen van elementwezens, uit het spreukgebied van de Nemesispriester. Zie voor de wezens de *Atlas van Arkaan*. Dit betreft in eerste instantie altijd een ritueel, die een Nemesismeester met een spreuk moet doen. De moeilijkheid ligt daarom hoger dan bij een echt ritueel. En kan naar inzicht van de spelleider ook aangepast worden.

Primair principe

▲▲▲	→ Lagere dienaren
▲▲▲▲	→ Dienaren
▲▲▲▲▲	→ Hogere dienaren

Schaduwspreuken

Spreuken om schaduwen op te werpen. Om te verbergen, omhullen, maar ook om schaduwen als fysieke obstakels in te zetten, tot leven te roepen als krijgers en zelfs om door schaduwen te reizen. Schaduwen zijn gevoelig voor alle vormen van licht.

Primair principe

▲	→ Omhullende schaduw
▲▲	→ Tastbare schaduw
▲▲▲	→ Fysieke schaduw
▲▲▲▲	→ Schaduwpoort (teleportatie)

Secundaire Effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk een paar uur.
▲▲	→ Betovering van weken.
▲▲▲	→ Betovering van maanden
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van jaren, soms langer (niets is voor altijd)

Een Schaduw heeft de Honger van de Draak

▲	→ Als het eet, blijft het bestaan.
▲▲	→ Het moet eten

▲▲▲ → Een onverzadigbare lust naar moord en vlees

Vechtende schaduwen

▲▲ → Zoals in het monsterboek
▲▲▲ → Een +1 op aanval
▲▲▲▲ → Een +2 op aanval en +1 op schade

Tot onleven brengen van dode wezens

Het tot onleven brengen van dode wezens, Tevens het beheersen van Ondoden. Dit is de kracht van Maler. Dit zijn **rituelen** die ook als spreuk gedaan kunnen worden door Nemesismeesters, daarom zijn de moeilijkheden hoger dan bij een echt ritueel

Primair principe

▲▲ → Kleine humanoïden: katta, dyen, trollen. Zeer kleine dieren: muizen, ratten.
▲▲▲ → Humanoïden: trollen, saïlon, yrgh. Kleine dieren
▲▲▲▲ → Dieren: honden, varkens, grotere humanoïden: cargan, ogers.
▲▲▲▲▲ → Grotere dieren: ugaan, varkaz

Secundaire Effecten

Tijd sinds overlijden

▲ → Zeer kort. Denk aan minuten of uren.
▲▲ → Kort denk aan dagen of weken.
▲▲▲ → Niet zo lang geleden, denken aan maanden of maximaal jaren
▲▲▲▲ → Best lang gelden, denk aan decennia of een eeuw.

Duur

▲ → Kortdurende betovering. Denk een paar uur.
▲▲ → Betovering van maximaal een paar dagen.
▲▲▲ → Betovering van een paar weken.
▲▲▲▲ → Semi-Permanente betovering, van maanden, jaren, soms langer (niets is voor altijd)

Een Ondode heeft de Honger van de Draak

▲ → Als het eet, blijft het onleven (lijkman).
▲▲ → Het moet eten (Yrgh zombie)
▲▲▲ → Een onverzadigbare lust naar moord en vlees (Ghûhl)

Vechtende ondoden

▲ → Zoals de basisbeschrijving als monster
▲▲ → Een +1 op aanval
▲▲▲ → Een +2 op aanval en +1 op schade
▲▲▲▲ → Een +3 op aanval en +2 op schade

Taakvervulling

▲ → Staan. Zwerven. Val aan wie in de buurt komt.
▲▲ → Een eenvoudig te bereiken doel. Val een vaag gedefinieerd doel aan.
▲▲▲ → Een meer complexe taak, zoals wachthouden, een kar trekken, in een tredmolen lopen.
▲▲▲▲ → Complexe taken. Vechten in formatie en arbeid zoals netten maken, zwaarden slijpen, weven en mijnwerken.

Veranderingen en mutaties

Deze **spreuken** hebben het lichaam, van de magier zelf, als doel. Het tijdelijk veranderen van de fysieke vorm. Deze vorm heeft altijd elementen van het betreffende domein waarmee de Nemesismagiër een pact heeft.

Primair principe

▲ → Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲ → Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲ → Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲ → Elementaire moeilijkheid 16-20

Secundair effect

Duur

▲ → Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲ → Betovering van uren.
▲▲▲ → Betovering van dagen
▲▲▲▲ → Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd)

Mutaties bij anderen

▲ → Kleine mutaties (nagel en haargroei)
▲▲ → Mutaties van ledematen
▲▲▲ → Mutaties van organen
▲▲▲▲ → Volledige mutaties

Passief arkaan verweer (als bij anderen)

→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲ → ▲▲ arkaan verweer
▲▲ → ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲ → ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲ → ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Bayaxanar

Vervloekingen van Bazaxanar hebben meestens betrekking op de Chaotische, bloeddorstige en genadeloze krijgsvoering.

Primaire principe

▲ → Wegnemen van pijn en liefde.
▲▲ → Woede, haat, blijft, de rest wordt naar de achtergrond gedrongen.
▲▲▲ → Bloedwoede, dodelijke haat, wegnemen van alle andere gevoelens en emoties. Razernij, negeren van alle

	minpunten door wonden (exclusief VP malus).
▲▲▲▲	→ Doorgaan tot de dood, zonder enige vorm van zelfbehoud, geen coherente gedachten mogelijk. Razernij, negeren van alle minpunten door wonden (exclusief VP malus).

Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Vechtkracht (alleen mêleewapens)

▲▲	→ Een +1 op aanval
▲▲▲	→ Een +2 op aanval en +1 op schade
▲▲▲▲	→ Een +3 op aanval en +2 op schade

Initiatief

▲	→ Een +2 op initiatief
▲▲	→ Een +4 op initiatief
▲▲▲	→ Een +6 op initiatief
▲▲▲▲	→ Een +8 op initiatief

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Maler

Vervloekingen van Maler of Malár hebben te maken met het oproepen van lijkstijfheid in tegenstanders, maar kan eventueel ook op jezelf.

Primaire principe

▲	→ Stijfheid, het slachtoffer voelt zich een beetje stijf. Spieren zijn minder soepel, gewrichten doen zeer. Traplopen is moeizamer. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 2)
▲▲	→ Lijkstijfheid, het slachtoffer voelt zich stijf. Spieren zijn een stuk minder soepel, gewrichten doen zeer. Traplopen is moeilijk. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 4)
▲▲▲	→ Verstijfd. Het slachtoffer kan zich maar moeilijk bewegen. Alle bewegingen doen zeer en spieren en gewrichten doen pijn, zelfs ademhaling wordt moeilijker. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 6)
▲▲▲▲	→ Een lijk, het slachtoffer is tijdelijk dood.

Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Korboth

Spreuken die voortvloeien Korboth's Medogeloze Bloedjacht.

Primaire principe

▲	→ Een bonus van 3 punten op alle speerpunten die *direct* te maken hebben met het *vinden* van een prooi. Dat geldt niet alleen voor bijvoorbeeld 'geurspoor volgen' maar ook voor gebiedkennis, oriëntatie etc.
▲▲	→ Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden van een prooi.
▲▲▲	→ Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden en achtervolgen van een prooi. Hierdoor kan je ook sneller rennen, is het uithoudingsvermogen groter.
▲▲▲▲	→ Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden en achtervolgen van een prooi. Hierdoor kan je ook sneller rennen, is het uithoudingsvermogen groter. Ook krijg je een +3 op je vechtvaardigheidscores, wanneer je de prooi wil doden.

Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Bacharaaz

De spreuken hebben als doel om ziekten te verspreiden. Ziekten hebben meestal een langere tijd nodig om effectief te worden en zijn niet direct toepasbaar in de strijd bijvoorbeeld.

Primaire principe

▲	→ steenpuist, schimmel, bedorven voedsel.
▲▲	→ ontsteking, wondrot, verkoudheid, rot aan een aatal bomen of struiken.
▲▲▲	→ longontsteking, tubercolose, malaria, rot aan een gewas van een akker.
▲▲▲▲	→ tumoren, reuma, lepra, grote verrotting, dat meerdere velden kan treffen.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Skiroth

Spreuken van Skiroth, inspireren tot vreselijke en vleselijke lusten.

Primaire principe

▲	→ Verlagen van remmingen bij seks, sado-masochisme en sadisme.
▲▲	→ Wegnemen van remmingen bij seks, sado-masochisme en sadisme. Dit resulteert in een dubbele aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.
▲▲▲	→ Het stimuleren van een kwaadaardig en pervers verlangen om anderen pijn te doen en remmingen en moraal te ondermijnen. Dit resulteert in een driedubbele aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.
▲▲▲▲	→ De oncontroleerbare drang om anderen pijn te doen. Remmingen en moraal zijn verdwenen. Dit resulteert in een vier keer de normale aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.

Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

-	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Tlactila

Spreuken van Tlactila leiden tot het oproepen van wormen en insecten. Nuttige dieren die ook een plaag kunnen worden.

Primaire principe

Duur

▲	→ Een paar dozijn, tot enkele honderden vliegen of sprinkhanen, spinnen, muggen of andere insecten.
▲▲	→ Een paar duizend insecten.
▲▲▲	→ Honderdduizenden insecten die lokaal een gevaar vormen voor dieren en planten, op een zeer locate plek de zon verduisteren en in alle openingen en kieren krioelen.
▲▲▲▲	→ Miljoenen insecten die een plaag vormen voor de omgeving, de zon verduisteren en in alle openingen en kieren krioelen.

Skry

Skryën is een spreuk en betreft het op afstand zien en horen: televisie en telephone. Zicht te krijgen door de nevelen van afstand en tijd.

Primaire principe

▲	→ Nu
▲▲▲	→ Recent verleden
▲▲▲▲	→ Lang geleden, (mogelijke) nabije toekomst



Zonde en verleidingsspreuken	
Bij zonde en verleidingsspreuken gaat het om het wegnemen van deugden, zodat nederigheid verdwijnt en hoogmoed tevoorschijn komt. Datzelfde geldt voor Hebzucht & Gulheid; Afgunst & Naastenliefde; Woede & Zachtmoedigheid; Onkuisheid & Kuisheid; Gulzigheid & Matigheid; Traagheid & IJver.	
Primaire Principes	
▲	→ Het is moeilijker een zonde te weerstaan. Er is sprake van moreel verval. Proeven op zelfdiscipline worden moeilijker (+3)
▲▲	→ Het is moeilijker een zonde te weerstaan. Er is sprake van sterk moreel verval. Proeven op zelfdiscipline etc. worden moeilijker (+5)
▲▲▲	→ Het is moeilijker een zonde te weerstaan. Er is sprake van immoraliteit. Proeven op zelfdiscipline worden moeilijker (+10)
▲▲▲▲	→ Het is sprake van grote immoriteit en een grote wens om te zondigen.

Zwarte Vuur der Wrake	
Oproepen van het Zwarte Vuur der Wrake gaat op dezelfde manier als oals beschreven bij de elementkrachten. Zwart vuur werkt als vuurschade, maar de wonden worden beschouwd als Nemesiswonden.	
Primaire Principes	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20
Oproepen Zwart Vuur	
▲	→ Vlam
▲▲	→ Toorts
▲▲▲	→ Kampvuur
▲▲▲▲	→ Fors kampvuur
Schade	
▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5



▲▲▲▲

Zeer zware arkane manifestatie

▲▲▲

Sterke arkane manifestatie

▲▲

Matige arkane manifestatie

▲

Beperkte arkane manifestatie

Antimagie	Bedrog	Antimagie
Oproepen van dienaren van Bayaxanar	Oproepen van dienaren van Bacharaaz	Bedrog
Oproepen van dienaren van Maler	Oproepen van dienaren van Skiroth	Oproepen van dienaren van Korboth
Tot onleven brengen van dode wezens	Veranderingen en mutaties	Oproepen van dienaren van Tlactila
Veranderingen en mutaties	Vernietigen	Schaduwmagie
Vernietigen	Vervloekingen van Bacharaaz	Spreuken van het Zwarte Vuur
Vervloekingen van Bayaxanar	Vervloekingen van Skiroth	Vervloekingen van Korboth
Vervloekingen van Maler	Zonde & verleidingsspreuken	Vervloekingen van Tlactila

Spreuken en rituelen van focusgebied: Band met Nakár (de Draak / Fuengo)

HOE WERKT EEN STABILI MAGIËR?

Dra'Sta-Zar.

Ik weet nog toen ik voor het eerst in Dra'Sta-Zar kwam. Het bouwwerk lag als een vage stapel zandkleurige blokken in de dorre vallei. Mijn vader had me gestuurd. Mijn oom had me gestuurd. Mijn leermeesters zagen geen andere weg.

Het voelde alsof ik verbannen werd—weg van mijn moeder, weg van mijn tante die me altijd vijgen gaf.

Eergisteren nog zat ik in de ochtend op een kleedje in de schaduw van de mandarijnenboom bij ons witte huis, mijn huiswerk voor me. Mijn oom en mijn vader kwamen door de kleine poort.

Nu stond ik hier: bestoft, bezweet, verloren, met mijn kleine ransel vol papier en inktpotjes, mijn rugzak vol brood en gedroogd fruit en een grote zak met water om mijn romp geslagen als een dekrol, voor dit rare gebouw.

De vallei leek oneindig leeg, de lucht trillend van de hitte. Geen schaduw, geen wind, alleen de verzengende zon en kale scherpe rotsen.. Hier was geen mandarijnenboom, geen geur van rijpe vijgen. Alleen de geur van rode rots..

Ik had twee dagen gelopen, mijn voeten waren pijnlijk, mijn gemoed laag. Ik besefte mij nog niet dat ik niet verbannen was, maar uitverkoren om in Dra'Sta-Zar te studeren.

De eerste stappen op de oude trap die naar boven leidde herinner ik me nog steeds - alsof mijn voeten aan de traptreden bleef kleven. Iedere stap voelde zwaar. Mijn voeten werden gegrepen door de uitgesleten sigillen. Alsof iets onzichtbaars me testte, mijn doorzettingsvermogen woog. De sigillen onder mij leken haast te sidderen bij mijn aanraking, en ik vroeg me af of ik werd verwelkomd of gewaarschuwd.
Pas toen ik bovenaan de trap was, besefte ik dat ik volledig uitgeput was en dat mijn beenspieren wanhopig trilden.

Ik legde mijn hand automatisch op het zegel dat ik later zou herkennen als een traditioneel 'openings' zegel. Het was wellicht geluk, misschien het lot, of wellicht mijn aangeboren affiniteit met het arkane, maar de deur zwaaide open en ik werd begroet door Vaz'Rin-Gor – de kromme oude man, met vriendelijke ogen, die in dit kolossale magische bouwwerk in zijn eentje woonde en mijn leermeester zou worden.

Rash'Ru-Shek, sigillenmagiër.

Stabili in het kort

Sigillenmagie kent drie hoofdtypen sigilli:

Sigilli Fluido: beter bekend als alchemistische sigilli, waarbij zegels worden vermengd met vloeistoffen om, bij de juiste verhouding, een arkane kracht te ontketenen.

Sigilli Volatili: vluchtige sigilli die direct na creatie worden geactiveerd en het beste werken in situaties waarin snelheid en flexibiliteit vereist zijn.

Sigilli Stabili: stabiele en vaste sigilli die op zichzelf geen directe werking hebben, maar pas hun kracht vrijgeven na activatie. Dit hoofdstuk richt zich op deze laatste vorm van sigillenmagie.

Stabili zijn **stabiele** zegels – vastgezet, gesmeed, gebakken, geetst. Deze zegels nemen veel tijd om te maken, maar zijn uiteindelijk machtiger dan de zegels die de fluido en de volatili magiërs maken. Het verschil is ongeveer hetzelfde als spreuken en rituelen. Een Volatili Sigillist sorteert voor op spreuken, en is vaak nauw verbonden aan elementarisme, een Stabili kiest meer de rituele kant van de magie. .

Dra'Sta-Zar, Ta'Varon.



Inleiding

Stabili Sigillisten zijn ambachtslieden en magiërs gespecialiseerd in het ontwerpen en creëren van vaste sigilli—magische zegels die hun kracht vaak pas vrijgeven bij activatie. Hun magie is niet vluchtig of vloeibaar, maar gebouwd op precisie, duurzaamheid en geduld. **Stabili sigilli**, vaak bestaande uit complexe figuren, worden zorgvuldig vervaardigd in steen, metaal, hout of geëtst op papier of huid. Ze worden gevlochten, gekerfd, geweven en geborduurd, en kunnen soms eeuwenlang standhouden zonder hun kracht te verliezen.

Waar **volatili sigillisten** magie oproepen met beweging en geluiden en **fluido sigillisten** de arkane kracht binden aan vloeistoffen en gassen, vertrouwen stabili sigillisten op constructie, structuur en harde materialen. Zij zijn de **Meesters van de Vorm**.

De opleiding van een stabili sigillist vindt vaak plaats in de gilden van grote steden, waar de kunst van het maken van sigilli een gestructureerd en rigoureus proces is. De bekendste scholen bevinden zich in Minra, Panva en Sarana, waar eeuwenoude technieken worden doorgegeven van meester op leerling. Panva staat bekend om zijn meesterlijke houtsnijders, Minra om zijn touwslagers en Sarana om zijn edelmetaalsmeden en tatoeëerders. Maar op veel plekken kan men het vak van de Stabili leren: in Corpenn, bijvoorbeeld, zijn de juwelenmakers nauw verbonden met de bankiers van de stad en gespecialiseerd in fijnsmeedkunst en zegelringen, waarin magische sigilli worden verwerkt als geheime identificatiemethoden of beschermingsmechanismen. Zelfs in de meer primitieve culturen, zoals bij de Vraistatte of de yrgh, worden rønnen gebruikt om arkane stromen te verankeren.

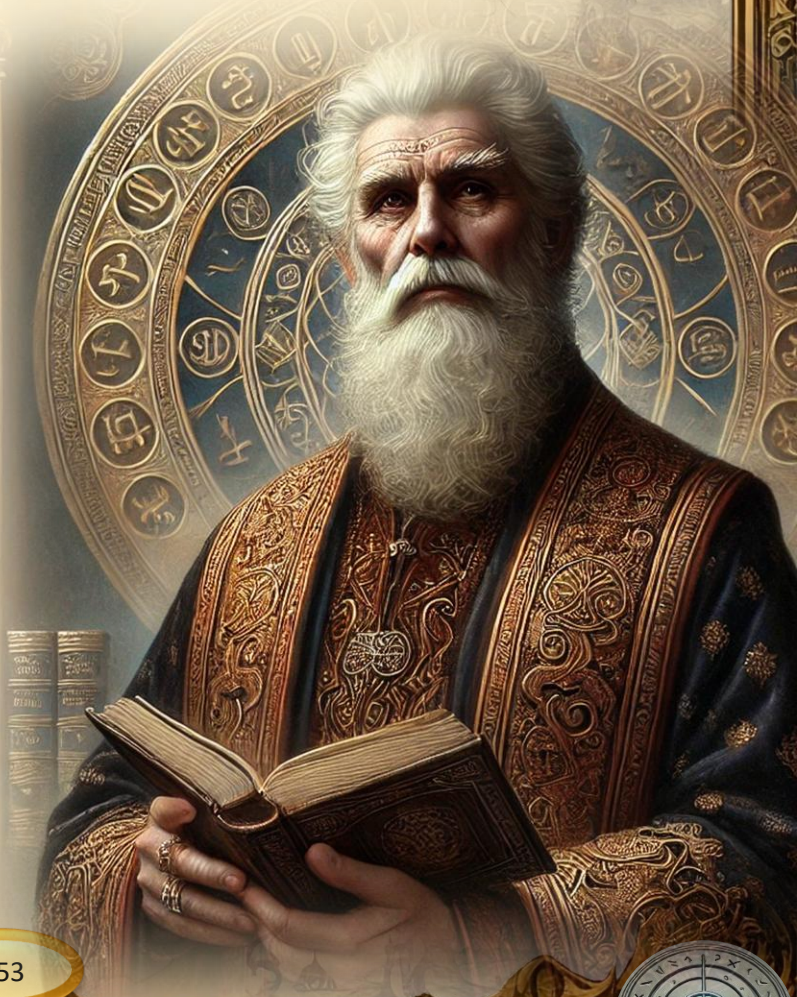
Het proces van het maken van een stabili sigil is een nauwkeurig ambacht. Eerst wordt het ontwerp bepaald, waarbij de sigillist de krachten en effecten bestudeert die het zegel moet oproepen—een proces dat weken tot maanden kan duren. Vervolgens wordt het zegel zorgvuldig gegraveerd, ingekerfd of met magische inkten getekend op een stabiel oppervlak, zoals een muur, een amulet of een poort. Daarna wordt het verbonden met de onderliggende arkane krachten, zodat het stabiel blijft en geactiveerd kan worden. Pas dan wordt het zegel operationeel, vaak door een specifieke aanraking, een spreuk of een externe trigger, waardoor het effect zich vrijgeeft.

Een belangrijk kenmerk van stabili sigilli is dat ze meestal niet direct effect hebben bij creatie, in tegenstelling tot volatili sigilli. Ze vormen eerder een krachtbron of bescherming die pas in werking treedt wanneer nodig. Toch bestaan er ook stabili sigilli die direct effect hebben, afhankelijk van hun ontwerp en toepassing.

Deze activering maakt ze ideaal voor het versterken van vestingen, het beschermen van relikwieën en het vastleggen van langdurige magische contracten. In veel gevallen zijn ze onzichtbaar aanwezig, sluimerend in het steenwerk van tempels of ingebed in amuletten, wachtend op het moment van activatie.

In tegenstelling tot fluido en volatili magiërs, die hun magie snel moeten beheersen en aanpassen, is een stabili sigillist een planner, een bouwer en een beschermer. Hun werk vergt geduld, precisie en een diep begrip van de magie die de fysieke wereld doordringt. Het is dan ook geen wonder dat een meesterlijke sigillist zich het liefst bezighoudt met rituelen en de tijd neemt om secuur aan zijn plan te werken.

Dit hoofdstuk verkent de technieken, methoden en toepassingen van stabili sigillisten.



Wat is een Magisch Sigil of Zegel?

Een magisch sigil is een symbool of vorm die een magiër gebruikt om de ruwe, arkane krachten die tegen de mundane realiteit aanschuren te grijpen, vatten en beheersen. Sigillistiek, de tak van magie die zich richt op het beheersen van deze arkane aanwezigheid, stelt de magiër in staat om deze krachten te kanaliseren en naar zijn wil te vormen. Dit principe wordt vaak geïllustreerd door een bekend verhaal dat in de Gildes van Mervid aan kinderen wordt verteld:

Het verhaal van de Donkere Smederij

Het verhaal gaat over een groep saïlon die door de bergen reizen. Midden in de koude nacht komen ze een oud vervallen gebouw tegen. Het gebouw is pikkedonker. De saïlon zijn nieuwsgierig, maar ook uitgeput, verkleumd en dorstig van een lange reis.

De eerste reiziger is een sterke, moedige man. Maar hij heeft geen licht. Hij stapt de duisternis binnen, struikelt, haalt zijn knie open aan een scherp stuk ijzer, brandt zijn hand aan smeulende kooltjes en verlaat de smidse haastig. Buiten waarschuwt hij: "Daarbinnen wacht enkel pijn en duisternis! Niemand moet naar binnen gaan!"

De elementarist hoort hem, maar negeert zijn waarschuwing. Ook hij gaat naar binnen, ook hij struikelt en stoot zijn knie. Maar wanneer zijn hand de kolen raakt, voelt hij de aangename warmte van het vuur. Hij laat het oplaaien, zonder zich te bekommeren om de gevaren. Als hij naar buiten komt roept hij enthousiast: "Het is een gevaarlijke plek, er is pijn en duisternis, maar ik heb er vuur gevonden!" De reizigers juichen en maken op veilige afstand van het gevaarlijke gebouw een groot vuur dat hun botten verwarmt.

De priester twijfelt aan dit vuur. 'Wat is de bron van dit vuur' vraagt hij zich af? 'waar komt dit vuur vandaan? En is het wel wijs dit zo te gebruiken als je de oorsprong niet kent?' De priester wil antwoorden op zijn vragen en stapt ook naar binnen. Hij schrikt van de immense duisternis: dit had hij niet verwacht. Dit is te groot voor hem. Hij gaat rustig zitten en bidt tot zijn godheid om zijn handen, voeten te leiden en zijn zintuigen te versterken. Hij ruikt ijzer en roet. Vol vertrouwen staat hij op en sluit zijn ogen. Zijn god leidt zijn voeten naar een plek waar hij water vindt, waar hij drinkt, zijn beide handen en gezicht wast, zijn waterzak vult en in dankbaarheid weer naar buiten loopt. Want dit water vertrouwt hij – hij is er in vertrouwen naartoe geleid. Terwijl hij naar buiten loopt mompelt hij: "Solos zij gedankt, ik kan het water delen". Wanneer hij bij het vuur komt, waarschuwt hij: "Dit vuur is niet van ons. We mogen het niet vertrouwen. Het kan gevaarlijk zijn". Vertwijfeld schuifelen zijn reisgenoten wat van het vuur vandaan en drinken zij dankbaar van het water.

De Nemesispriester heeft geluisterd: wat is dit vuur dat warmte geeft, maar waarvoor de priester waarschuwt? En als het werkelijk gevaarlijk is,... waarom smeult het dan nog steeds in de duisternis in dat gebouw dat niemand kent?

De Nemesispriester loopt naar binnen. Ook hij struikelt en stoot zijn knie tegen het scherpe ijzer, hij vloekt van de pijn en brandt zijn hand aan nagloeiende kooltjes. Maar zonder veel twijfel stopt hij zijn handen dieper in de kolen. Zijn huid schroeit, zijn vlees brandt, hij verbijt de pijn en roept uit: 'Het is een Leugen dat dit vuur goed is!'. 'De priester had gelijk: dit vuur is te heet! Het brandt! Het schroeit!"

De Nemesispriester vernietigt het vuur—want het vuur is gevaarlijk. Maar de kracht waarmee hij dit doet zal hem uiteindelijk vernietigen, als de brandwonden dat niet al doen. Maar de Nemesispriester heeft er vrede mee, want het vuur zal ophouden gevaarlijk te zijn.

Met verbrandde, rokende handen komt hij weer naar buiten gestrompeld en wijst met verkoolde vingers naar de elementarist en schreeuwt: 'jij kan het vuur maken – jij brengt dit gevaar de wereld in! Jij moet net als het vuur in je vernietigd worden!' Er breekt chaos uit. En een gevecht ontstaat tussen de nemesispreister en de vuur elementarist. En ook de priester mengt zich in het gevecht.

De magiër heeft geen zin om zich tussen de kemphanen te plaatsen. Hij pakt een takje uit het vuur en ontsteekt een lantaarn die al weken lang niet gebruikt was. Dan stapt hij naar binnen, terwijl buiten het reisgezelschap in drie facties uiteen breekt en een wanordelijk gevecht ontstaat. In het licht van de lantaarn kijkt de magiër om zich heen. Hij ziet een aambeeld, een smeedfont en de kolen in het smeedsvuur die nu koud zijn. Op de grond liggen hamers en vijlen, in de hoek staat een krat met oud ijzer en een zak met kool. De magiër lacht: "Wat een rijkdom! Nu moet ik alleen nog leren smeden". En hij gaat aan de slag, terwijl buiten het gevecht rond het vuur doorgaat.



Magische inscripties, gebaren en symbolen vangen, verankeren en kanaliseren de arkane krachten van de Sý. Door de juiste lijnen te binden, kan een magiër deze krachten sturen en beheersen, om ze vervolgens op gecontroleerde wijze vrij te laten. Zo ontstaan magische effecten die anders onhanteerbaar zouden zijn.

De kracht van een sigil schuilt in zijn ontwerp en precisie. Een goed geconstrueerd zegel fungeert als een knooppunt waar magie uit de Sý wordt afgetapt en omgevormd tot een gecontroleerd effect. **Sigilli Stabili** zijn de meest bekende en verbreide zegels. Ze worden permanent ingekerfd, geëtst, geslepen, geborduurd of geschreven en slaan de gebundelde krachten op, totdat hun effect wordt geactiveerd. Het uiteindelijke doel van een zegel is om de ruwe arkane energie van de wereld te grijpen en te dwingen zich naar de wil van de magiër te voegen.

Sigillen worden gebruikt voor bescherming, verankering van magische effecten in objecten en manipulatie van elementaire krachten. In de verdediging van steden en forten spelen ze een cruciale rol: versterkte muren en poorten worden vaak voorzien van zegels om magische aanvallen af te weren. Maar zegels zijn overal te vinden op wapens, wapenrustingen, kleding, houten reliëfs, graftombes en zelfs in de fundamenten van gebouwen. Er is haast geen einde aan de toepassingen van deze kunst.

Naast **Sigilli Stabili** bestaan er nog twee andere vormen van zegels, elk met een unieke werking: **Sigilli Volatili** werken direct bij creatie en geven hun magie onmiddellijk vrij. Deze zegels zijn ideaal voor snelle spreuken en onmiddellijke manipulaties van de wereld. Volatili-magiërs werken voornamelijk met geluid en beweging om hun magie te verankeren. **Sigilli Fluido** maken gebruik van alchemistische reacties en vormen een vloeibaar zegel. Of gassen. Deze techniek vereist een uiterste precisie: de juiste combinatie van stoffen en energieën moet exact op elkaar worden afgestemd, anders kan het zegel instabiel of onvoorspelbaar worden.

Het creëren van een zegel vergt niet alleen kennis, maar ook een ongeëvenaarde beheersing van de arkane ambacht. Pas na jaren van studie leert een magiër hoe hij de magie uit de Sý kan leiden en vastleggen. De constructie van een sigil vereist een vakmanschap dat vaak onnavolgbaar is, waarbij zelfs de kleinste fout rampzalige gevolgen kan hebben. Een slecht ontworpen sigil kan magie onvoorspelbaar loslaten, met destructieve uitkomsten. Om die reden geldt sigillenmagie als een van de meest verfijnde en veeleisende disciplines binnen de arkane kunsten.

De meesterlijke stabili-sigillenmagiërs richten zich op grootschalige rituelen die hun zegels op een bredere schaal in de wereld uitzetten. Dit zijn de machtigste arkane manifestaties die door sterfelijken bewerkstelligd kunnen worden.

Leonardo Fiori Saddai, kleermaker

De kleermaker zat in zijn atelier. Dichtbij het venster, dat naast het licht van de middagzon, ook het geluid van de markt binnenbracht. Het gelach, geschreeuw en gemarchandeer hielp hem met zijn concentratie. Zijn leerling stond naast hem en keek toe terwijl hij met met vaste hand een zilveren draad door de donkerrode stof van de mantel haalde. Zijn vingers bewogen ritmisch, en met iedere steek vormde zich een patroon dat meer was dan decoratie—het was structuur, houvast, een ontwerp met een doel. Maar ook het ritme van het naaien was belangrijk.

'Een sigil, jongen', zei de kleermaker zonder op te kijken, 'is als een knoop die je in een vest zet. Denk je dat een knoop er alleen voor de sier is?'

De leerling aarzelde. 'Nou... een knoop houdt het vest dicht'.

De kleermaker knikte en haalde de draad verder door de stof. 'Juist. Juist. Dat is belangrijl. Maar het is niet alleen dat. Het bepaalt ook hoe de stof zich vouwt, hoe het vest valt, hoe het zich rond het lichaam vormt. Een knoop is klein, maar het heeft invloed op alles eromheen. En als je hem niet goed zet?'

'Dan schiet hij los', zei de leerling.

'Precies." De kleermaker legde even zijn naald neer, zette zijn brilletje af en keek zijn leerling aan. "En zo is het ook met een sigil. Een sigil grijpt de krachten die tegen de wereld aanschuren en bindt ze in een vorm die we kunnen gebruiken. Maar als de sigil niet goed wordt gezet, als de lijnen niet strak genoeg zijn of de structuur zwak is—"

"Dan valt het uit elkaar," vulde de leerling aan.

"Of erger," mompelde de kleermaker, die blij was dat de jongen tijdens zijn eerste les al durfde te spreken".. Hij pakte een nieuwe draad, zette zijn bril weer op en begon een ingewikkelder patroon in de stof te borduren. "Een knoop pas goed werkt als hij met precisie is gezet".

"U houdt ook een ritme aan, alsof u viool speelt met naald en draad".

De kleermaker glimlachte, "Je hebt een goed oog voor detail Theo – en het klopt, het is het ritme dat de muziek maakt'.

De leerling snapte het niet, maar keek naar de zilveren steken die nu een subtiel, maar stevig patroon vormden in de zoom van de mantel.

De krachten van de Stabili Sigillist

Net zoals alle arkane vaardigheden worden de krachten van de Stabili Sigillist geleerd in drie stappen:

1. De **fundamentele verankering van stabili sigilli**. Dit begint vaak als een onbewust proces — maar in deze eerste fase begint een gezel of leerling met het leren van de materialen en de technieken. Dit is vaak een pure ambachtelijke opleiding. De sigillist oefent en oefent en oefent.
2. De **geïnitieerde fase**, die volgt na een formele initiatie: het maken van een meesterstuk waarin arkane effecten getoont worden. De magiër wordt hierna een erkend lid van een gilde, school of een andere vorm van arkane gemeenschap. In deze fase leert hij hoe verschillende vormen de de magie beïnvloeden en maakt de eerste verbindingen met arkane krachten. En blijft groeien. Totdat een magiër ze bewust en blijvend kan verankeren en sigilli kan versterken, beveiligen, herkennen en kan optimaliseren. Dit is het niveau waarop de meeste sigillisten blijven: hun zegels worden ingezet voor bescherming, versterking en langdurige magische structuren, zoals barrière-inscripties of zegels op artefacten.
3. De meesterlijke beheersing van stabili sigillistiek. Na vele jaren van studie en oefening groeit een sigillist uit tot een **Meester van de Vorm**. Op dit niveau kunnen de meester-magiërs zich veel meer vrijheid permitteren en houden zich bezig met het opzetten van krachtige rituelen.

Overerven van speerpunten

Een aantal speerpunten onder de ⊙ **Fundamentele verankering van stabili sigillistiek** *erft over.* Net zoals bij andere speerpunten.

Als een mundane vaardigheid een zelfde speerpunt heeft (bijvoorbeeld ▲ **Geduld & kalmte**) dan overerven ze volgens de normale regels voor overerving.

Speerpunten werken echt anders bij de verschillende arkane vaardigheden en worden daarom in dit hoofdstuk toegelicht. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** gebruik je bijvoorbeeld anders onder de diverse arkane vaardigheden, zeker anders dan het mundane speerpunt! Deze mundane vaardigheden en hun speerpunten staan in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon* beschreven, met uitzondering van ⊙ **kennis van & inzicht in de magische wereld**. Deze staat uitgelegd in dit boek op pagina 43.

Hoe werken de krachten van de Volatili Sigillisten?

In de volgende paragrafen worden de krachten van de Volatili Sigillisten uitgewerkt, in de volgorde:

1. ⊙ Fundamentele verankering
2. De opening
3. ⊙ Geïniteerd gebruik
4. ⊙ Meesterschap.

⊙ Fundamentele verankering van stabili sigillen
- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Geduld & kalmte
- ▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
- ▲ Oog voor detail & veranderende patronen

⊙ Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Zegels maken

⊙ Meesterlijke beheersing van stabili sigillen
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Meesterlijke zegels ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Meesterlijke zegels maken

Vaardigheidseisen voor Arkane Progressie

Om punten te kunnen investeren in een volgende fase van een arkane vaardigheid, moet de onderliggende vaardigheid een score van *minimaal 4* vaardigheidspunten hebben.

Bijvoorbeeld:

Om te investeren in ⊙ **Meesterlijke beheersing van stabili sigillen**, moeten zowel ⊙ **Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen** als ⊙ **Fundamentele verankering van stabili sigillen** een vaardigheidsscore van minimaal 4 hebben.

Daarnaast moet de score ⊡**Arkane affiniteit & Magische potentie** respectievelijk minimaal 1, 3 en 5 zijn om in de funderende, geïnitieerde en meesterlijke fase te kunnen investeren.



⊙ Fundamentele verankering van stabili sigillen

⊙ Fundamentele verankering van stabili sigillen
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Geduld & kalmte
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Oog voor detail & veranderende patronen

🌀 Beperkend & begrenzend
Beperkend: *Als een score lager is, wordt deze score gebruikt als de maximaal toegestane waarde. Dit beperkt de effectiviteit van het gebruik of de toepassing.*
Begrenzend*: Dit geeft de maximale grens aan voor welke krachten of effecten toegestaan zijn, en bepaalt de limieten van magische krachten en/of de complexiteit van effecten. Dit zijn vaak krachten die door speerpunten ontsloten worden.*

Ook stabili sigillenmagiërs beginnen onbewust. Smeden en schrijvers. Begaafde houtsnijders en architecten Saïlon volgen eeuwenoude rituelen zonder te weten waarom. Waarom maken ze een inkeping naast de deur om de geesten te weren? En hoe kan het dat tekens op papier een beeld oproepen in je brein?

Wanneer een personage onbewust affiniteit met Sigillen ontwikkelt, uit zich dat subtiel. Ze zijn net iets bekwamer in zaken die met deze krachten samenhangen. Vaak komt dit tot uiting in een ambacht.

▲ *Arkane krachten & residu opmerken*

Een onbewuste gebruiker van sigillen begint steeds vaker arkane stromingen en activiteiten te voelen. Ze merken wanneer een element is gebruikt, een sigil actief is, of een spreuk wordt uitgesproken. Hoewel ze bijvoorbeeld een maanpoort of een oud elementair wezen kunnen aanvoelen, ontbreekt vaak nog de kennis om deze sensaties precies te duiden. Hoe beter een proef op ▲ **Arkane krachten & residu** lukt, hoe meer inzicht de sigillenmagiër verwerft. Dit inzicht groeit verder door bewuste arkane vaardigheden, zoals ⊙ **geïnitieerd gebruik van stabili sigillen**, en hogere scores in op ⊙ **Meesterlijke beheersing van stabili sigillen**. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** is vaak een *beperkende* en *begrenzende* score.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Arkane kennis groeit terwijl een personage onbewust zijn affiniteit voor stabili sigillen en het arkane ontwikkelt. Alles wat ze zien, lezen of horen, wordt opgeslagen—met het besef dat deze informatie ergens hun wezen raakt. Al is het onbewust. Deze kennis vormt een fundament waar de sigillenmagiër later vaak op teruggrijpt en breidt zich uit met ervaring en actief gebruik van arkanen. Vooral de ⊙ **geïnitieerd gebruik** en ⊙ **meesterlijke beheersing van stabili sigillen** zijn belangrijk bij het beter begrijpen van meer specialistische kennis.

Arkane kennis kan echter beperkend werken op andere vaardigheden, en vice versa. Vooral bij ⊙ **meesterlijke beheersing van volatili** is ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** belangrijk omdat deze score *begrenzend* werkt op de complexiteit van de spreuken die een volatili sigillist wil doen.



▲ *Onbewuste Beheersing van de Sý*

▲ Onbewuste Beheersing van de Sý

Voor elke ▲ in ▲ **Onbewuste Beheersing van de Sý** kiest de sigillenmagiër een bijpassend (mundaan) speerpunt waarin hij kan excelleren. Per ▲ in ▲ **Onbewiste Beheersing van de Sý** mag de sigillist één individueel speerpunt selecteren dat een bonus ontvangt. Deze bonus is gelijk aan het totale aantal ▲ in ▲ **Onbewuste Beheersing van de Sý**. Let op: deze ▲ gelden uitsluitend voor het gekozen speerpunt en *erven niet over*.

▲ *Geduld & Kalmte*

Speerpunten onder geduld en kalmte kunnen worden ingezet om mislukte proeven op het ontwerpen van zegels, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase, over te gooien. Het is een eigenschap die al vroeg in het leven van een sigillist van grote waarde is, hoewel het praktisch nut pas later in het leven van de sigillist duidelijk wordt. Dit speerpunt erft over van mundane gelijknamige speerpunten.

▲ Geduld & kalmte

Met ▲ **geduld & kalmte** kan een speler 1x per spelsessie een mislukte proef op het ontwerpen van zegels, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase, overgooien. Deze *tweede worp* is verlicht met het aantal speerpunten onder ▲ **Geduld & kalmte**



▲ *Oog voor detail & veranderende patronen*

Voor een fluido sigillist zijn de kleinste details belangrijk. *De eindscore van dit fundamentele speerpunt* werkt beperkend op alle worpen voor ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken**. Zowel in de **geïnitieerde** fase als ook in de **meesterlijke** fase.

▲ Oog voor detail & veranderende patronen

Speerpunteindscore ▲ **Oog voor detail & veranderende patronen** onder ⊙ **Fundamentele verankering van fluido sigillen** is *beperkend* op alle worpen voor ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken**, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase.

⊙ Ambacht

Volatili sigillisten gebruiken *een* primaire focus van ⊙ **ambacht** om hun zegels mee te maken.

De initiatie

De kracht van sigillenmagiërs ligt in de unieke zegels waarin hun magie tot uiting komt: ingewikkelde, bezielde patronen. De initiatie is hierdoor eerder een meesterproef dan een spontane ‘opening’ van krachten. Deze **meesterproef** is uiterst verfijnd en doordacht; het is het moment waarop de magiër voor het eerst een duidelijk arkanisch effect manifesteert door een magisch zegel te creëren.

Een gezel voert deze handeling zorgvuldig uit onder begeleiding van zijn meester, doorgaans volgens een bestaand ontwerp. Voor een gezel is het vrijwel onmogelijk om zelfstandig een nieuw zegel te bedenken en te ontwerpen. In dit proces speelt de meester – of **magister** – een cruciale rol. Pas onder zijn leiding komt de initiatie werkelijk tot stand.

Pas in de geïnitieerde fase kan een sigillist **zelfstandig** leren hoe hij zelf zegels moet ontwerpen en creëren.

Het Eerste Sigil

Het maken van het eerste sigil van een stabili magiër is vrijwel altijd een eenvoudig puris sigil, dat later ook door des sigillist kan worden gebruikt tijdens de geïnitieerde fase. Dit proces vindt bijna altijd plaats onder begeleiding van een **magister**. Dit betekent echter niet dat het eerste actieve gebruik van een sigil gemakkelijk is. Soms zijn er vele weken voor nodig om dit te laten slagen.

Aangezien het zegel samen met een magister wordt gemaakt, hoeft de geïnitieerde niet te gooien voor het *ontwerpen* van het zegel. De proef die hij moet afleggen, vereist een worp met **▲ Oog voor detail onder ◎ Ambacht**, met moeilijkheid 22.

Daarna gooit hij net zo lang met **▲ Oog voor detail & veranderende patronen** onder **◎ Fundamentele verankering van stabili sigillen**, eveneens tegen moeilijkheid 22, totdat hij begrijpt *waarom* het sigil magisch is.

Pas nadat deze proef is behaald, mag hij een worp doen met **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht van stabili sigillen** onder **◎ Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen** (met VS 0) tegen de moeilijkheidsgraad van het sigil om deze te activeren.



Vluchtige magie verwaait met de wind, maar wat ik snijd in hout en kerf in steen, zal de eeuwen trotseren.
Zerib Ta'Sta-Rin

Het eerste wat hij vroeg toen hij mijn leerling werd, was: 'Waarom maken we geen stempels van onze sigillen?' Ik keek hem meewarig aan en stuurde hem terug naar zijn ouders.

'Kom maar terug als je het antwoord hebt gevonden.' Het duurde nog geen dag voordat hij terugkwam en zich verontschuldigde.

'Nou?' vroeg ik.
'Omdat ieder sigil uniek is,' antwoordde hij.
'Dat is waar… maar dat antwoord is niet goed genoeg om hier te blijven studeren.'
Ik zag hem bleek worden. Ik schonk hem een kop thee in. Of eigenlijk: ik schonk water met theeblaadjes in een kopje dat het water heet maakte. De stoom sloeg ervan af.

Ik goot het over in twee kopjes. 'Wanneer ik mijn thee op heb, verwacht ik een antwoord.'

'Omdat…'

'Denk zorgvuldig na.'

Hij nam een slok van zijn thee. Zijn kleine bril besloeg toe hij op de thee blies. Ik nam een slok van mijn thee.

'Omdat tijdens het creatieproces het zegel wordt gevuld met de arkane krachten die we uit de Sý om ons heen halen. Een kopie kan wel de vorm, maar niet de lading overdragen'

Ik keek hem strak aan. Misschien een beetje meewarig. Zo jong. Zo simplistisch. Maar niet geheel onjuist. Ik nam weer een slok van mijn thee en knikte. Het was genoeg, voor nu.

'Goed,' zei ik. 'Meester Dolfsen zei dat je geïnitieerd bent… laat je meesterwerk maar eens zien.'

Ellen Meerval, magister, Mervid



◎ Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillistiek

Na de initiatie onder begeleiding van een magister, kan een stabili magiër gaan werken met de speerpunten die vallen onder **◎ Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen**. Hij is nu echt een **magiër**, maar pas een beginnend magiër – vaak zal er nog jarenlange oefening en studie volgen onder begeleiding van één of meerdere magisters voordat hij het vak echt onder de knie heeft.

◎ Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen geeft aan in hoeverre een sigillen magër zijn geïnitieerde krachten beheerst. Onder deze vaardigheid valt het ontwerpen en gebruiken van zegels. De vijf speerpunten samen maken in samenhang een complete sigillist, de speerpunten versterken elkaar en beperken elkaar.

◎ Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken

Met **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (stabili sigillen)**, onder **◎ Geïnitieerd gebruik Stabili Sigillistiek**, heb je specialistische kennis & inzicht met betrekking tot Volatili Zegels. Dit speerpunt is *begrenzend* op andere aspecten van het maken van sigillen. Het geeft aan wat je wel en niet kan. Dit speerpunt bepaalt later in hoeverre je *complexe* spreuken kan doen.

De ▲ **Beheersing van de Sý** is een speerpunt dat aangeeft in hoeverre de magiër de krachten, die langs onze werelden glijden en schuren, kan beheersen om magische effecten mee te creëern. Door de Sý te gebruiken en manipuleren reikt de magiër naar de krachten die zowel achter als binnenin de Sý liggen.

▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken** is het eigenlijke handwerk van de stabili magiër. Beide worden beperkt door de speerpunteindscore ▲ **Oog voor detail & veranderende patronen** onder ⊙ **Fundamentele verankering van stabili sigillen**.

⊙ Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillen als clustervaardigheid

De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon, pagina 24.*)

Een samenvatting van clustervaardigheden:

Wanneer je een eerste punt op ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillen** zet, kies je een primaire focus**.** Als je vaardigheidsscore 3 bereikt mag je een **secundaire** focus kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende **secundaire** focus kiezen. In plaats van een nieuw secundaire focus erbij te kiezen, mag je ook een secundaire focus die je al hebt te 'upgraden' naar een extra **primaire** focus.

Als je op je primaire focus een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire focussen gooi je met een malus van 2. Je mag, als je *geen* focus uit een hebt gekozen, geen effecten uit dit gebied gebruiken.

Focusgebieden van ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillen**

◊ antagonis sigillen
◊ de lagere elementen
◊ het element emotie & gedachten
◊ het element leven
◊ nemesis sigillen
◊ zielskracht

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen** bepaalt de kennis en het inzicht dat een karakter heeft in diverse vormen en toepassingen van specifiek volatili zegels. Een magiër gebruikt ook zijn ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen** ook de mogelijkheden van het gebruik van zijn krachten te bepalen .

Beperkt & begrenst door ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het maken en gebruiken van complexere zegels en spreuken.*

(dit staat genoemd bij de andere speerpunten).

▲ *Beheersing van de Sý*

De ▲ **Beheersing van de Sý** is een speerpunt dat aangeeft in hoeverre de magiër de krachten, die langs onze werelden glijden en schuren, kan beheersen om magische effecten mee te creëern. Door de Sý te gebruiken en manipuleren reikt de magiër naar de krachten die zowel achter als binnenin de Sý liggen. ▲ **Beheersing van de Sý** is vaak begrenzend of beperkend op met name de kracht van de sigillen die gemaakt kunnen worden – en wordt bij ⊙ **Meesterlijke beheersing van stabili sigillen** bepalend voor de kracht van de rituelen die een magiër kan oproepen.

Beperkt & begrenst door ▲ **Beheersing van de Sý**

▲ Beheersing van de Sý

▲ ***Beheersing van de Sý*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het bepalen van de kracht van zegels en spreuken.*

(dit staat genoemd bij de andere speerpunten).

▲ *Discipline & Zelfbeheersing*

▲ **Discipline & Zelfbeheersing** zijn essentieel voor sigillisten, aangezien hun vakgebied draait om precisie en controle. ▲**Discipline & zelfbeheersing** helpen hen om lang, gedegen en met volle aandacht te blijven werken aan zegels.

Geen mislukkingen door ▲ **Discipline & zelfbeheersing** onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillistiek**

▲ Discipline & zelfbeheersing

Zolang de speerpunteindscore hoger is dan een ander speerpunt dat de fluido magiër wil gebruiken onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillistiek** telt, binnen één worp, de eerste geworpen 20 als een 19. Dit betekent dat een proef nog steeds behoorlijk kan mislukken, maar echte *flaters* zijn vrijwel

▲ *Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen*

Een standaard **Zegelproef** valt uiteen in twee delen: het *bedenken* van een zegel en het *maken* van een zegel. Hij moet eerst een zegel *onderzoeken* en *ontwerpen* voordat hij een zegel kan gaan maken. Het onderzoeken van een nieuw zegel begint met een idee. Dit idee kan van de magiër zelf komen, maar kan ook afkomstig zijn van een boek of leermeester. In de meeste steden, en zelfs in sommige adellijke bibliotheken, zijn boeken over magie te vinden. De vaardigheid om hier snel goede informatie uit te halen wordt gedekt door deze speerpunt. Een stabili magiër zal ook met zijn magister oefenen. Zonder magister kan is dit altijd moeilijker.

Voor dit alles gebruikt de magiër het speerpunt: ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Stabili Sigillistiek**.

▲ *Zegels maken*

De score op ▲ **zegels maken** bepaalt hoe goed de stabili magiër de eerder uitgedachte sigillen ook daadwerrkelijk kan maken.

Hoe maak je een volatili zegel?:

Stap 1: Met ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** *onderzoekt* een magiër hoe hij nieuw zegel moet maken.

Stap 2: Met ▲ **zegels maken,** *maakt* een magiër het zegel kan ontwerpen.

Beide zijn bij een stabili magiër beperkt door de speerpunteinscore op ▲ **Oog voor detail & veranderende patronen** onder ◎ **Fundamentele verankering van stabili sigillen**.

Hoe maak je stabili sigillen?

Zegels **ontwerpen** en **maken** gaat op precies dezelfde manier. Je gooi alleen met de andere speerpunscore en de moeilijkheid ligt hoger bij het ontwerpen. Bij de *geïnitieerde elementkrachten* staan al veel gebieden en effecten beschreven – de ▲ corresponderen grotendeels.

Beperkt & begrenst

▲ Voordracht & presentatie

▲ Oog voor detail & veranderende patronen onder ◎ **Fundamentele verankering van stabili sigillen** is *beperkend* op alle worpen op ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **zegels maken**

▲ Beheersing van de Sý

▲ ***Beheersing van de Sý*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het bepalen van de kracht van zegels en spreuken.*

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het maken en gebruiken van complexere zegels en spreuken. .*

Je begint met het bedenken en schrijven van het zegel. Wat moet het doen? En hoe wil je dit bereiken? Welke krachten zitten erin?

Hoeveel elementen (complexiteit)	
Begrenst door ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht.** Dit betekent dat de moeilijkheid niet hoger mag liggen dan het aantal ▲bij dit speerpunt.	
Basismoeilijkheid	
▲	→ 1 Lager element / Nemesis
▲▲	→ 1 Hoger element
▲▲▲	→ 2 lagere elementen
▲▲▲▲	→ 1 hoger element en 1 lager element
▲▲▲▲▲	→ 2 lagere en 1 hoger element, of 2 hogere elementen.

Een zegel dat lagere elementkrachten oproept:	
Begrenst door ▲ **Beheersing van de Sý.** Dit betekent dat de toegevogede moeilijkheid niet hoger mag liggen dan het aantal ▲bij dit speerpunt.	
Een zegel dat lagere elementkrachten oproept	
Elementhoeveelheid	**Moeilijkheid**
Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind	-
Toorts, Kei, Waterzak, Briesje	+▲
Haardvuur, forse kei, emmer, vlaag	+▲▲
Kampvuur, rots, ton, luchtstoot	+▲▲▲
Fors kampvuur, rots, kuub water, luchtstoot	+▲▲▲▲
Schade: door element WST 1	-
Schade: door element WST 2	+ ▲
Schade: door element WST 3	+ ▲▲
Schade: door element WST 4	+ ▲▲▲
Schade: door element WST 5	+ ▲▲▲▲
Pantser: door element, + I	-
Pantser: door element, + II	+ ▲
Panster: door element, + III	+ ▲▲
Panster: door element, + IV	+ ▲▲▲
Pantser: door element, +V	+ ▲▲▲▲
Een zegel dat hogere elementkrachten oproept	
Elementhoeveelheid	Moeilijkheid
Telepathie / Empathie	+ ▲
Zenden Licht	+ ▲▲
Zenden Zwaar	+ ▲▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 1	-
Genezen Wond of Ziekte categorie 2	+ ▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 3	+ ▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 4	+ ▲▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 5	+ ▲▲▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 6	+ ▲▲▲▲▲
Eenvoudige activatie	-

1 x extra gebruik	+ ▲
3 x extra gebruik	+ ▲▲
10 x extra gebruik	+ ▲▲▲
‘semi permanent zegel’	+ ▲▲▲▲

Extra in het ontwerp proces	
Leermeester	**-▲ Coachen & doceren**
Extra bij het maken	
Aanwezigheid leermeester	**-▲ Coachen & doceren**

Moeilijkheid *ontwikkelen*	
▲	**3 + 1d6**
▲▲	**4 + 1d6**
▲▲▲	**6 + 1d8**
▲▲▲▲	**8 + 1d8**
▲▲▲▲▲	**12 + 1d10**
▲▲▲▲▲ ▲	**15 + 1d10**
▲▲▲▲▲ ▲▲	**19 + 1d20**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	**25 + 1d20**

Moeilijkheid *maken*	
▲	**1 + 1d4**
▲▲	**2 + 1d4**
▲▲▲	**3 + 1d6**
▲▲▲▲	**4 + 1d6**
▲▲▲▲▲	**6 + 1d8**
▲▲▲▲▲ ▲	**10 + 1d8**
▲▲▲▲▲ ▲▲	**12 + 1d10**
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	**15 + 1d10**

Hoe lang duurt het maken en ontwerpen van een fluido zegel?

Proef	**Ontwerpen Tijd**	**Maken Tijd**
▲	1 uur	5 minuten
▲▲	4 uur	10 minuten
▲▲▲	1 dag	30 minuten
▲▲▲▲	4 dagen	1 uur
▲▲▲▲▲	1 week	4 uur
▲▲▲▲▲ ▲	4 weken	8 uur
▲▲▲▲▲ ▲▲	8 weken	16 uur
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	16 weken	32 uur

Een ingewerkte assistent of leerling kan de maak-tijd verminderen met ongeveer 25%.

De kus van Senæreah’s Zonnestraal op Nachtzijde

‘Camille thee, meester Fiori?’

Het was warm in zijn atelier. Hij moest nog steeds wennen dat hij de naam droeg van zijn meester, die hem geadopteerd had. Hij zat op zìjn stoel, bij zìjn open raam. En hij miste hem nog steeds. Zelfs na twaalf jaar nog. Zijn naald gleed door de koningsblauwe stof, een patroon bordurend dat niet alleen de zoom sierde, maar ook een subtiele bescherming inhield. Een klein sigil, verborgen in de stiksels, bijna onzichtbaar voor een ongetraind oog. Nauwelijks een uitdaging, slechts routine, maar het betaalde de rekeningen.

‘Zet maar in de vensterbank Maïsha’
Het meisje zette de thee in de vensterbank.

‘Je staat in mijn licht’

En ging achter meester Theo staan.

‘Een sigil, meisje’, zei de meester kleermaker zonder op te kijken, ‘is als een knoop die je in een vest zet. Denk je dat een knoop er alleen voor de sier is?’

Ze aarzelde. ‘Nou... een knoop houdt het vest dicht’.

De kleermaker knikte en haalde de draad verder door de stof. ‘Juist. Dat is natuurlijk zo. Maar het is niet alleen dat. Het bepaalt hoe de stof zich vouwt, hoe het vest valt, hoe het zich rond het lichaam vormt. De vorm van een lichaam is net zo belangrijk als de stof die het omvat en …’

De kleermaker stopte midden in zijn zin, legde zijn naald neer, zette zijn brilletje af en keek naar de deur een fractie voordat deze open ging.

Een vrouw met zwart opgestoken haar stapte het atelier binnen. Haar voetstappen waren geluidloos,… maar Theo had haar al gevoeld toen zij nog over de markt liep. Haar manier van bewegen was zó trefzeker, dat iedere pas weliswaar onhoorbaar was in deze wereld, maar oorverdovend voor iemand die iedere dag werkte met de echo’s van de Sý. Het had het gelach op de markt, en het gemarchandeer, overstemd.

Haar kleding was versleten. Door zand en wind. Een kuitbroek, een grijze top met veters. Het viel soepel om haar heen, het zat als gegoten. Op haar borst, armen en buik zag hij tatoeages in het signatuur van José Cabra-Calleas. Onmiskenbaar. En hij zag dat ze littekens had. Veel littekens.

‘Meester Fiori Saddai’, zei ze en ze maakte een diepe buiging, en weer voelde meester Theo een echo van de Sý resoneren in de ruimte. Iedere beweging van deze vrouw resoneerde in de Sý. Hij was zelden zo alert geweest. Alsof een storm in zijn atelier waaide. ‘Uw naam werd genoemd door Giorze Moina Saddai. Mijn naam is Mirel Hafidat Zrin’

‘Ik wil dansen in iets dat voelt als niets. Licht als adem. Vrij als water. Maar niemand moet beseffen hoe vrij ik werkelijk ben’.

Theo streek door zijn korte witte baard en bestudeerde de jonge vrouw – die al zoveel meegemaakt scheen te hebben. Littekens van pijlen. Speren? Ze mocht de goden danken dat ze überhaupt nog kon dansen. En de tatoeages van de oude Cabra-Calleas…

Hij kneep zijn ogen tot spleetjes. Zo precies. Ze versterkten beweging. Lucht en leven. De tatoeages

zaten precies op de plekken waar hij ze op kleding zou borduren. Huid – dat moest een prachtig medium zijn om mee te werken. Maar… als haar huid zou verouderen, en gaan hangen, zou dat niet de essentie van deze sigillen teveel aantasten? Eén van de tatoeages trok specifiek zijn aandacht, een ronde tatoage die boven de rand van haar top op haar linkerborst uitstak. Het bevatte slechts een naam: Alvar Hafid Zrin. In symbolen van de Oude koninklijke Taal van Ta'Varon. De tatoeage was prachtig. Balancerend tussen arkaan en mundaan – waar beide elkaar ontmoeten in de Sý. Een zielsverankering zonder te claimen. Rouwen, verdriet en gemis, maar zonder weeklaag. En… de verankering van een koninklijke lijn.

Hij besefte dat hij haar al geruime tijd aan het bekijken was, haar maten, haar vorm, en wel erg lang naar haar tatoeage boven haar hart. Hij voelde zijn wangen warm worden. Hij ontmoette haar blik. Ze hield er niet van bekeken te worden. En hij wilde niet dat ze hem verkeerd begreep.

Hij knikte, hij had zijn besluit genomen, en wees naar een kast vol zorgvuldig opgeborgen stoffen, zijn leerling sprong op, zei het verzegelingswoord, streek over het centrale zegel en de kast sprong zachtjes open.

'Nachtzijde', zei hij slechts en het meisje pakte een lap inktzwarte zijde die het licht ving en toe ze het op de maaktafel legde, leek het even te zweven voordat het neerdaalde, zonder een rimpel.

'Nachtzijde heeft toch gouddraad nodig, meester?', vroeg Maïsha zacht.

Theo knikte: 'het dunste: Senæreah's Zonnestraal. Ga het maar kopen bij meester Calmar – en schrijf het op in je schrift!'. Het meisje knikte en rende het atelier al uit, als een vogel uit een kooi.

Mirel keek Maïscha na door de open deur. Vrij rennend tussen de saïlon op de lapjesmarkt. Daarna zette ze een stap naar de tafel en voelde het Nachtzijde. Een fractie van een seconde voelde ze… niets,… en toen voelde het als een zucht wind.

Haar mondhoeken trokken iets omhoog. Ze lachte niet vaak meer tegenwoordig.

'Ja', zei ze. 'Dat'

Theo glimlachte. 'Het is niet… goedkoop – en het maken en ontwerpen van deze zegels gaat mij – en jou – veel tijd kosten. Het is een lastige stof om mee te werken en… als ik de tatoeages van José goed interpreteer luistert jou lichaam bijzonder nauwkeurig… het is lastig om zegels te laten werken met een Arkane Animus – of in jou geval… Anima… als ik het zo mag zeggen,… ik zie je lichaam eerder als een deel van je wezen, dan een verlengstuk van je wil. Maar akaan is het, onmiskenbaar. Vandaar het gouddraad. Maar ik zal je moeten zien dansen, voordat ik die conclusies trek en kan beginnen aan de zegels. Het luistert zo precies. Stof is geen huid. Maar de kus van Senæreah's Zonnestraal op het Nachtzijde zal fantastisch zijn! En samen met het Nachtzijde zal zij je bewegingen onthouden. En je zal niet eens merken dat je haar draagt'. Hij glimlachte. Zelfverzekerd. Dit zou echt een prachtig werk worden. Hij zou hiermee zijn stempel kunnen achterlaten. Zijn sigillen samen met die van José Cabra-Calleas en haar volatili dans. Het zou één wervelend geheel opleveren. Iets nieuws. Iets spannends.

Mirel dacht na.

Ze wist niet precies wat hij bedoelde, maar dat zou later wel blijken. En waarom zou ze moeten dansen voor kledings-sigil? Vreemd. Nah. Praktisch eerst.

'Ik heb Giorze Moina Saddai al betaald, hij wilde mijn verhaal – en hij eist een goed einde. Maar tijd. Dat is nu geen probleem meer. We wachten al meer dan honderd jaar'

'Dan maken we iets dat net zo vrij beweegt als jij… Zodat jij je verhaal kunt afmaken'.

En misschien zou haar verhaal zijn zegels wel vereeuwigen. Wat als zijn Nachtzijde terecht zou komen in een verhaal van Giorze Moina Saddai…, maar dat zou later wel blijken. Hah. Praktisch werk eerst.



Voorbeelden van Sigillen

Vuurblok

Elementen: vuur.
Oorsprong: Sigilli Stabili. Puris. Het is een zegel die van oudsher door de Grimbergse Gebirgejäger wordt gebruikt.
Beschrijving: Het **brandmerk** is een simpel zegel die met weinig elementkracht toch een waardevolle bijdrage aan de nacht kan leveren. Het laat *op* een stuk hout een vuurtje ter grootte van een fakkel ontbranden.

1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	-
Gebruik: eenmalig	-

Ontwerptijd/proef: 4 uur / 4 + 1d6
Maaktijd/proef: 10 minuten / 2 + 1d4

Fakkelvriend

Elementen: vuur en Nemesis
Oorsprong: Nemesis. Het is een zegel die van oudsher in **Samon** wordt gebruikt bij de **Lommerpoort**.
Beschrijving: Een toorts met houtsnijwerk, ijzeren fakkel met smeedwerk. De fakkels moeten met olie worden gevuld, maar ontbranden met het roepen van een woord ontbrandt de toorts (*vlammetje 1*). Met een ander woord kan het licht worden gedoofd (*Nemesis 4*) In Samon is de activering zijn: 'Isho' en 'Samsha'. *(Complexe Activering).* De Fakkels hangen er al honderden jaren *(semi permanent)*

1 lager element + nemesis	▲▲▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit (activering)	-
Gebruik: semi permanent	▲▲▲▲

Ontwerptijd/proef: 16 weken / 25 + d20
Maaktijd/proef: 32 uur / 15 + d10

Als je een leermeester met ▲ **coachen & doceren** ▲▲▲▲ had gehad, was het al véél eebvouddiger.

Drieslag

Elementen: Nemesis (1)
Oorsprong: Nemesis. Gelian.
Beschrijving: Een zegel op een zwaard dat op commando dwars door pantser heen snijdt: het eenmalig negeren van 4 punten staal pantser. Ook andere wapens kunnen dit Sigil dragen. Een permanent zwaard schijnt momenteel in handen te zijn van de Prins Van Gelian.

Nemesis	▲
Kracht:	+▲▲▲
Complexiteit (activering)	-
Gebruik: semi permanent	

Ontwerptijd/proef: 4 dagen / 8 + 1d8
Maaktijd/proef: 1 uur / 4 + 1d6





Wat is meesterlijke beheersing van Stabili Zegels ?

Meesterlijke Stabili Sigillisten

Stabili sigillisten bereiken **meesterschap** door intensieve training en verfijnd vakmanschap, waarbij hun vaardigheden worden gescherpt door jarenlange oefening en precisie. Sommigen worden opgeleid door een ervaren **magister**, vaak een uitzonderlijk kundig vakman en een meestermagiër, die hen begeleidt in de kunst van het creëren en verankeren van zegels. Anderen ontdekken hun krachten op eigen houtje, experimenterend met materialen en magische principes, continu de grenzen van hun ambachtelijke meesterschap verleggend en steeds verdere eisen stellen aan de arkane perfectie van hun kunde — een methode die veel tijd en moeite kost en behoorlijke inspanning, maar wel op lof en waarding kan rekenen van andere sigillisten die het 'pad der eenzaamheid' waarderen.

Maar wat het pad ook is: stabili magiërs moeten eerst via ambachtelijk meesterschap, diepgaande kennis, wetenschappelijke precisie en gereafineerd ontwikkelde arkane affiniteit *volledig vakmanschap* ontwikkelen, voordat ze het inzicht krijgen dat ze ook via andere wegen los kunnen komen van de materie die de basis van hun krachten vormt. Dit is een proces van rauw omdat het vakmanschap in de meesterlijke fase eigenlijk niet meer van het grootste belang is. Een meester heeft een kortere weg gevonden die meer direct naar de arkane phenomenae leidt.

Dit betekent *niet* dat hun magie vluchtig wordt uitgesproken of tijdelijk gebonden, maar ook worden de arkane banen niet meer zorgvuldig vastgelegd in tijdrovende ambachtelijke volharding en in harde materialen zoals steen, metaal en hout gekerft, geëtst en gesmeed. Wat een meester sigillist onderscheidt, is zijn vermogen om 'los te komen' van het materiaal waarop hij werkt. Waar een leerling zijn magie nog fysiek inwerkt op een medium, zijn ambacht gebruikend als een focus voor zowel de vorm als de arkane verankering, kan een ware meester de structuren van een sigil in energie verweven, lijnen en krachten direct uit de Sý trekkend en naar de Goizar geleidend zonder een tastbaar medium nodig te hebben. Vanaf de **meesterlijke fase** wordt hun magie steeds complexer en begint het steeds meer op **rituele kunst** te lijken: een stabili sigillist leert zijn zegels niet alleen efficiënt en krachtig te maken, maar ze ook te verankeren op een manier die hun werking generaties lang kan behouden. Dit is het hoogtepunt van stabili sigillistiek: magie die niet meer in materie is gegrift, via rituelen in de fundamenten van de arkane stromen zelf. Dat wil niet zeggen dat de zegels van meesterlijke sigillisten, soms Hoge Magiërs genoemd, nooit volledig zichtbaar zijn – een gedeelte van hun afdruk is niet op de Goizar, maar waar deze herkenbaar zijn zijn dit vaak subtiele patronen en lijnen die zich in op op het oppervlakte van een object of plaats verankerd hebben – zachtjes meebewegend en meedeinend met de veranderingen van de Sý en de wisselwerking tussen de werelden die langs elkaar bewegen. Soms zichtbaar als lijnen van kracht; soms alleen waarneembaar door het getrainde oog of voelbaar door de vingertoppen door ▲ **arkane krachten & residu opmerken**.

Naast de kunst om ingewikkelde rituelen vorm te geven kan een meester sigillist ook gemakkelijker en sneller de zegels maken die hij als geïnieerd sigillist al kon. Op deze manier is een sigillist nog steeds niet zo snel als een volatili magiër, maar kan bijvoorbeeld met een paar krachtige lijnen snel een klein vuurtje laten onstaan. Dit wordt eerder seconden dan minutenwerk.

Regeltechnisch

Om een eerste speerpunt op ◎ **meesterlijke beheersing van stabili sigillen** te zetten moet ◎ **Geïnitieerd gebruik van stabili sigillen** ten minste 4 zijn. ⊡**Arkane affiniteit & Magische potentie** heeft een score van minimaal 5. Daarnaast moet je minimaal een score van **15** hebben op speerpunteindscore ▲ **Oog voor detail & veranderende patronen** onder ◎ **ambacht** of onder ◎ **fundamentele verankering van stabili sigillen**.

Meesterschap bereik je pas gedurende het spelen. Bij uitzondering kan je natuurlijk, als een campagne dat vereist, een arkane meester creëren.



Hoe werkt ⊙ meesterschap voor Stabili Sigillisten?

Stabili sigillisten kunnen doorgroeien naar een carrière als meester-sigillist, waarin ze geavanceerdere en complexere vormen van magie kunnen uiten.

⊙ meesterlijke beheersing van volatili sigillen is een clustervaardigheid

⊙ Meesterlijke beheersing van stabili sigillen
Speerpunten
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane stamina
▲ Beheersing van de Sý
▲ Meesterlijke zegels: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Meesterlijke Zegels maken

Je kiest volgens de regels van *clustervaardigheden* vervolgens je **primaire** en **secundaire focussen**. Dit zijn de **spreukengebieden**. Spreukgebieden staan op de volgende bladzijden uitgelegd met voorbeelden. Spreukgebieden zijn bijvoorbeeld: ‘spreuken van het element lucht’ en ‘telekinese’.



⊙ meesterlijke beheersing van stabili sigillen als clustervaardigheid

De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*)

Een samenvatting van clustervaardigheden:
Wanneer je een eerste punt op **⊙ meesterlijke beheersing van stabili sigillen** zet, kies je een primair spreukgebied.

Als je **vaardigheidsscore 3** bereikt mag je een secundaire spreukgebied kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende secundaire spreukgebied. In plaats van een extra secundair spreukgebied erbij te kiezen, mag je ook een secundair spreukgebied ‘upgraden’ naar een extra primaire spreukgebied.

Als je op je primaire spreukgebied een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire spreukgebieden gooi je met een malus van 2.

Voor de spreukenscholen van **⊙ meesterlijke beheersing van stabili sigillen** gelden extra regels:

In tegenstelling met mundane clustervaardigheden mag je, als je *geen* spreukgebied hebt gekozen, primair of secundair, *geen* spreuken uit dit gebied doen.

Je mag alleen een spreukengebied kiezen die een karakter vanuit zijn **arkane achtergrond** ook daadwerkelijk zou gebruiken. Kijk dus goed naar de focusgebieden van de geïnitieerde fase – deze focussen of die ervan in het verlengde liggen, zijn het meest logisch om te openen. Gebruik hiervoor je eigen moreel kompas (of dat van het karakter dat je speelt)

Zorg er dus voor dat het palet van focussen ook **logisch** blijft en min of meer in het verlengde ligt van wat je als geïnitieerd magiër al gedaan hebt. In plaats van dit in meer regels te gieten gaan we uit van *common sense* en speelgenot en het individuele kartakter en ontwikkeling van een magiër – niets is verboden. Let er wel op dat het gebruik van antagonis focusssen je een grijze magiër maakt, en het gebruik van Nemesis maakt je een zwarte magiër.

Stabili meester-focussen zijn:

◊ *Animatie*
◊ *Antimagie*
◊ *Bedrog*
◊ *Betoveren*
◊ *Elektriciteit*
◊ *Excorcisme*
◊ *Illusie*
◊ *Liefdesspreuken*
◊ *Maanspreuken*
◊ *Oproepen van wezens van Ælendýn*
◊ *Oproepen van Wezens van Nakár*
◊ *Schaduwspreuken*
◊ *Skry*
◊ *Spreuken van aarde*

◊ *Spreuken van de Draak*
◊ *Spreuken van emotie*
◊ *Spreuken van gedachten*
◊ *Spreuken van leven*
◊ *Spreuken van lucht*
◊ *Spreuken van vuur*
◊ *Spreuken van water*
◊ *Spreuken van ziel*
◊ *Telekinese*
◊ *Tot onleven brengen van dode wezens*
◊ *Veranderingen en mutaties*
◊ *Vervloekingen van Bacharaaz*
◊ *Vervloekingen van Bayaxanar*
◊ *Vervloekingen van Korboth*
◊ *Vervloekingen van Maler*
◊ *Vervloekingen van Skiroth*
◊ *Vervloekingen van Tlactila*
◊ *Zonnespreuken*

Meesterzegels & spreukgebieden

Hoewel een meesterlijke stabili magiër zijn materiaal en ambacht grotendeels ontgroeid is, blijft er een meerwaarde zitten in de arkane link met de oorsprong van de ambacht van een meester sigillen-magiër. Hij moet, om de volledige potentie uit zijn rituelen te halen, nog steeds een eigen **arkane focus** creëren. Dit zegel, dat een vorm aanneemt uit het **ambachtsgebied** van de sigillenmagiër, dient als focuspunt en wordt de Arkane Animus genoemd. Bij elke spreuk en elk ritueel dat een meester sigillist uitvoert, vormt deze animus zowel het begin als het einde van de handeling: deze **Arkane Animus** legt een *extra beperking* op alle rituelen en spreuken, waardoor een meesterproef een bepaalde moeilijkheidsgraad moet halen.

Dit vereist:

▲ **Meesterlijke Zegels: ontwerpen & ontwikkelen**
Gevolgd door ▲ **Meesterlijke Zegels maken**, beperkt door respectievelijk: ▲ **Zegels: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Meesterlijke Zegels maken**
Door dit proces bepaalt de magiër *zelf* de maximale moeilijkheid van de rituelen binnen zijn spreukgebied.

Zoals gezegd kan een meester stabili sigillist *kleine spreuken* doen en *grote rituelen*. Het principe werkt precies hetzelfde als bij andere magiërs, maar een sighillist kan **tijd** inwisselen tegen **moeilijkheid**. Door er langer over te doen en de lijnen zorgvuldig te verankereren kunnen er grote arkane effecten worden gesorteerd.

Rituelen

Rituelen (woorden, tekens, klanken) zijn **nooit hetzelfde**. En zijn afhankelijk van de tijd, plek, jaargetijde en **schommelingen in de Sý**. Voor rituelen betekent dit dat een spreuk die je doet, nooit dezelfde moeilijkheid heeft en dat je als meester Sigillist, net als andere meestermagiërs, continu aan het improviseren bent.

Het manipuleren van de materiële wereld

Door ‘eenvoudige’ manipulaties van de materiële wereld kan een meester stabili magiër in korte tijd een **klein elementair effect** veroorzaken. Dit zijn vaak simpele tekeningen of inkepingen in een zacht materiaal: was, hout, krijt op papier, wasco op steen. Dit kost niet veel tijd (2 vechtpunten (VP) per ▲ **moeilijkheid**). Hoewel dit een simpele handeling lijkt, is de precisie al zo complex dat alleen de meest arkaan vaardige meesters deze manier van arkane effecten te sorteren beheersen. De magiër kan deze manipulaties uitvoeren **binnen de focusgebieden** van ***de geïnitieerde fase***. Het effect is altijd **kortdurend** (maximaal een paar minuten, of een paar gevechtsrondes). Als het mislukt, mislukt het – er zijn verder geen effecten (met uitzondering van de flater! (Dan mag een spelleider losgaan, waarbij je vaak zal kijken naar schade bij de magiër zelf).

◊ Focusgebieden van de geïnitieerde fase:
◊ Antagonis sigillen
◊ De lagere elementen
◊ Elementen gedachten & emotie
◊ Element leven
◊ Nemesis sigillen
◊ Zielskracht

Manipulatie van Vuur; Lucht; Water; Aarde

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten. Hieronder de conversie:

Elementaire moeilijkheid	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
Oproepen van Aarde/Vuur/Lucht/Water	
▲	→ Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	→ Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	→ Kampvuur, forse kei, emmer, vlaag
Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)	
▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
Pantser (Aarde)	
▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III

Manipulatie van Leven

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Elementaire moeilijkheid	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
Pantser	
▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III

Wonden helen	
▲	→ Genees wondcat II
▲▲	→ Genees wondcat III
▲▲▲	→ Genees wondcat IV
Dierlijk leven	
▲	→ Kalmering (ook plantaardig leven)
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Empathie met dieren

Manipulatie van Emotie & gedachten	
Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.	
Emotie/gedachten	
▲	→ Zenden licht
▲▲	→ Zenden zwaar / vriendschap
▲▲▲	→ Telepathie / Empathie

Manipulatie van Nemesis	
Wegnemen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.	
Elementaire moeilijkheid	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15

Moeilijkheid manipulatie (eerste keer)	
Gooi je met ▲ Meesterlijke zegels ontwerpen onder ◎ **meesterlijke beheersing van stabili sigillen**	
▲	→ 8 + d8
▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲	→ 12 + d12
Moeilijkheid manipulatie (daarna)	
Gooi je met ▲ Meesterlijke zegels maken onder ◎ **meesterlijke beheersing van stabili sigillen**	
▲	→ 6 + d6
▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲	→ 10 + d10





▲ *Arkane Stamina*

Arkane stamina heeft een meester **stabili sigillist** alleen nodig als hij spreukachttige effecten wil bereiken, zoals meesterlijke manipulatie. In dit geval werkt arkane stamina hetzelfde als bij de andere arkane paden: arkane stamina wordt afgetrokken van de arkane vermoeidheidscategoriën. Daarna eventueel de effecten van de arkane animus. Lees meer over de arkane vermoeidheid in het hoofdstuk dat hierover gaat op pagina 290.

Rituelen doen, het centrale arkane principe en secundaire aspecten & effecten

Wat is een ritueel?

Wat is een ritueel?

Rituelen zijn eigenlijk spreuken die je over een lange tijd uitsmeert.

Voor rituelen neem je *ruim de tijd.* En kunnen niet in een gevecht geïmproviseerd worden. Een standaard ritueel kost 10 minuten. Dit is de standaard duur van een ritueel om magische effecten te bereiken met meesterlijke sigillenmagie.

Rituelen hebben een *laag risico* en zijn relatief ongevaarlijk om te doen, als een ritueel mislukt kan dit wel een negatief effect hebben, maar dat is niet direct op de magiër zelf gericht – dat wil niet zeggen dat het niet beheersen van een opgeroepen demon ongevaarlijk is, maar de spreuk *zelf* is ongevaarlijk.

Rituelen hebben vaak *langduringe of permanente effecten*.

Rituelen hebben *hulpmiddelen* en *een vaak uitgebreide voorbereiding* nodig, je doet ze niet snel en ad-hoq.

Rituelen zijn eigenlijk spreuken die je over een lange tijd uitsmeert. Deze zorgvuldigheid hebben sigillenmagiërs van jongsafaan aangeleerd. Een standaard ritueel kost 10 minuten. Door korter of langer de tijd te nemen kunnen de moeilijkheden bijgesteld worden, wees wel voorzichtig, zodra je een ritueel in erg krote tijd wil doen, wordt het meer een spreuk en komt de kracht gedeeltelijk uit je eigen connectie met de Sý (direct van je magische potentie) – dat kan gemakkelijk veel vermoeidheid kosten!

Rituelen en hun tijd & magische artefacten	
Tijd	
+ ▲▲▲▲	5 VP (kost arkane vermoeidheid!)
+ ▲▲▲	10 VP (kost arkane vermoeidheid!)
+ ▲▲	1 minuut
+ ▲	5 minuten
standaard	10 minuten
- ▲	30 minuten
- ▲▲	1 uur
- ▲▲▲	2 uur
- ▲▲▲▲	4 uur
Maan, zon en sterrenstand *(random of rollenspel)*	
+▲	juiste sterrenstand
-▲	slechte sterrenstand
Arkane artefacten / arkane animus	
+▲	artefact dat bij spreukgebied past, krachtig arkane animus.
+ ▲▲	specialistisch krachtig artefact

▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** werkt begrensend op de mogelijkheid om compexe rituelen te doen.
Ook een ritueel heeft een minimale moeilijkheid van ▲▲.

De voorbereiding van een ritueel kan bestaan uit reiniging, meditatie en het verzamelen van arkane e objecten. Het ritueel zelf bestaat uit het zorgvuldig plaatsen van objecten, lijnen. Door met tijd, eerbied en aandacht te werken, objecten te gebruiken wordt de manipulatie van de Sý krachtiger. Rituelen zijn sterk gebonden aan tijd, plaats en traditie, en hun effectiviteit hangt af van de juiste uitvoering en overtuiging.

Welke rituelen mag je doen?

Je mag alle rituelen doen, als ze maar onder te brengen zijn bij je **spreukgebieden**. Houd in de gaten dat je spreukenpalet een logisch geheel blijft en dat het narratief klopt.

Voor het maken van een ritueelmoet je precies weten wat voor effect wil hebben, en hoe dit tot stand komt. Het is dus belangrijk om precies te beschrijven wat het **effect** is dat je wilt bereiken met je ritueel. Je kijkt vervolgens wat het **centale arkane principe** is en wat de **secundaire aspecten en effecten** zijn. Deze tel je bij elkaar op en daarna zoek je de moeilijkheid op in een tabel.

Voorbeeld:

Een speler wil bijvoorbeeld:

*'een **dryade oproepen** die voor een paar dagen en de opdrachten van de magiër opvolgt.*

Centrale arkane principe
*Het oproepen van een **dryade** is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken '◊**Oproepen van Wezens van Aelendýn**'.*

Secundaire aspecten en effecten
*De secundaire effecten zijn **een paar dagen**, en het opvolgen van **de opdrachten van de magiër**.*

Welke moeilijkheid heeft een ritueel?

De moeilijkheid van een spreuk is de **som** van het centrale arkane principe (de *kracht*) en secundaire aspecten & effecten (de *complexiteit*). Beide worden beperkt door de score van ▲ **Oog voor detail** (fundamentele fase)

Centrale arkane principe

Iedere spreuk is wat dat betreft op de zelfde manier opgebouwd: er is een **hoofdmanifestatie**, gekoppeld aan een spreukgebied. Dit is het **centrale arkane principe**. De kracht van het centrale arkane principe

wordt *begrenst* door de ▲ op ▲ **Beheersing van de Sý.**

Secundaire aspecten & effecten

En iedere spreuk heeft **secundaire arkane effecten**. Deze secundaire effecten kunnen uit een andere arkane achtergrond komen (vaak uit de **Sý**). De complexiteit van deze secundaire effecten wordt *begrenst* door de ▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**

Voorbeeld:

Een speler wil bijvoorbeeld:

*'een **dryade oproepen** die voor een paar dagen en de opdrachten van de magiër opvolgt.*

Centrale arkane principe
*Het oproepen van een **dryade** is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken 'Oproepen van Wezens van Aelendýn.*

Secundaire aspecten en effecten
De secundaire effecten zijn 'voor een paar dagen', 'opdrachten opvolgen'.

I. De kracht (het centrale arkane principe)

Is makkelijk te koppelen aan ◊**Oproepen van Wezens van Aelendýn**'. In dit geval betreft het een elementgeest en daar hoort een moieilijkheid van ▲▲▲ bij.

II. De complexiteit (de secundaire aspecten & effecten)

De secundaire effecten zijn lastiger. Bij het oproepen van wezens van Aelendýn staat geen 'domineren' van een elementgeest. 'Vriendschap' wat zou passen, is een centraal arkaan principe en kan dus niet gebruikt worden. De speler herschrijft zijn spreuk – en hoopt dat hij gewoon het wezen

Een paar dagen zijn minder problematisch als secundair effect. Maar dit kost wel ▲▲▲▲. De speler vind dit te abitieus en vindt een dag ook prima, dat is moeilijkheid ▲▲▲. Als de spelleider vraagt hoever de dryade uit haar boom moet kunnen komen vindt de speler een paar honderd meter (▲▲▲). Hij schrijft de spreuk als volgt op:
*Een ritueel om een **dryade op te roepen** die voor een paar uur haar boom kan verlaten, tot een paar honderd meter afstand.*

De Som

De som van het **centrale arkane principe** en de hoogste **complexiteit van secundaire de effecten** is

▲▲▲ + ▲▲▲ = ▲▲▲▲

De speler controleert of de begrensende speerpunten minimaal ▲▲▲ zijn en of zijn ▲ **Oog voor detail** de speerpunteindscore beperkt.

Hoe doe je een ritueel als stabili meester?

Je ontwikkelt een spreuk of een ritueel met ▲ **Meesterlijke zegels ontwerpen & ontwikkelen**. Daarna maak je het zegel met ▲ **Meesterlijke zegels maken.** Beide worden net zoals in de geïnitieerde fase beperkt en begrenst door het speerpun ▲ **Oog voor detail**.
▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** is *begrenst* de complexiteit van de spreuk, ▲ **Beheersing van de Sý** *begrenst* de kracht van de spreuk.

Complexiteit ritueel (1e keer)

De eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen, onder ◎ meesterlijke beheersing van volatili sigillen.

▲	→ 3 + d6
▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20



De volgende keren dat je deze spreuk gebruikt, gebruik je een andere dobbelsteen bij je worp, dat kan je dus alvast zo in je spreukenboek schrijven:

Complexiteit ritueel (daarna)	
<u>Na de eerste keer</u> dat je een spreuk probeert gooi je met ▲ <u>Zegels maken</u> onder ⊙ meesterlijke beheersing van volatili sigillen	
▲	→ 2 + d4
▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 14 + d10

Rituelen en hun tijd & magische artefacten	
Tijd	
+ ▲▲▲▲	5 VP (kost arkane vermoeidheid!)
+ ▲▲▲	10 VP (kost arkane vermoeidheid!)
+ ▲▲	1 minuut
+ ▲	5 minuten
standaard	10 minuten
- ▲	30 minuten
- ▲▲	1 uur
- ▲▲▲	2 uur
- ▲▲▲▲	4 uur
Maan, zon en sterrenstand *(random of rollenspel)*	
+▲	juiste sterrenstand
-▲	slechte sterrenstand
Arkane artefacten / arkane animus	
+▲	artefact dat bij spreukgebied past, **krachtig** arkane animus.
+ ▲▲	specialistisch krachtig artefact
▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** werkt begrensend op de mogelijkheid om compexe rituelen te doen. Ook een ritueel heeft een minimale moeilijkheid van ▲▲.	



Samenvattend:

De moeilijkheid van een meesterlijke ritueel

De moeilijkheid van een spreuk wordt bepaald door twee factoren: **de kracht van het centrale arkane principe** en de **complexiteit van secundaire effecten.** Deze factoren kan je opzoeken in de voorbeelden op de volgende. Ze worden uitgedrukt in ▲-waardes, waarbij de optelsom van beide de basis vormt voor de moeilijkheidswaarde van de spreuk, die je opzoekt in de onderstaande tabellen. Beide zijn altijd minimaal 1▲.

▲***beheersing van de Sý*** is begrensend voor de mogelijkheden die je hebt op het **centrale arkane principe** van een spreuk.

▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** is begrensend op de mogelijkheden van de secundaire effecten van een spreuk.



▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige speerpunten. Onder ⊙ **meesterlijke beheersing van volatili sigillen** geeft dit speerpunt met name aan hoe goed de elementaire meester de arkane structuren snapt. In deze fase betreft dit vooral verbreding van een smaller specialisme. De arkaan kan met deze kennis, analyze en inzicht specifieke elementeffecten bewerkstelligen.

Het aantal ▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ⊙ **meesterlijke beheersing van volatili sigillen** geeft aan wat de maximale complexiteit is van de secundaire arkane effecten, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Dit speerpunt werkt *begrenzend* op de **complexiteit** van spreuken (*secundaire aspecten van de spreuk*).

▲ *Beheersing van de Sý*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Volatili Zegels**. Het aantal ▲ geeft aan wat de maximale kracht is van het centrale arkane principe, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Dit speerpunt werkt *begrenzend* op de **kracht** van spreuken (*centrale arkane principe*).

Primaire en secundaire focusgebieden:

Algemene secundaire effecten

Algemene secundaire effecten	
Snelheidscomponent	
▲	→ Rennen (makkelijk te ontwijken)
▲▲	→ Pijlsnel (concurrentieworp)
▲▲▲	→ Bliksemsnel (natuurlijke verdediging)
Straal, van bijvoorbeeld een explosie	
▲	→ 1 meter
▲▲	→ 3 meter
▲▲▲	→ 10 meter
▲▲▲▲	→ 25 meter
Gebied, van een random effect	
▲	→ Binnen ongeveer 100 meter
▲▲	→ Binnen ongeveer 10 meter
▲▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲▲	→ Extreem naukeurig
Doelgericht (1): persoonsgebonden	
▲	→ Doel: bekend
▲▲	→ Doel: redelijk bekend
▲▲▲	→ Doel: niet goed bekend.
▲▲▲▲	→ Doel: vaag bekend
Doelgericht (2): zichtbaar doel van een specifiek effect	
▲	→ Binnen 10 meter
▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲	→ Binnen 10 centimeter
▲▲▲▲	→ Binnen 1 centimeter naukeurig.
Rijkwijdte & afstand	
▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer
Rijkwijdte & afstand (afstandwapens)	
▲	→ Tafel van 2
▲▲	→ Tafel van 5
▲▲▲	→ Tafel van 8
▲▲▲▲	→ Tafel van 11
Duur	
▲	→ Kortdurende. Denk aan minuten.
▲▲	→ Een paar uur.
▲▲▲	→ Langduring, denk aan een dag
▲▲▲▲	→ Zeer langduring, denk aan dagen.
Beheersing van bewegingen	
▲	→ Grof en zonder veel finesse
▲▲	→ Specifiek, maar niet heel verfijnd
▲▲▲	→ Met souplesse en veel finesse
▲▲▲▲	→ Extreem beheerst
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Primaire principes

Animate
Met dit spreukgebied kunnen **spreuken** gedaan worden waarmee voorwerpen in beweging gezet worden. Het gaat om **spreuken** om bijvoorbeeld ramen en deuren te openen of te sluiten en het laten bewegen van objecten en het laten knappen van botten, takken en wapens door op verschillende plaatsen daar **krachten** op te zetten.
Het Centrale Arkane Principe
▲ → Een druk, zoals een deur open duwen. Een eenvoudige beweging.
▲▲ → Sterke druk, zoals armpje drukklen. Een beweging, zoals het bewegen van een deurgrendel.
▲▲▲ → Massieve druk, zoals een paard aan een touw trekt. Een complexe beweging, zoals het laten bewegen van een pop. Of het openmaken van een slot.
▲▲▲▲ → Enorme druk, zoals een olifant aan een boom trekt. Een zeer complexe beweging zoals het laten aanvallen van een harnas.

Antimagie (I)
Spreuken om arkane krachten te frustreren en te stoppen. Het centrale arkane principe richt zich of op opheffen of op afleiden.
Oorspronkelijke moeilijkheid spreuk of arkane kracht: tegengaan/opheffen terwijl een spreuk uitgesproken wordt, of een effect gedaan (als een reactie).
▲ → Moeilijkheid 0-5
▲▲ → Moeilijkheid 6-10
▲▲▲ → Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲ → Moeilijkheid 16-20
Secundaire effecten
Afleiden/bijsturen van effecten (bijvoorbeeld de baan van een projectiel)
▲ → mild afbuigen, de baan iets bijsturen. Kan nog steeds gevaarlijk zijn.
▲▲ → afbuigen, in een wezenlijk andere richting
▲▲▲ → bijsturen naar een ander doel, of
▲▲▲▲ → terugkaatsen van de spreuk of de akrane kracht.

Antimagie (II)
Rituelen om permanente & langdurige arkane effecten te vernietigen.
Oorspronkelijke spreuk:
▲ → Moeilijkheid 0-5
▲▲ → Moeilijkheid 6-10
▲▲▲ → Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲ → Moeilijkheid 16-20
Secundaire Effecten

▲	→ Kortdurende verbreking. Denk een paar minuten tot een uur.
▲▲	→ Tijdelijke verbreking. Denk aan meerdere uren, tot een dag.
▲▲▲	→ Langdurige verbreking, tot een paar weken.
▲▲▲▲	→ Permanente verbreking.

Bedrog

Bedrog zijn de **spreuken**, waar ook de Shlaagh op een intuïtieve manier gebruik van maken: het weghalen van bepaalde **gedachten** en **emoties** die bijvoorbeeld waarschuwen voor gevaar. Op deze manier worden saïlon een gemakkelijkere prooi. Maar deze spreuk kan ook gebruikt worden om andere gedachten, pijn en gevoelens weg te nemen.

Centraal principe

▲	→ Wegnemen van ansgtgevoelens
▲▲	→ Wegnemen van gevoelens en gedachten van onzekerheid
▲▲▲	→ Wegnemen van beelden en waarnemeningen
▲▲▲▲	→ Wegnemen van alle vormen van zintuigelijke waarneming, alle gedachten of alle emoties.

Secundair effect

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd – of is alles een illusie?)

Betoveren

Hier wordt het betoveren van voorwerpen bedoeld, *geen* personenen. Het betoveren is altijd een effect dat als **arkaan ritueel** gedaan kan worden. *Bijvoorbeeld* een illustie op een spiegel (primair arkaan *principe* is dan: illusie). Het 'plakken' van een ander *arkaan* effect aan een voorwerp.

Bij het betoveren denk je aan het slagkrachtiger maken van wapens en uitrustingen, of het creëen van lichtbronnen. Een betovering wordt altijd geplaatst op een object. Betoveren is altijd Sý, het arkaan principe en eventueel andere effecten niet altijd.

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd)

Chaosspreuken

Spreuken en **rituelen** ontworpen om chaos op te roepen. Vaak het effect van 'de dood of de gladiolen'

Centraal principe

▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een d4
▲▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een d6
▲▲▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een d10
▲▲▲▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een +1d20

Secundair effect

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan 1 gevechtsactie, 1 proef.
▲▲	→ betovering die ongeveer een gevechtsronde aanhoudt
▲▲▲	→ Betovering van een gevecht
▲▲▲▲	→ Betovering die een paar minuten aanhoudt.

Secundair effect

Radius / bereik

▲	→ een paar personen in een straal van ongeveer 2 à 3 meter.
▲▲	→ een groepje in een straal van 5 meter
▲▲▲	→ een groep in een straal van tot 10 meter
▲▲▲▲	→ 1 specifiek persoon of een behoorlijke groep in een straal van enkele tientallen meters.

Electiciteit

Deze **spreuken** hebben een affiniteit met lucht. De spreuken worden met name gebruikt om schade te doen in de strijd, maar zijn ook gemakkelijk om tegenstanders kort te verblinden en zo een klein nadeel in het gevecht geven.

Het Centrale Arkane Principe

Schade (Elektriciteit (V))

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5

Secundaire Effecten

▲	→ Korte verblinding (- 1 VP)
▲▲	→ Verblinding (-2 VP)
▲▲▲	→ Felle verblinding (-3 VP)
▲▲▲▲	→ Grote verblinding (-6 VP).



Exorcisme (extra dimensionair): verweer & expulsie van wezens van Nakár

Verbannen en weren van wezens uit Nakár (demonen en beheersing door demonologie).

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Weren van lagere dienaren
▲▲	→ Verbannen/vernietigen van lagere dienaren, weren van dienaren
▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Dienaren, weren van Grotere dienaren
▲▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Grotere dienaren, of meerdere (lagere) dienaren.

Exorcisme (de Goizar): verweer tegen beheersing van wezens op de Goizar

Verbannen en weren van wezens die bezeten zijn door arkane effecten op de Goizar zelf (spreuken, en ondoden) .

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Weren van lagere dienaren
▲▲	→ Verbannen/vernietigen van lagere dienaren, weren van dienaren
▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Dienaren, weren van Grotere dienaren
▲▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Grotere dienaren, of meerdere (lagere) dienaren.

Illusie

Een illusionist scherpt werkelijkheden die niet waar zijn. Dit zijn **spreuken** die vallen onder de arkane achtergrond van *gedachten*, maar ook een band hebben met *emotie*, *water* en *lucht*.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Kleine illusie
▲▲	→ Middelgrote illusie of kleine illusie, met meerdere zintuigen
▲▲▲	→ Grote illusie of middelgrote illustie met meerdere zintuigen
▲▲▲▲	→ Grote illusie met meerdere zintuigen



Oproepen van wezens van Ælendýn

Oproepen van elementwezens.

Het Centrale Arkane Principe

Oproepen

▲▲	→ Lagere elementgeesten
▲▲▲	→ elementgeesten
▲▲▲▲	→ Grotere elementgeesten



Oproepen van wezens van Nakár

Oproepen van elementwezens, uit het spreukgebied van de Nemesispriester. Zie voor de wezens de Atlas van Arkaan. Dit betreft in de basis een ritueel van een uur.

Primair principe

▲▲	→ Lagere dienaren
▲▲▲	→ Dienaren
▲▲▲▲	→ Hogere dienaren

Spreuken van Vuur; Lucht; Water; Aarde

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten. Hieronder de conversie:

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Het Centrale Arkane Principe

Oproepen van Aarde/Vuur/Lucht/Water

▲	→ Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	→ Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	→ Kampvuur, forse kei, emmer, vlaag
▲▲▲▲	→ Fors kampvuur, rots, kuub water, luchtstoot

Het Centrale Arkane Principe

Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2

▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5

Het Centrale Arkane Principe

Pantser (Aarde)

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Spreuken van Leven

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Het Centrale Arkane Principe

Pantser

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Het Centrale Arkane Principe

Wonden helen

▲	→ Genees wondcat II
▲▲	→ Genees wondcat III
▲▲▲	→ Genees wondcat IV
▲▲▲▲	→ Genees wondcat V & VI

Het Centrale Arkane Principe

Dierlijk leven

▲	→ Kalmering
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Empathie met dieren
▲▲▲▲	→ Telepathie met dieren

Schaduwspreuken

Spreuken om schaduwen op te werpen. Om te verbergen, omhullen, maar ook om schaduwen als fysieke obstakels in te zetten, tot leven te roepen als krijgers en zelfs om door schaduwen te reizen. Schaduwen zijn gevoelig voor alle vormen van licht.

Primair principe

▲	→ Omhullende schaduw
▲▲	→ Tastbare schaduw
▲▲▲	→ Fysieke schaduw
▲▲▲▲	→ Schaduwpoort (teleportatie)

Secundaire Effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk een paar uur.
▲▲	→ Betovering van weken.
▲▲▲	→ Betovering van maanden
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van jaren, soms langer (niets is voor altijd)

Een Schaduw heeft de Honger van de Draak

▲	→ Als het eet, blijft het bestaan.
▲▲	→ Het moet eten
▲▲▲	→ Een onverzadigbare lust naar moord en vlees

Vechtende schaduwen

▲▲	→ Zoals in het monsterboek
▲▲▲	→ Een +1 op aanval
▲▲▲▲	→ Een +2 op aanval en +1 op schade

Skryën

Skryën is een **spreuk**. En betekent het op afstand zien en horen: televisie en telephone. Een beeld krijgen van een omgeving – afhankelijk van het element dat je beheerst: een beeld krijgen van een ondergrondse mijn; waar er in de omgeving levende wezens zijn;

Het Centrale Arkane Principe

▲▲	→ Het vormen van een basis beeld
▲▲▲	→ Het vormen van een solide beeld
▲▲▲▲	→ Het vormen van een uiterst precies beeld

De Secundaire Effecten

▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer

Spreuken van Emotie & gedachten

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Het Centrale Arkane Principe

Emotie/gedachten

▲	→ Zenden licht
▲▲	→ Zenden zwaar / vriendschap
▲▲▲	→ Telepathie / Empathie
▲▲▲▲	→ Telepathie / Empathie met dieren

Tot onleven brengen van dode wezens

Het tot onleven brengen van dode wezens,
Tevens het beheersen van Ondoden. Dit is de kracht van Maler. Dit zijn **rituelen** die ook als spreuk gedaan kunnen worden door Nemesismeesters, daarom zijn de moeilijkheden hoger dan bij een echt ritueel

Primair principe

▲▲	→ Kleine humanoïden: katta, dyen, trollen. Zeer kleine dieren: muizen, ratten.
▲▲▲	→ Humanoïden: trollen, saïlon, yrgh. Kleine dieren
▲▲▲▲	→ Dieren: honden, varkens, grotere humanoïden: cargan, ogers.
▲▲▲▲▲	→ Grotere dieren: ugaan, varkaz

Secundaire Effecten

Tijd sinds overlijden

▲	→ Zeer kort. Denk aan minuten of uren.
▲▲	→ Kort denk aan dagen of weken.
▲▲▲	→ Niet zo lang geleden, denken aan maanden of maximaal jaren
▲▲▲▲	→ Best lang gelden, denk aan decennia of een eeuw.

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk een paar uur.
▲▲	→ Betovering van maximaal een paar dagen.
▲▲▲	→ Betovering van een paar weken.
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van maanden, jaren, soms langer (niets is voor altijd)

Een Ondode heeft de Honger van de Draak

▲	→ Als het eet, blijft het onleven (lijkman).
▲▲	→ Het moet eten (Yrgh zombie)
▲▲▲	→ Een onverzadigbare lust naar moord en vlees (Ghûhl)

Vechtende ondoden

▲	→ Zoals de basisbeschrijving als monster
▲▲	→ Een +1 op aanval
▲▲▲	→ Een +2 op aanval en +1 op schade
▲▲▲▲	→ Een +3 op aanval en +2 op schade

Taakvervulling

▲	→ Staan. Zwerven. Val aan wie in de buurt komt.
▲▲	→ Een eenvoudig te bereiken doel. Val een vaag gedefinieerd doel aan.
▲▲▲	→ Een meer complexe taak, zoals wachthouden, een kar trekken, in een tredmolen lopen.
▲▲▲▲	→ Complexe taken. Vechten in formatie en arbeid zoals netten maken, zwaarden slijpen, weven en mijnwerken.

Telekinese

Het verplaatsen van objecten over een bepaalde afstand. Deze spreuken zijn met lucht verbonden.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Het verplaatsen van een licht object: een sleutel; een ganzenveer
▲▲	→ Het verplaatsen van een dolk of een boek.
▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zwaar object: een schild, een krin, een barkruk
▲▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zeer zwaar object: een saïlon, een tafel, een leunstoel.

Teleportatie

Het verplaatsen van personen over een bepaalde afstand. Gebaseerd op het reizen door de Sý vanuit ervaring met maanpoorten. De *afstand* is het centrale arkane principe van Teleportatie

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometers
▲▲▲▲	→ Maximaal 100 kilometer

De Secundaire Effecten

▲	→ Meenemen van een persoon met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲▲▲.
▲▲	→ Meenemen van een persoon met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲▲.
▲▲▲	→ Meenemen van een persoon, of 2 personen, met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲.
▲▲▲▲	→ Meenemen van een persoon, of meerdere personen, met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲.

De Secundaire Effecten

▲	→ Meenemen van kleren en wapens
▲▲	→ Meenemen van rugstas en huisdier
▲▲▲	→ Meenemen van een paard of ezel
▲▲▲▲	→ Meenemen van een klein schip of een koets.

Veranderingen en mutaties

Deze **spreuken** hebben het lichaam, met name het lichaam van de magier zelf, als doel. Het tijdelijk veranderen van de fysieke vorm.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Kleine mutaties (nagel en haargroei)
▲▲	→ Mutaties van ledematen
▲▲▲	→ Mutaties van organen
▲▲▲▲	→ Volledige mutaties

De Secundaire effecten

Mutaties bij anderen

▲	→ Kleine mutaties (nagel en haargroei)
▲▲	→ Mutaties van ledematen
▲▲▲	→ Mutaties van organen
▲▲▲▲	→ Volledige mutaties

De Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.

▲▲▲ → Betovering van dagen
▲▲▲▲ → Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd)

Vervloekingen van Bayaxanar

Vervloekingen van Bazaxanar hebben meestens betrekking op de Chaotische, bloeddorstige en genadeloze krijgsvoering.

Primaire principe

▲ → Wegnemen van pijn en liefde.
▲▲ → Woede, haat, blijft, de rest wordt naar de achtergrond gedrongen.
▲▲▲ → Bloedwoede, dodelijke haat, wegnemen van alle andere gevoelens en emoties. Razernij, negeren van alle minpunten door wonden (exclusief VP malus).
▲▲▲▲ → Doorgaan tot de dood, zonder enige vorm van zelfbehoud, geen coherente gedachten mogelijk. Razernij, negeren van alle minpunten door wonden (exclusief VP malus).

Secundaire effecten

Duur

▲ → Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲ → Betovering van uren.
▲▲▲ → Betovering van dagen
▲▲▲▲ → Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Vechtkracht (alleen mêleewapens)

▲▲ → Een +1 op aanval
▲▲▲ → Een +2 op aanval en +1 op schade
▲▲▲▲ → Een +3 op aanval en +2 op schade

Initiatief

▲ → Een +2 op initiatief
▲▲ → Een +4 op initiatief
▲▲▲ → Een +6 op initiatief
▲▲▲▲ → Een +8 op initiatief

Passief arkaan verweer

→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲ → ▲▲ arkaan verweer
▲▲ → ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲ → ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲ → ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Maler

Vervloekingen van Maler of Malár hebben te maken met het oproepen van lijkstijfheid in tegenstanders, maar kan eventueel ook op jezelf.

Primaire principe

▲ → Stijfheid, het slachtoffer voelt zich een beetje stijf. Spieren zijn minder soepel, gewrichten doen zeer. Traplopen is moeizamer. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 2)
▲▲ → Lijkstijfheid, het slachtoffer voelt zich stijf. Spieren zijn een stuk minder soepel, gewrichten doen zeer. Traplopen is moeilijk. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 4)
▲▲▲ → Verstijfd. Het slachtoffer kan zich maar moeilijk bewegen. Alle bewegingen doen zeer en spieren en gewrichten doen pijn, zelfs ademhaling wordt moeilijker. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 6)
▲▲▲▲ → Een lijk, het slachtoffer is tijdelijk dood.

Secundaire effecten

Duur

▲ → Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲ → Betovering van uren.
▲▲▲ → Betovering van dagen
▲▲▲▲ → Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Passief arkaan verweer

→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲ → ▲▲ arkaan verweer
▲▲ → ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲ → ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲ → ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Korboth

Spreuken die voortvloeien Korboth's Medogeloze Bloedjacht.

Primaire principe

▲ → Een bonus van 3 punten op alle speerpunten die *direct* te maken hebben met het *vinden* van een prooi. Dat geldt niet alleen voor bijvoorbeeld 'geurspoor volgen' maar ook voor gebiedkennis, oriëntatie etc.
▲▲ → Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden van een prooi.
▲▲▲ → Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden en achtervolgen van een prooi. Hierdoor kan je ook sneller rennen, is het uithoudingsvermogen groter.
▲▲▲▲ → Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden en achtervolgen van een prooi. Hierdoor kan je ook sneller rennen, is het uithoudingsvermogen groter. Ook krijg je een +3 op je vechtvaardigheidscores, wanneer je de prooi wil doden.

Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Bacharaaz

De spreuken hebben als doel om ziekten te verspreiden. Ziekten hebben meestal een langere tijd nodig om effectief te worden en zijn niet direct toepasbaar in de strijd bijvoorbeeld.

Primaire principe

▲	→ steenpuist, schimmel, bedorven voedsel.
▲▲	→ ontsteking, wondrot, verkoudheid, rot aan een aatal bomen of struiken.
▲▲▲	→ longontsteking, tubercolose, malaria, rot aan een gewas van een akker.
▲▲▲▲	→ tumoren, reuma, lepra, grote verrotting, dat meerdere velden kan treffen.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Skiroth

Spreuken van Skiroth, inspireren tot vreselijke en vleselijke lusten.

Primaire principe

▲	→ Verlagen van remmingen bij seks, sado-masochisme en sadisme.
▲▲	→ Wegnemen van remmingen bij seks, sado-masochisme en sadisme. Dit resulteert in een dubbele aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.
▲▲▲	→ Het stimuleren van een kwaadaardig en pervers verlangen om anderen pijn te doen en remmingen en moraal te ondermijnen. Dit resulteert in een driedubbele aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.
▲▲▲▲	→ De oncontroleerbare drang om anderen pijn te doen. Remmingen en moraal zijn verdwenen. Dit resulteert in een vier keer de normale aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.

Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

-	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Tlactila

Spreuken van Tlactila leiden tot het oproepen van wormen en insecten. Nuttige dieren die ook een plaag kunnen worden.

Primaire principe

Duur

▲	→ Een paar dozijn, tot enkele honderden vliegen of sprinkhanen, spinnen, muggen of andere insecten.
▲▲	→ Een paar duizend insecten.
▲▲▲	→ Honderdduizenden insecten die lokaal een gevaar vormen voor dieren en planten, op een zeer locate plek de zon verduisteren en in alle openingen en kieren krioelen.
▲▲▲▲	→ Miljoenen insecten die een plaag vormen voor de omgeving, de zon verduisteren en in alle openingen en kieren krioelen.

Skry

Skryën is een spreuk en betreft het op afstand zien en horen: televisie en telephone. Zicht te krijgen door de nevelen van afstand en tijd.

Tijd

▲	→ Nu
▲▲▲	→ Recent verleden
▲▲▲▲	→ Lang geleden, (mogelijke) nabije toekomst

Zonnespreuken

Spreuken ontworpen om ondoden te bevechten, vaak van goddelijke oorsprong, hebben ook een band met vuur en daglicht.

Het Centrale Arkane Principe

Schade ondoden geen pantser.

▲	→ Schade: WST 2
▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲	→ Schade: WST 4
▲▲▲▲	→ Schade: WST 5

▲▲▲▲
Zeer zware arkane manifestatie

▲▲▲
Sterke arkane manifestatie

▲▲
Matige arkane manifestatie

▲
Schaduwspreuken

Vervloekingen van (…)

Oproepen van wezens van Nakár

Tot onleven brengen van dode wezens

Chaosspreuken

Bedrog

Spreuken van de Draak

Exorcisme

Skry

Veranderingen en mutaties

Antimagie

Exorcisme

Maanspreuken

Spreuken van Leven

Spreuken van Gedachten

Illusie

Liefdesspreuken

Spreuken van Emotie

Spreuken van Ziel

Antimagie

Zonnespreuken

Spreuken van Vuur

Spreuken van Lucht

Electriciteit

Betoveren

Spreuken van Aarde

Spreuken van Water

Telekinese

Oproepen van wezens van Ælendýn

Animatie

Focusgebieden van **▲Beheersing van de Sý (Stabili)**

HOE WERKT EEN VOLATILI MAGIËR?

Met mijn handen om mijn mond laat ik mijn Lokkroep schallen.

De Roep snijdt de ijle lucht. Hoge, messcherpe tonen doorbreken de stilte. De tonen ontstaan diep in mijn lichaam, trillen in mijn borstkas, vullen de leegte en laten mijn lichaam vibreren als een klankkast. Zelfs mijn huid lijkt te reageren—kippenvel op mijn lichaam, rillingen door mijn lijf, en tintelingen die mijn gekomde handen en vingers bereiken.

Ik voel de luchtstroom, mijn stembanden—ik slijp de hoge tonen, als een slijper die een diamant slijpt. De tonen worden kristalhelder, ijl en scherp.

De lucht siddert. Ik voel hoe de trillingen zich aaneenreigen en geladen worden. Ook de grond onder mijn voeten merkt het en resoneert zacht mee. Alsof ook Moeder Aarde kippenvel krijgt. Ik voel haar wakker worden en zich zachtjes roeren, terwijl de tonen langs haar koude hellingen glijden als een frisse voorjaarswind.

De koeien in de verte tillen hun koppen op, hun oren gespannen, terwijl mijn stem hun lichamen bereikt en in hen het verlangen ontwaakt om naar mij te komen. En ze komen. Eerst langzaam, dan steeds sneller.

Want ik ben hun herder. Ik ben hun koeienmeid. Ik ben hun Kuhmajdýr.

Ysbrønne Frennasfriede,
Kuhmajdýr, Stunklund.

'De magie die ik roep is als een ademtocht in de wind—kortstondig en voorbijgaand. Maar juist daarin ligt haar kracht: niet in het blijven, maar in het raken. Elke toon, elk zegel is een fluistering die de wereld heel even buigt, om daarna te verdwijnen en iets nieuws achter te laten'.

Li'Aria, fluitist en volatili magiër.

Magie? Dat is geen kunst, vriend. Het is instinct. Eén snelle beweging, en ik ben weg. De meeste magie duurt te lang om zinvol te zijn. Mijn magie leeft zo kort als een vingerknip, maar in die knip kan ik jouw wereld op z'n kop zetten.

Muis, straatdief en volatili heks,
LaGelian

'Het leeft slechts een ademtocht, maar in die adem vindt de wereld verandering'

'Een vluchtig zegel is geen teken van zwakte, maar van scherpzinnigheid; het is de kunst om de magie te laten spreken voordat de stilte haar verslindt'

Mayera Sinastrias, Abdes,
Solozheim.

Volatili in het kort

Sigillenmagie kent drie hoofdtypen sigilli:

Sigilli Stabili: stabiele en vaste sigilli die op zichzelf geen directe werking hebben, maar pas hun kracht vrijgeven na activatie.
Sigilli Fluido: beter bekend als alchemistische sigilli, waarbij zegels worden vermengd met vloeistoffen om, bij de juiste verhouding, een arkane kracht te ontketenen.
Sigilli Volatili: vluchtige sigilli die direct na creatie worden geactiveerd en het beste werken in situaties waarin snelheid en flexibiliteit vereist zijn. Dit hoofdstuk richt zich op deze laatste vorm van sigillenmagie.

Volatili zijn **vluchtige** zegels – gesproken, gezongen, met handbewegingen gemaakt. Deze zegels duren korter, maar zijn vaak veel minder machtig dan de zegels die de ambachtelijke magiërs maken. Het verschil is ongeveer hetzelfde als spreuken en rituelen. Een Volatili Sigillist sorteert voor op spreuken, en is vaak nauw verbonden aan elementarisme.

Mayera Sinastrias, ebbon, abdes en magister van Solozheim en Volatili Sigillist.



Inleiding

Volatili Sigillisten zijn zegelmagiërs die zich onderscheiden door hun gebruik van vluchtige sigilli—magische zegels die direct na creatie worden geactiveerd. Het is de kleinste groep arkanen in Ysaïlon, en hun kunde is zeldzaam, met als uitzondering misschien de stad Caeldon. De bekendste volatili zijn de ebbon shennar priesters die gebruik maken van woorden en tekens. Zij hebben een hybride vechtstijl ontwikkeld die ergens tussen 'arkaan en mundaan' vechten in ligt.

Waar stabili- en fluido-zegelmagiërs hun opleiding doorgaans volgen in de gilden van grote steden, krijgen volatili Sigillisten vaak training bij artiesten, muzikanten of in kloosters. Dit verklaart waarom veel volatili afkomstig zijn uit de hoogste sociale kringen, waar kunst en cultuur worden gekoesterd, of juist uit de laagste, waar straatmuzikanten, dieven en artiesten in de loop van de eeuwen de magie ontdekt hebben en doorgeven aan bijzonder getalenteerde leerlingen.

In plaats van zorgvuldig voorbereide zegels gebruiken zij vergankelijke sigilli die onmiddellijk effect hebben zodra ze worden uitgesproken, gezongen of gevormd met handbewegingen. Deze Sigilli Volatili worden vaak opgebouwd uit puris sigils van lucht, vuur, emotie en gedachten—elementen die zich ook lenen voor snelle, ogenschijnlijk intuïtieve uitingen van magie. Toch komt die spontaniteit niet zonder training. Een volatili sigillist moet net zo verfijnd te werk gaan als een werper met een mes: eerst de perfecte balans vinden door eindeloos slijpen en oefenen, om het wapen vervolgens met één precieze beweging te laten vliegen. Zo vereist het gebruik van volatili sigilli een scherp gevoel voor timing, precisie en controle, ondanks de vluchtige aard van hun magie, mag het 'werpmes' nooit het doel missen.

Waar ambachtelijke magiërs hun zegels creëren als rituelen vol voorbereiding, werken volatili Sigillisten vaak mmet korte, krachtige zegels die door intensieve oefening tot in de finesse zijn geperfectioneerd. Dit maakt hen meesters in het sturen van elementaire krachten en het beïnvloeden van hun omgeving door snelle, maar uiterst verfijnde magie. Dat wil niet zeggen dat volatili geen langere zegels gebruiken – door grote arkane kennis kan van een korte volatili spreuk een krachtiger spreuk gemaakt worden – in het klooster van Solozheim zingen de nonnen soms dagen achterelkaar in het koor, om de bossen rondom het klooster vrij te houden van ondoden. Deze lange spreuken lijken meer op rituelen en hebben de toewijding en het inzicht nodig die alleen meesterlijke volatili magiërs hebben.

Een volatili magiër is per definitie een **puris magiër**. Hun vluchtige kunst kan geen antagoniszegels bevatten en is ongeschikt om met nemesis te werken—deze vormen van magie vereisen een beheersing die woorden en gebaren overstijgt. Pas in het stadium van meesterlijk gebruik kunnen dergelijke complexe vormen een optie worden.

Dit hoofdstuk verkent al deze bijzondere vormen van sigillenmagie en de unieke benadering van de volatili magiërs die haar beoefenen.

Wat is eigenlijk een volatili sigil?

Een Sigilli Volatili is een vluchtig zegel—een momentopname van pure arkane kracht, getrokken, gegrepen, uit de Sý en direct weer losgelaten. Waar Stabili-zegels magie opslaan en beheersen, laat een Volatili-zegel zijn kracht in één ogenblik vrij, zonder terughoudendheid, zonder correctie.

Het is de flits van een symbool in de lucht, een klank die zichzelf in de werkelijkheid kerft, de arkane energie licht op en verdwijnt weer zodra de kracht is losgelaten.

En toen kwam de volatili-magiër de smidse binnen

En toen kwam de volatili-magïer de smidse binnen. Hij zag dat de stabili magiër aan het smeden was – en stond uren te kijken naar het ritme van de hamerslagen en hoe langzaam een zwaard vorm kreeg.

En toen wist de magiër het zeker: de werkelijke kracht lag niet in de tekens die in het metaal werden geëtst, maar in de kracht van de hamerslag zelf. In de vonken, de beweging van de hand, de klap van metaal op metaal…

Een vingerknip. Het huilen van een kind. Een slaapliedje. Het roepen van een vriend. Het uitspreken van een naam. De zachte kreun van een geliefde. Een aai over een blote huid.

Dáár ligt de werkelijke kracht.



De Troupe van Nalya

De woestijnnacht was koud. De hitte van de dag was allang vervlogen en de sterren schenen helder. Alvar hield Mirels hand stevig vast, zijn vingers om de hare geklemd. Haar hand was koud, haar voetstappen geluidloos, maar hij voelde hoe ze trilde. Ze had al uren niets gezegd.

Voor hen danste een kampvuur, Alvar zag lage zithoeken en de tenten van een reizende Troupe. Hij herkende de gebronste Senche en andere reizigers, meesters van de Volatili, was hem verteld. De muziek was verstomd en de blikken van de kampbewoners rustten op hen. Een jongeman met een tambourijn. Een tienermeisje met een sproetig gezicht en een accordeon op haar schoot. Alvar wist het—ze hadden de teerling geworpen. Terug konden ze niet meer.

Een gestalte gleed soepel uit het donker. Een ranke vrouw, haar haren strak tegen haar schedel gevlochten, haar neus scherp en hoekig. In haar hand draaide ze gedachteloos een dunne zilveren fluit.

'Wat brengt jullie hier?' Haar stem was warm, maar haar blik bleef koel, het wantrouwen van iemand die vertrouwen niet snel schonk. Haar ogen gleden over hen heen—een kostbaar amulet om Alvars hals, een zware gouden armband met sigillen om zijn bovenarm. Hun kleren waren mooi, al waren ze versleten. Een leren tas met zilveren stiksels hing op zijn rug. Een luit, waarschijnlijk.

Alvar hief zijn kin op en trok Mirel dichter tegen zich aan. 'We kunnen dansen,' zei hij. 'En ik speel de luit.' Mirel, die de hele dag geen woord had gezegd, haalde diep adem. Haar stem was klein, maar hard: 'En we stelen niet'.

Gelach uit de schaduwen.

'En worden niet bestolen!'.

Alvar besefte hoe fragiel hun situatie was. Zo makkelijk konden ze alles kwijtraken. Hun goud. Hun leven. Hun dromen. Meerdere mannen en een vrouw stapten naar het kampvuur. Hun gezichten waren niet vriendelijk, maar ook niet onvriendelijk. De vrouw met de fluit bleef haar vingers om het zilver wikkelen en keek naar Mirel.

Het meisje was acht jaar oud, maar haar blik was scherp en ze knipperde niet met haar ogen.
'Geen dieven?' De vrouw kneep haar ogen tot spleetjes. Mirel schudde haar hoofd. 'Kun je op blote voeten over een lijn dansen?'
Mirel knikte. 'Dat kan ik'
De vrouw keek naar Alvar, die zijn schouders ophaalde. 'Ze kan het, maar ze moet het nog wel leren'.

Meer gelach.
'En jij, jongen, Kun je een beetje spelen op die luit?'

Alvar antwoordde niet met woorden. Hij pakte zijn luit, zette zijn voeten steviger in het zand en sloeg een akkoord aan. En toen hij begon te spelen, luisterde het zand mee—het draaide zachtjes op een opkomende wind. Maar de vrouw keek niet naar hem. Haar ogen draaiden langzaam terug naar Mirel.

Het meisje had haar ogen gesloten en bewoog mee op de muziek. Haar kleine voeten tekenden zachte patronen in het zand, nauwelijks zichtbaar, maar voor wie Volatili magie kende— goed kende - voor wie écht keek—danste de Sý met haar mee.

Alvar stopte.

De vrouw glimlachte. 'Ik ben Nalya', ze draaide zich om en liep terug naar het vuur. 'Jullie zijn welkom'.

Mirel keek naar de sterren en zuchtte. Alvar haalde diep adem. 'Wij zijn Alvar en Mirel, en we blijven,' zei hij tegen Nalya's rug, alsof hij de gunst verleende. Nalya draaide zich om, alsof ze door een adder was gebeten.

'Deze gouden armband dekt de kosten voor ons eten en onze opleiding…' Zijn ogen blonken trots in het vuurlicht. 'Maar we hebben wel één eis voor onze trouw aan deze Troupe'

Nalya's ogen vernauwden zich toen ze zijn voorwaarde hoorde.

En toen lachte ze.

Hard.

Na de komst van deze twee, wist ze zeker, zou de Troupe nooit meer hetzelfde zijn.

Het was wat het was.



De krachten van de Volaliti Sigillist

Net zoals alle arkane vaardigheden worden de krachten van de Volatili Sigillist, geleerd in drie stappen:

1) de **fundamentele verankering van volatili sigillen** dit begint vaak als een *onbewust* stadium – dat bij hogere scores en na de geïnitieerde fase ook *bewust* gebruikt kan worden.

2) Hierna volgt, na een **initiatie**, de **geïnitieerde fase**, waarbij de magiër een geaccepteerd onderdeel is van zijn orde, of de groep magiërs waar hij zijn metier geleerd heeft. Voor de meeste magiërs is dit het eindstation. Maar sommigen groeien door in de richting van een meesterlijke fase

3) Het **meesterschap van volatili sigillistiek** betekent dat, na veel geduld en studie, ze ook andere arkane krachten leren beheersen die met hun vorm van sigillistiek te maken heeft. Hun krachten zijn breder in te zetten, en met meer complexiteit aan te wenden.

Overerven van speerpunten

Een aantal speerpunten onder de ⊙ **Fundamentele verankering van volatili sigillistiek** *erft over*. Net zoals bij andere speerpunten.

Als een mundane vaardigheid een zelfde speerpunt heeft (bijvoorbeeld ▲ **Geduld & kalmte**) dan overerven ze volgens de normale regels voor overerving.

Speerpunten werken echt anders bij de verschillende arkane vaardigheden en worden daarom in dit hoofdstuk toegelicht. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** gebruik je bijvoorbeeld anders onder de diverse arkane vaardigheden, zeker anders dan het mundane speerpunt! Deze mundane vaardigheden en hun speerpunten staan in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon* beschreven, met uitzondering van ⊙ **kennis van & inzicht in de magische wereld**. Deze staat uitgelegd in dit boek op pagina 43.

Hoe werken de krachten van de Volatili Sigillisten?

In de volgende paragrafen worden de krachten van de Volatili Sigillisten uitgewerkt, in de volgorde:

5. ⊙ Fundamentele verankering
6. De opening
7. ⊙ Geïniteerd gebruik
8. ⊙ Meesterschap.

⊙ Fundamentele verankering van volatili sigillen

▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (volatili sigillen)
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Geduld & kalmte
▲ Voordracht & presentatie

⊙ Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (volatili sigillen)
▲ Arkane stamina
▲ Beheersing van de Sý
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken

⊙ Meesterlijke beheersing van volatili sigillen

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht (volatili sigillen)
▲ Arkane stamina
▲ Beheersing van de Sý
▲ Meesterlijke zegels ontwerpen & ontwikkelen
▲ Meesterlijke zegels maken

Vaardigheidseisen voor Arkane Progressie

Om punten te kunnen investeren in een volgende fase van een arkane vaardigheid, moet de onderliggende vaardigheid een score van *minimaal 4* vaardigheidspunten hebben.

Bijvoorbeeld:

Om te investeren in ⊙ **Meesterschap**, moeten zowel ⊙ **Geïnitieerd gebruik** als ⊙ **Fundamentele verankering** een vaardigheidsscore van minimaal 4 hebben. De eigenschap ⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie** is dan minimaal 5.



⊙ Fundamentele verankering van volatili sigillen

⊙ Fundamentele verankering van volatili sigillen
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Geduld & kalmte
▲ Voordracht & presentatie

Ook volatili sigillenmagiërs beginnen onbewust. Zangers en muzikanten die hun publiek moeiteloos betoveren. Begaafde sprekers en predikers. Zelfs bijgeloof speelt een rol—wie maakt er nu geen teken tegen het Oog van de Draak? Saïlon volgen eeuwenoude rituelen zonder te weten waarom. Waarom zingen ze een liedje bij het aansteken van de haard? Waarom werken kinderliedjes soms bovennatuurlijk goed?

Wanneer een personage onbewust affiniteit met Sigillen ontwikkelt, uit zich dat subtiel. Ze zijn net iets bekwamer in zaken die met deze krachten samenhangen. Vaak komt dit tot uiting in een kunstvorm of dagelijkse handeling. Zo'n personage kan inspirerend preken of betoverend dansen. Deze 'bovennatuurlijke aanleg' geeft hen een voorsprong die anderen missen.

▲ *Arkane krachten & residu opmerken*

Een onbewuste gebruiker van sigillen begint steeds vaker arkane stromingen en activiteiten te voelen. Ze merken wanneer een element is gebruikt, een sigil actief is, of een spreuk wordt uitgesproken. Hoewel ze bijvoorbeeld een maanpoort of een oud elementair wezen kunnen aanvoelen, ontbreekt vaak nog de kennis om deze sensaties precies te duiden. Hoe beter een proef op **▲ Arkane krachten & residu** lukt, hoe meer inzicht de sigillenmagiër verwerft. Dit inzicht groeit verder door bewuste arkane vaardigheden, zoals **⊙ geïnitieerd gebruik van volatili sigillen**, en hogere scores in op **⊙ Meesterlijke beheersing van volatili sigillen**. **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** is vaak een *beperkende score*.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Arkane kennis groeit terwijl een personage onbewust zijn affiniteit voor volatili sigillen en het arkane ontwikkelt. Alles wat ze zien, lezen of horen, wordt opgeslagen—met het besef dat deze informatie ergens hun wezen raakt. Al is het onbewust. Deze kennis vormt een fundament waar de sigillenmagiër later vaak op teruggrijpt en breidt zich uit met ervaring en actief gebruik van arkanen. Vooral de **⊙ geïnitieerd gebruik** en **⊙ meesterlijke beheersing van volatili sigillen** zijn belangrijk bij het beter begrijpen van meer specialistische kennis.

Arkane kennis kan echter beperkend werken op andere vaardigheden, en vice versa. Vooral bij **⊙ meesterlijke beheersing van volatili** is **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** belangrijk omdat deze score *begrenzend* werkt op de complexiteit van de spreuken die een volatili sigillist wil doen.

🌀 Beperkend & begrenzend
Beperkend: *Als een score lager is, wordt deze score gebruikt als de maximaal toegestane waarde. Dit beperkt de effectiviteit van het gebruik of de toepassing.*
Begrenzend*: Dit geeft de maximale grens aan voor welke krachten of effecten toegestaan zijn, en bepaalt de limieten van magische krachten en/of de complexiteit van effecten.*



▲ *Onbewuste Beheersing van de Sý*

De **▲ Onbewuste Beheersing van de Sý** drukt een diepgewortelde, instinctieve verbinding uit met de rauwe, ongetemde krachten van de Sý, die zich uit in vluchtige, oncontroleerbare manifestaties. Sommige Volatili-magiërs ervaren een instinctieve beïnvloeding van geluid, beweging of energie, waardoor hun stem krachtiger doordringt of hun handgebaren subtiele invloeden op de omgeving uitoefenen.

Muzikanten, zangers, dichters en Yrgh die gebarentaal gebruiken—allen kunnen, vaak zonder het te beseffen, de arkane krachten aanraken en beroeren. Wat begint als een onbedoelde aanraking van de Sý, wordt steeds doelbewuster en gerichter gebruikt.

Sommige magiërs ontdekken pas laat in hun training dat zij, zonder het te beseffen, al hun hele leven Volatili-krachten toepassen.

▲ Onbewuste Beheersing van de Sý

Voor elke ▲ in **▲ Onbewuste Beheersing van de Sý** kiest de sigillenmagiër een bijpassend (mundaan) speerpunt waarin hij kan excelleren. Per ▲ in **▲ Onbewuste Beheersing van de Sý** mag de sigillist één individueel speerpunt selecteren dat een bonus ontvangt. Deze bonus is gelijk aan het totale aantal ▲ in **▲ Onbewuste Beheersing van de Sý**. Let op: deze ▲ gelden uitsluitend voor het gekozen speerpunt en *erven niet over*.

▲ *Geduld & Kalmte*

Speerpunten onder geduld en kalmte kunnen worden ingezet om mislukte proeven op het ontwerpen van zegels, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase, over te gooien. Het is een eigenschap die al vroeg in het leven van een sigillist van grote waarde is, hoewel het praktisch nut pas later in het leven van de sigillist duidelijk wordt. Dit speerpunt erft over van mundane gelijknamige speerpunten.

▲ Geduld & kalmte

Met **▲ geduld & kalmte** kan een speler 1x per spelsessie een mislukte proef op het ontwerpen van zegels, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase, overgooien. Deze tweede worp is verlicht met het aantal speerpunten onder **▲ Geduld & kalmte**

▲ *Voordracht & presentatie*

Iedere volatili sigillist blinkt uit in een vorm van voordracht en presentatie, dit is altijd de primaire focus afkomstig van de clustervaardigheid ◎ **artistieke kunde** – de vorm waarmee de sigillist zijn zegels maakt. Dit einscore van dit fundamentele speerpunt werkt beperkend op alle worpen voor **▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en **▲ Zegels maken**. Zowel in de geïnitieerde fase als ook in de meesterlijke fase.

◎ Artistieke kunde

Volatili sigillisten gebruiken een primaire focus van ◎ **artistieke kunde** om hun zegels mee te maken.

▲ Voordracht & presentatie

▲ Voordracht & presentatie onder ◎ **Fundamentele verankering van volatili sigillen** is *beperkend* op alle worpen voor **▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en **▲ Zegels maken**, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase.

Extra regel

In plaats van bij ***▲ voordracht & presentatie*** de primaire focussen te kiezen van ◎ ***artistieke kunde,*** *kan een volatili Sigillist ook kiezen om* ***gebarentaal en geluidloos communiceren***, ***trucjes en jongleren*** *of* ***mobiel vechten*** *te kiezen (als shennar priester), de bijbehorende speerpunten werken dan altijd begrenzend op* ***▲ voordracht & presentatie***.





De initiatie

De kracht van volatili magiërs ligt in de unieke expressievorm waarin hun magie tot uiting komt: muziek, dans, voordracht, of zelfs vluchtige bewegingen. Deze diversiteit maakt een uniform initiatieritueel onmogelijk, en vereist een meesterlijke beheersing van deze uitingsvorm waarbij alle details moeten kloppen. Daardoor is elke initiatie een verlengde van deze vorm en toont de aard van de magiër en de specifieke manier waarop zij hun kunst beleven en uitdrukken.

De initiatie is daardoor meer een meesterproef, in plaats van een spontane 'opening' van krachten. Een zeer verfijnde en geslepen meesterproef, waarin de magiër voor het eerst duidelijke arkane effecten toont door een vluchtig magisch zegel te creëren. Voor een zanger kan dit een indrukwekkende, emotioneel geladen aria zijn, waarbij zijn magie plotseling een krachtige rukwind oproept. Een danser kan worden uitgedaagd om met gevaarlijke precisie ritmische bewegingen uit te voeren, waardoor onverwacht de vlammen in een vuur hoog oplaaien. Een dichter wordt wellicht gevraagd een spontaan, sigil met woorden te scheppen, wat bij een toehoorder een diep inzicht teweegbrengt.

Een meester, een **magister**, speelt bij dit proces een grote rol. Onder zijn begeleiding komt de initiatie pas echt tot stand; en zonder hem is het ook veel gevaarlijker, want de initiatie is potentieel dodelijk.

Het Eerste Sigil

Het maken van het eerste sigil van een volatili magiër is vrijwel altijd een eenvoudig puris sigil, dat de volatili Sigillist later ook kan gebruiken, en vind bijna altijd plaats onder begeleiding van een magister. Dit wil niet zeggen dat het eerste actieve gebruik van een sigil niet levensgevaarlijk is.

Aangezien het zegel samen met een magister wordt gemaakt, hoeft de geïnitieerde niet voor het *ontwerpen* van het zegel te gooien. De proef waartegen hij gooit met ▲ Zegels maken onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen** heeft de moeilijkheid 22. Omdat de hier nog geen score op staat, is de score de basisscore van ⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie** -2 de score waarmee gegooid wordt. Dit is in deze fase van de ontwikkeling van de arkaan meestal 0 of 1. Dit betekent dat een karakter geen succes kan hebben en dit direct van je vermoeidheid afgaat, en eventueel daarna bij je wonden. Bij kritisch falen (met meer dan vijf punten missen – wat eigenlijk niet anders kan) moet je nogmaals gooien, dit keer tegen moeilijkheid 12 – en vervolgens tegen 2 als ook dit wederom kritisch faalt.
(zie het hoofdstuk hiervoor over vermoeidheid voor de regels elders in dit hoofdstuk of op pagina 290). In elke fase van dit proces kan je het ▲ **speerpunt geduld & kalmte gebruiken** om één van deze worpen over te gooien

Als er een **magister** is dan neemt deze de **helft** van de arkane vermoeidheid van je over. Ook de magister mag één keer zijn ▲ **speerpunt geduld & kalmte gebruiken** om je één van deze worpen over laten te gooien. Wat ook de uitkomst is, als je het overleeft, is je element geopend en *moet* je eerstvolgende 3 ervaringspunten investeren op ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen** en de speerpunt op ▲ **Zegels maken** nemen (als er geen zwaarwegende factoren zijn die anders dicteren).



Geïnitieerd gebruik van Volatili Sigillistiek

De krachten die vaak onzichtbaar om ons heen aanwezig zijn, kunnen soms gemakkelijk worden bevrijd, maar zijn lastig te temmen. Het evenwicht tussen loslaten en beheersen maakt van een kind dat de leeuwenkooi inrent niet alleen een dwaas, maar ook een potentieel dompteur.

Mirella Fey Saddai, opera zangeres en volatili Sigillist, Torro Vichante.

⊙ *Geïnitieerd gebruik van Volatili Sigillistiek*

Na de initiatie onder begeleiding van een magister, kan een volatili magiër gaan werken met de speerpunten die vallen onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen**. Hij is nu echt een **magiër**, maar pas een beginnend magiër – vaak zal er nog jarenlange oefening en studie volgen onder begeleiding van één of meerdere magisters.

⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen** geeft aan in hoeverre een sigillen magër zijn geïnitieerde krachten beheerst. Onder deze vaardigheid valt het ontwerpen en gebruiken van zegels. De vijf speerpunten samen maken in samenhang een complete sigillist, de speerpunten versterken elkaar en beperken elkaar.

Met ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**, onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik Volatili Sigillistiek**, heb je specialistische kennis & inzicht met betrekking tot Volatili Zegels. Dit speerpunt is *begrenzend* op andere aspecten van het maken van sigillen. Het geeft aan wat je wel en niet kan. Dit speerpunt bepaalt later in hoeverre je *complexe* spreuken kan doen.

▲ **Arkane stamina** voorkomt arkane uitputting en potentiele wonden door onzorgvuldig gebruik van de ongetemde arkane krachten.

De ▲ **Beheersing van de Sý** is een speerpunt dat aangeeft in hoeverre de magiër de krachten, die langs onze werelden glijden en schuren, kan beheersen om magische effecten mee te creëern. Door de Sý te gebruiken en manipuleren reikt de magiër naar de krachten die zowel achter als binnenin de Sý liggen. ▲ **Beheersing van de Sý** is vaak begrenzend of beperkend op met name de kracht van de sigillen die gemaakt kunnen worden – en wordt bij ⊙ **Meesterlijke beheersing van volatili sigillen** bepalend voor de kracht van de spreuken die een magiër kan oproepen.

▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken** is het eigenlijke handwerk van de volatili magiër. Beide worden beperkt door de speerpunteindscore ▲ **Voordracht & presentatie**.

⊙ Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Zegels maken



⊙ Geïnitieerd gebruik van Volatili Sigillen als clustervaardigheid

De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*)

Een samenvatting van clustervaardigheden:

Wanneer je een eerste punt op ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Volatili Sigillen** zet, kies je een primaire focus**.** Als je vaardigheidsscore 3 bereikt mag je een **secundaire** focus kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende **secundaire** focus kiezen. In plaats van een nieuw secundaire focus erbij te kiezen, mag je ook een secundaire focus die je al hebt te 'upgraden' naar een extra **primaire** focus.

Als je op je primaire focus een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire focussen gooi je met een malus van 2. Je mag, als je *geen* focus uit een hebt gekozen, geen effecten uit dit gebied gebruiken.

Op volgende pagina staat een volledig overzicht van de focusgebieden.

🌀 **Focusgebieden** van ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Volatili Sigillen**
◊ het element aarde
◊ het element lucht
◊ het element vuur
◊ het element water
◊ het element emotie
◊ het element gedachten
◊ het element leven
◊ zielskracht

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen** bepaalt de kennis en het inzicht dat een karakter heeft in diverse vormen en toepassingen van specifiek volatili zegels. Een magiër gebruikt ook zijn **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili zegels** ook de mogelijkheden van het gebruik van zijn krachten te bepalen .

🌀 **Beperkt & begrenst** door **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het maken en gebruiken van complexere zegels en spreuken. .*
(dit staat genoemd bij de andere speerpunten).

▲ *Arkane Stamina*

Gebruikers van Arkane krachten putten een deel van de energie uit hun eigen lichaam. Dit geldt ook voor de de volatili sigillist, die soms met grote krachtsinspanning de opgeroepen krachten moet vormen en beheersen – kneden en temmen. Als dit niet goed lukt, zal het karakter een prijs moeten betalen. Hoe arkane uitputting werkt staat beschreven in de paragraaf over **Arkane vermoeidheid,** op pagina 290. Hieronder de korte versie:

🌀 **Arkane vermoeidheid (kort):**
Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën, afhankelijk van de rol:

De Proef voor arkane vermoeidheid	
Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken (zie het hoofdstuk over de **Arkane animus**'s).
▲ Arkane Stamina erft over van gelijknamige speerpunten.

▲ *Beheersing van de Sý*

De **▲ Beheersing van de Sý** is een speerpunt dat aangeeft in hoeverre de magiër de krachten, die langs onze werelden glijden en schuren, kan beheersen om magische effecten mee te creëern. Door de Sý te gebruiken en manipuleren reikt de magiër naar de krachten die zowel achter als binnenin de Sý liggen. **▲ Beheersing van de Sý** is vaak begrenzend of beperkend op met name de kracht van de sigillen die gemaakt kunnen worden – en wordt bij ⊙ **Meesterlijke beheersing van volatili sigillen** bepalend voor de kracht van de spreuken die een magiër kan oproepen.

🌀 **Beperkt & begrenst** door **▲ Beheersing van de Sý**
▲ Beheersing van de Sý
▲ Beheersing van de Sý *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het bepalen van de kracht van zegels en spreuken.*
(dit staat genoemd bij de andere speerpunten).

🌀 **Cirkel van Volatili Sigillisten**
Moeilijkheid: 10 om de Cirkel met andere Volatili Sigillisten te vormen, +1 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien op de speerpunteinscore van de **▲ Beheersing van de Sý** Voor een groep van vijf is de moeilijkheid dus 13. Alle sigillisten hebben de zelfde vorm (zingen, instrument bespelen, trommelen) anders kan het niet. Een volatili sigillist alleen een Cirkel initiëren vanaf ▲▲▲▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**, deelnemen kan vanaf ▲▲▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht.**
Vervolgens gooit de leider van de Cirkel voor de **▲ zegels maken** waarbij hij de speerpunten van alle deelnemers van de cirkel optelt, zijn score wordt echter beperkt door de deelnemer met de laagste speerpunteindscore.
Arkane Uitputting wordt eerlijk eerlijk (wsikundig) afgerond en verdeeld.



▲ *Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen*

Een standaard **Zegelproef** valt uiteen in twee delen: het *bedenken* van een zegel en het *maken* van een zegel. Hij moet eerst een zegel onderzoeken en ontwerpen voordat hij een zegel kan gaan maken. Het onderzoeken van een nieuw zegel begint met een idee. Dit idee kan van de magiër zelf komen, maar kan ook afkomstig zijn van een boek of leermeester. In de meeste steden, en zelfs in sommige adellijke bibliotheken, zijn boeken over magie te vinden. De vaardigheid om hier snel goede informatie uit te halen wordt gedekt door deze speerpunt. Een volatili magiër zal veel meer met zijn magister oefenen. Ook zonder magister kan een volatili sigillist nieuwe zegels bedenken, maar dit is altijd moeilijker.

Voor dit alles gebruikt de magiër het speerpunt: ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Volatili Sigillistiek**.

▲ *Zegels maken*

De score op ▲ **zegels maken**
bepaalt hoe goed de volatili magiër de eerder uitgedachte sigillen ook daadwerrkelijk kan maken.

Hoe maak je een volatili zegel?:
Stap 1: Met ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** *onderzoekt* een magiër hoe hij nieuw zegel moet maken.

Stap 2: Met ▲ **zegels maken,** *maakt* een magiër het zegel kan ontwerpen.

Beide zijn bij een volatili magiër beperkt door de speerpunteinscore op ▲ **Voordracht & presentatie** onder ◎ **Fundamentele verankering van volatili sigillen**.

Hoe maak je volatili zegels?

Zegels ontwerpen en maken gaat op precies dezelfde manier. Je gooi alleen met de andere speerpunscore en de moeilijkheid ligt hoger bij het ontwerpen. Bij de geïnitieerde elementkrachten staan al veel gebieden en effecten beschreven – de ▲ corresponderen grotendeels.

Beperkt & begrenst
▲ Voordracht & presentatie
▲ Voordracht & presentatie onder ◎ **Fundamentele verankering van volatili sigillen** is *beperkend* op alle worpen op ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **zegels maken**

▲ Beheersing van de Sý
▲ ***Beheersing van de Sý*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het bepalen van de kracht van zegels en spreuken.*

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het maken en gebruiken van complexere zegels en spreuken. .*

Je begint met het bedenken en schrijven van het zegel:

Wat moet het doen? En hoe wil je dit bereiken? Er zit een elementkracht

Hoeveel elementen (complexiteit)	
Begrenst door ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht.** Dit betekent dat de moeilijkheid niet hoger mag liggen dan het aantal ▲bij dit speerpunt.	
Basismoeilijkheid	
▲	→ 1 Lager element
▲▲	→ 1 Hoger element
▲▲▲	→ 2 lagere elementen
▲▲▲▲	→ 1 hoger element en 1 lager element
▲▲▲▲▲	→ 2 lagere en 1 hoger element

Een zegel dat lagere elementkrachten oproept:	
Begrenst door ▲ **Beheersing van de Sý.** Dit betekent dat de toegevogede moeilijkheid niet hoger mag liggen dan het aantal ▲bij dit speerpunt.	
Een zegel dat lagere elementkrachten oproept	
Elementhoeveelheid	**Moeilijkheid**
Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind	-
Toorts, Kei, Waterzak, Briesje	+ ▲
Haardvuur, forse kei, emmer, vlaag	+ ▲▲
Kampvuur, rots, ton, luchtstoot	+ ▲▲▲
Schade: door element WST 1	+ ▲
Schade: door element WST 2	+ ▲▲
Schade: door element WST 3	+ ▲▲▲
Pantser: door element, + I	+ ▲
Pantser: door element, + II	+ ▲▲
Panster: door element, + III	+ ▲▲▲
Een zegel dat hogere elementkrachten oproept	
Elementhoeveelheid	Moeilijkheid
Telepathie / Empathie	+ ▲
Zenden Licht	+ ▲▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 1	+ ▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 2	+ ▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 3	+ ▲▲▲
Extra in het ontwerp proces	
Leermeester	-▲ **Coachen & doceren**
Extra bij het maken	
Aanwezigheid leermeester	-▲ **Coachen & doceren**

Moeilijkheid ontwikkelen	
▲	3 + 1d6
▲▲	4 + 1d6
▲▲▲	6 + 1d8
▲▲▲▲	8 + 1d8
▲▲▲▲▲	12 + 1d10
▲▲▲▲▲ ▲	15 + 1d10
▲▲▲▲▲ ▲▲	19 + 1d20
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	25 + 1d20

Moeilijkheid maken	
▲	2 + 1d4
▲▲	3 + 1d4
▲▲▲	4 + 1d6
▲▲▲▲	6 + 1d6
▲▲▲▲▲	10 + 1d8
▲▲▲▲▲ ▲	13 + 1d10
▲▲▲▲▲ ▲▲	17 + 1d20
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	22 + 1d20

Hoe lang duurt het maken en ontwerpen van een volatili zegel?		
Proef	Ontwerpen Tijd	Maken Tijd
▲	1 uur	2 VP
▲▲	4 uur	3 VP
▲▲▲	1 dag	4 VP
▲▲▲▲	4 dagen	6 VP
▲▲▲▲▲	1 week	8 VP
▲▲▲▲▲▲	4 weken	12 VP



Het Grote Feest in Meervoorde

De Voorbereiding

De middagzon hing laag en bescheen het koren. De zonnestralen warm, maar niet meer brandend. De lucht was blauw – en zwaluwen pikten de insecten uit de hemel. Een vrouw met opgestoken zwart haar balanceerde op een houten hek. Mirel. Haar tenen vonden moeiteloos houvast op de smalle balk, terwijl ze haar armen uitstrekte. Haar kleding was gemakkelijk, te gemakkelijk? En liet meer zien dan eigenlijk beschaafd was in de streek waar ze nu waren. De stof van haar kuitbroek voelde vertrouwd tegen haar huid. Licht, soepel, gemaakt voor beweging. Zoals haar lichaam dat was. De lucht was warm op haar huid, de vrijheid van haar kleding vanzelfsprekend, zoals ademen. Ze bewoog vrij en zonder schaamte. Als water. Maar ze wist ook hoe ze bekeken werd—niet alleen met bewondering voor haar vaardigheid. Niet alleen met respect. Ze had geleerd om die blikken te negeren. Meestal. De Ogen noemde ze dat. Niet zwaar genoeg om haar te beweging te verstijven, om haar band met de Sý te breken. Maar ze voelde ze wel.

Naast het hek stond een man in een zwart leren vest, blote gladde borst, strakke blote buik. Zijn zwarte snor krulde mee met een licht pedante glimlach. Hij was nooit ver van haar vandaan. Hij plukte achteloos aan de snaren van een kleine luit, de tonen onvolledig, alsof hij een melodie probeerde te vinden waarvan de ware aard nog verstopt was. 'Je bent vandaag stijf', merkte hij op zonder op te kijken. Mirel, wierp hem een spottende blik toe en liet haar tenen over het hout glijden, balancerend zonder moeite. Haar houding nonchalant. 'Ik ben perfect, Alvar. Mijn tenen zijn soepeler dan jouw vingers'

Alvar snoof geamuseerd en sloeg een snelle opeenvolging van akkoorden aan op zijn luit – deze tonen bezorgden haar rillingen – ze voelden als een koude aanraking van de muziek op haar huid. Zoals altijd als de Sý haar omhelse. 'Ach… zorg jij maar dat je mijn muziek volgt, kleintje'. Mirel draaide op het hek, bijna gewichtloos, terwijl zijn muziek haar ondersteunde en ze even loskwam van het hout.

Vanachter een schuur kwam een vrouw aangelopen. Haar sproeten vingen het zonlicht. 'We hebben nog een uur' zei ze, 'het is tijd om op te warmen. Dit is jullie feestje'.

*

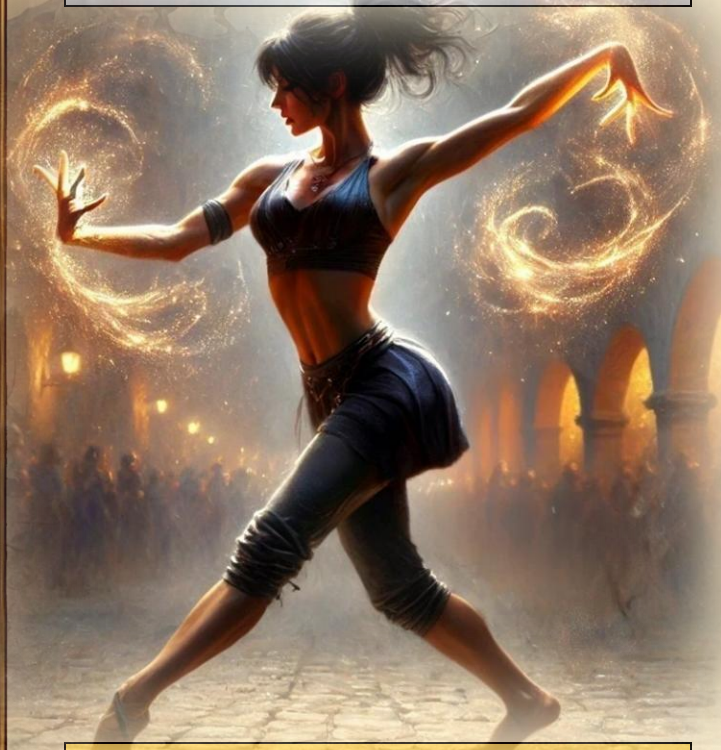
Aan de rand van het veld, waar een oude molen stond, hadden de andere Volatili dansers en muzikanten zich al verzameld. Sommigen zaten op de grond, hun spieren strekkend in de namiddagzon, anderen draaiden langzame figuren op het ritme van de wind en het koren. Een jonge Senche met kort, loshangend donkerkoper haar strekte haar been hoog tegen de stam van een boom, haar enkels zorgvuldig inbindend

met een lint. Een man met brede schouders pakte zijn tambourijn en toen de eerste ritmische slagen van de tambourijn door de lucht klonken, bewogen ze zich als één lichaam. Geen woorden, zeker geen bevelen— alleen het instinct van de magiërs en het strakke ritme dat trillend de Sý beroerde. Alvar was er evenzeer onderdeel van als Mirel – als alle anderen. Niemand dicteerde niemand, iedereen elkaar.

De repetitie was begonnen. En iedereen besefte het belang ervan.

Tegen de tijd dat de hemel rood kleurde en de Troupe naar Meervoorde ging, waren hun bewegingen geperfectioneerd, hun energie verbonden.

Vanavond zou Meervoorde dansen op hun tovermelodie.



Meervoorde

De vrouw die eerder Mirel en Alvar was komen halen stopte nog geen honderd meter van het ommuurde dorp, waar nu de schemering op neerdaalde en haalde haar accordeon van haar rug, keek over haar schouder naar de anderen en zei: 'ze verwachten iets bijzonders – laten we beginnen'.

Aan haar zijde draaide Mirel haar schouders los en veegde het stof van haar broek, strekte nog een keer haar kuitspieren en haalde diep en rustig adem. Legde haar beide handen op haar buik – en stuurde haar adem.

Vanachter hen danste twee andere danseressen met de breed geschouderde tambourijnspeler, Tom, naar voren en maakte een piramide, waar Mirel, na drie uitgemeten passen, door Alvar gelanceerd, tegenopsprong. Met een laatste klap op de tamourijn, leek de lucht in beweging te komen en wierp Mirel zich in een salto op de hoge muur; alsof zij werd gedragen door de wind.

Tom gooide de tambourijn en Mirel ving het instrument, wachtte even en sloeg een enkele, heldere klap. De klank trilde in de lucht, gedragen door de wind, en werd bijna direct beantwoord door het geroezemoes dat vanuit het dorp te horen was.

En stil viel. Een laatste zonnestraal viel op Mirel.

'Laten we ze niet teleurstellen', zei de vrouw met de accordeon grijnzend terwijl ze het grassprietje uit haar mond pakte en op de grond gooide.

De Troupe spoelde via de poort het dorp in.



Het feest begint

Kinderen renden joelend over het marktplein, terwijl ambachtslieden hun stalletjes sloten. Een opwinding trilde door het dorp—de Troupe was gearriveerd!

Het Feest Gaat Door…

De lucht boven Meervoorde was inmiddels diepblauw, bezaaid met sterren. De Volatili muzikanten hadden zich verspreid. De accordeoniste speelde een rustiger melodie, terwijl Mia, een luitspeler zich met Tom en zijn tambourijn in een hoek van het plein zich opstelden en ervoor zorgde dat er gedanst werd en veel gedronken.

Het Feest Gaat Door…

De dorpsbewoners, aanvankelijk toeschouwers, waren nu deel van de voorstelling geworden. De dansers van bewogen als een lopend vuur tussen de dorpelingen, en tussen hen dansten nu ook de meiden uit het dorp, hun rokken wervelend in het maanlicht. Jongens volgden de meishes, zoals het altijd het geval is, struikelend over hun benen, onbeholpen en lachend. Oudere dorpelingen klapten in hun handen en sloegen het ritme op tafels of wijnkruiken, hun aanvankelijke gereserveerdheid weggespoeld door de magie van de muziek.



Het Feest Gaat Door…

Aan de rand van het plein zat Alvar op een krat, bij een groep kinderen. Zijn stem, warm en laag, zong een oud verhaal over een danseres die zo lichtvoetig was dat de storm zelf jaloers werd en haar volgde, waar ze ook ging. De kinderen luisterden ademloos.

De accordeoniste lachte en zong luid terwijl ze haar vingers over de toetsen liet dansen. En dronk bier, en haar voorbeeld werd gevolgd. En het refrein galmde over het marktplein. En iedereen zong mee.
Dronk mee.

Tot zelfs de oude herbergier een dansje waagde. Onder luid gejoel van de omstanders greep hij de hand van de molenaarsvrouw, terwijl de muziek in tempo versnelde en de hele menigte meesleurde.
De molenaarsvrouw had blosjes op haar wangen.
De kinderen keken met open mond.
De menigte danste en zong.
En dronk.

Op de weergang stond Mirel nog steeds. Al urenlang keek ze vrijwel roerloos naar de kolkende massa, die steeds verder in het feest werd meegezogen. Niemand keek naar haar. Dat vond ze prettig. Ze was een danseres. Mensen keken naar haar lichaam. Naar haar bewegingen. Naar haar spieren. Maar liever danste ze met de Sý alleen. Zonder applaus. Zonder hun Ogen. Ze ademde in. Rustig. Ze knoopte het touwtje van haar kuitbroek nog een keer vast, zocht ademsteun, voelde haar lichaam in al zijn perfectie. Van haar vingertoppen tot haar tenen. Hier had ze haar hele leven voor geoefend.

Beneden haar stond Alvar, haar oudere broer, met één voet op een lege wijnkist, zijn schoen klopte de maat. Steeds sneller. Zijn vingers soepel glijdend over de snaren. Hij speelde al voor de wind, en de wind luisterde. En zij luisterde mee; want bijna begon hun lied… ze voelde hoe zijn muziek haar huid aanraakte, hoe de Sý tintelde, als een ademtocht, van haar kuiten tot haar nek.

En toen… Hij speelde sneller.

Een slag op de tambourijn – hard, helder. De kleine zilveren schellen vulden de lucht.

De accordeon viel in. Een tweede luit volgde de accordeon. De danseressen wervelden.

En Mirel kwam in beweging – vloeiend als water, soepel als de wind. Ze danste over de daknok, haar stappen met verbluffende precisie en snelheid en… ze sprong. Een sprong van meer dan tien meter, zwevend. Vrij. Door de Sý gedragen, opgetiltt door duizend fluisteringen. De wind droeg haar hoger, verder. Haar vingers grepen het kozijn van de bovenste verdieping, haar lichaam sloot zich naadloos tegen het hout. Stil en gecontroleerd blies ze haar adem uit, maar haar slapen klopten, haar nek en hals vochtig van het zweet, en haar tenen en vingers klemden zich vast aan het hout – want ze was niet bang voor de diepte, maar het kozijn was niet meer dan een centimeter diep. Hoewel deze houding haar pijn deed, liet ze haar lichaam de pijn opvangen en concentreerde ze zich nu op haar ademhaling en het openen van het luik. Ze telde haar hartslagen.

Vier in, vier uit.

De Sý wachtte. Geduldig. Geen danspassen, geen sprongen, slechts centimeters beweging. Dit was moeilijker. Dit was de ware beheersing. En het moest

perfect. Twintig meter onder haar wachtten de stenen ook. En ze had geen intentie de keien te kussen.

Vier in, vier uit.

Niemand keek naar boven – zelfs Alvar niet. En ze wist hoeveel moeite dat hem kostte. Of durfde hij niet?

Maar ook nu gaf zijn muziek, dwars door het gejoel, gezang en geschreeuw heen, zelfs hier, hangend aan een smal kozijn, haar nog een steuntje in de rug.

Maar de afstand van de stal naar het raam in de donjon was niet veel groter… de sprong niet… verder.

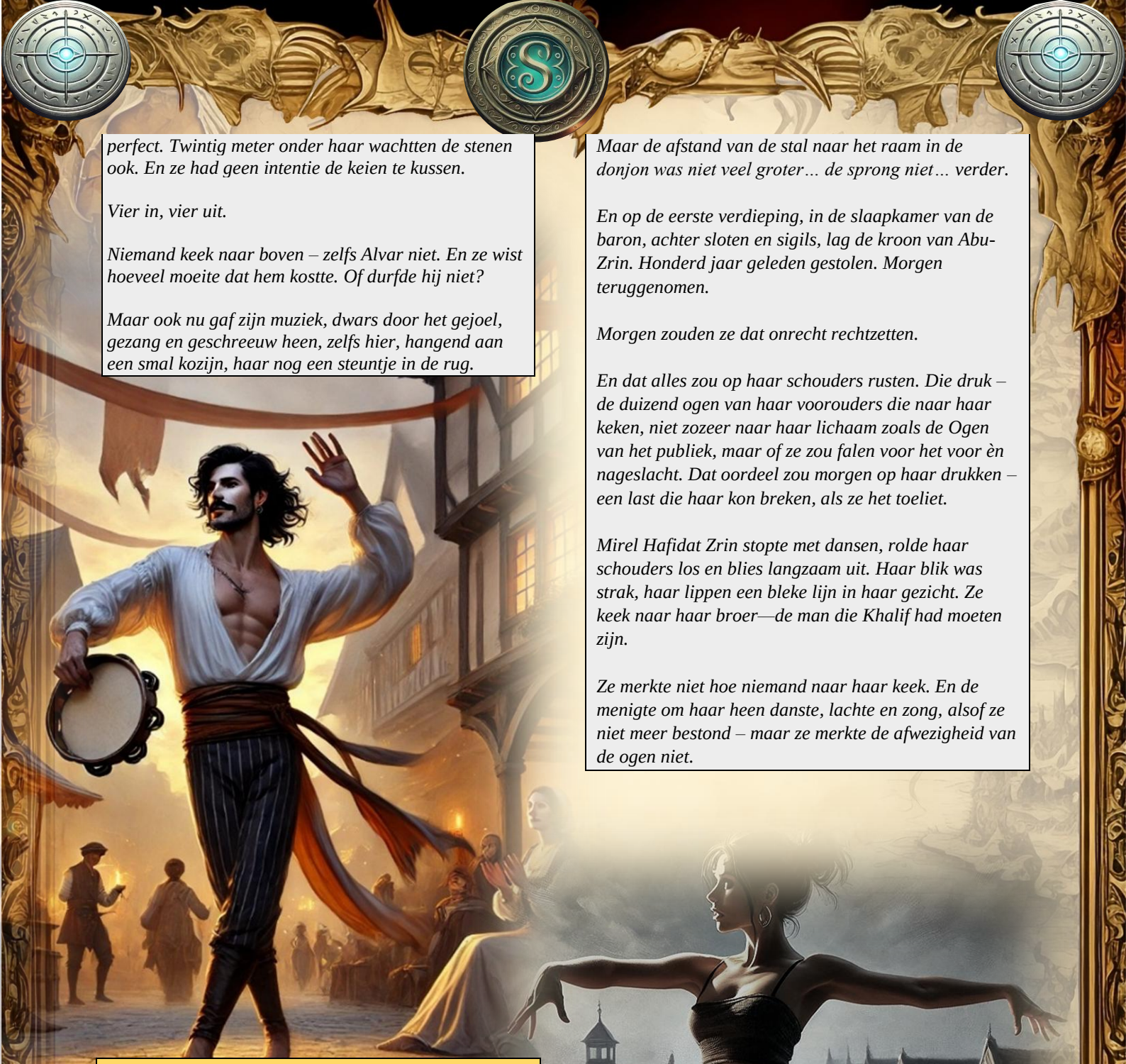
En op de eerste verdieping, in de slaapkamer van de baron, achter sloten en sigils, lag de kroon van Abu-Zrin. Honderd jaar geleden gestolen. Morgen teruggenomen.

Morgen zouden ze dat onrecht rechtzetten.

En dat alles zou op haar schouders rusten. Die druk – de duizend ogen van haar voorouders die naar haar keken, niet zozeer naar haar lichaam zoals de Ogen van het publiek, maar of ze zou falen voor het voor èn nageslacht. Dat oordeel zou morgen op haar drukken – een last die haar kon breken, als ze het toeliet.

Mirel Hafidat Zrin stopte met dansen, rolde haar schouders los en blies langzaam uit. Haar blik was strak, haar lippen een bleke lijn in haar gezicht. Ze keek naar haar broer—de man die Khalif had moeten zijn.

Ze merkte niet hoe niemand naar haar keek. En de menigte om haar heen danste, lachte en zong, alsof ze niet meer bestond – maar ze merkte de afwezigheid van de ogen niet.



Generale repetitie…

Mirel kwam op de benedenverdieping naar buiten en mengde zich tussen de dansers. Opende de deur en stapte op straat. Ze danste naar Alvar en knikte dat het gelukt was. Haar mond was kurkdroog, haar hartslag hoog, de Sý kleefde aan haar handen als gouden sterrenstof (maar niemand scheen het te zien) — dit was een goede generale repetitie geweest.

Ze besefte ten volle dat het optreden op het kasteel morgen het spel écht op de wagen zette. Dan moesten de wacht én de kastelein dansen zoals de herbergier en de molenaarsvrouw… maar zij zouden minder makkelijk te verleiden zijn dan de gewillige inwoners van Meervoorde. Het raam zou niet zomaar openstaan. En hopelijk rustte er geen al te moeilijk sigil op…

Vaak gebruikte arkane wapens:

Een volatili sigillist kan ook wapens oproepen om in het gevecht te gebruiken. Zie voor het gevecht het hoofdstuk over op pagina 283 en verder. Sommige wapens gebruiken 1 of 2 handen om ze te gebruiken. Vechten kan natuurlijk niet met een contrabas in je hand of terwijl je een fluit bespeeld…

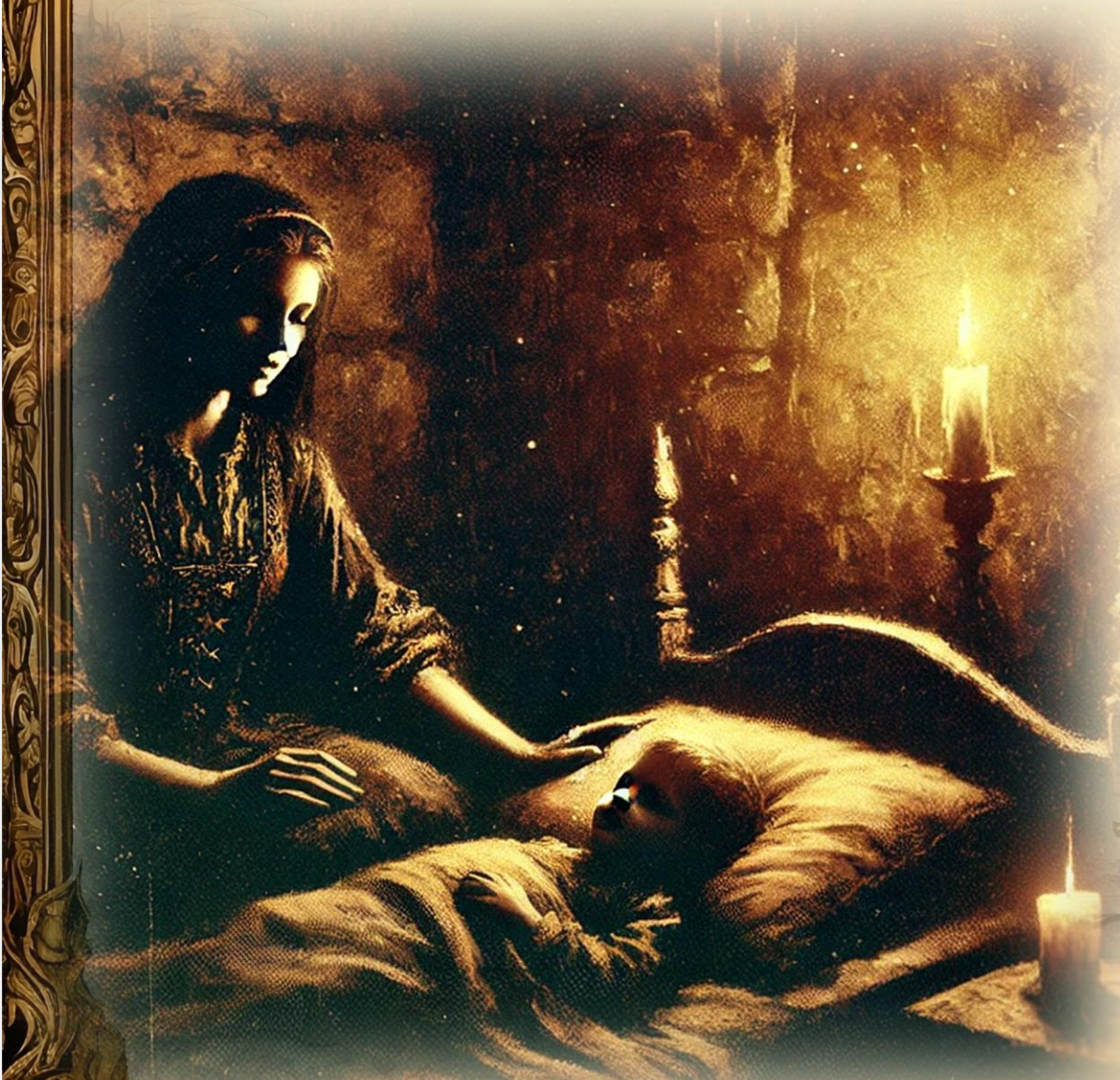
Arkane wapens, onder ⊙ **Vechten met finessewapens** of ⊙ **Vechten met Melêewapens**. Het oproepen gebeurt vóór de gevechtsronde.	
Klauwen (leven)	
⊙ **Vechten met finessewapens**	
1 hoger element	▲▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲
Brandende handen (vuur)	
⊙ **Vechten met finessewapens**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲
Stenen vuisten (aarde)	
⊙ **Vechten met Melêewapens** of ⊙ **Vechten met finessewapens**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲
Waterszwaard (water)	
⊙ **Vechten met finessewapens**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Knuppel van steen (aarde)	
⊙ **Vechten met Melêewapens** of ⊙ **Vechten met finessewapens**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲
Luchtlans	
⊙ **Vechten met** ⊙ **Vechten met finessewapens**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+ ▲▲

Arkane wapens, onder ⊙ **Vechten met afstandwapens** (alleen ontwikkelen; het maken van het zegel heeft een vaste waarde afhankelijk van de afstandstabel)	
Suizende steen (aarde)	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲▲
Vuurpijlen (vuur)	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲▲
Lans van Lucht (lucht)	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+ ▲
Waterstraal (water)	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Cluster van scherven (aarde)	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲
Vuurbal (vuur)	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲
Manestraal (emotie)	
1 hoger element	▲▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲

Arkane wapens, onder ⊙ **Vechten met arkane krachten**	
Aswolk	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+ ▲
Luchtzweepslagen	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+ ▲
Luchtstoten	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲
Vuurvlinders:	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Dansend waterzwaard	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Dansende vuurlans	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲▲▲▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Zwiepende takken:	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 hoger element	▲▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲▲
Belaagd door ongedierte	
⊙ **Vechten met arkane krachten**	
1 lager element	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲▲

Voorbeeld van een sigil	
Vuurdans	
Elementen: vuur (▲) **Oorsprong: Sigilli Volatili.** Puris. **Beschrijving:** Met een simpele dans rondom een stapeltje hout laat de danser een vuur ontstaan (kampvuur: ▲▲) **Moeilijkheid:** ▲+▲▲ **Activering:** nee. **Duur**: direct.	
Moeilijkheid ontwikkelen	
▲▲▲	**6 + 1d8**
Moeilijkheid maken	
▲▲▲	**4 + 1d6**
Hoe lang duurt het maken en ontwerpen van een volatili zegel?	
Proef	**Ontwerpen Tijd** / **Maken Tijd**
▲▲▲	1 dag / 4 VP

Voorbeeld van een sigil	
Slaapliedje	
Elementen: emotie (▲▲) **(kan met jonge kinderen en dieren ook met leven**) **Oorsprong: Sigilli Volatili.** Puris. **Beschrijving:** Met een liedje wordt je slaperig (kalmeren: ▲▲) **Moeilijkheid:** ▲▲+▲▲ **Activering:** nee. **Duur**: direct.	
Moeilijkheid ontwikkelen	
▲▲▲▲	**8 + 1d8**
Moeilijkheid maken	
▲▲▲▲	**6 + 1d6**
Hoe lang duurt het maken en ontwerpen van een volatili zegel?	
Proef	**Ontwerpen Tijd** / **Maken Tijd**
▲▲▲▲	4 dag / 6 VP



Wat is meesterlijke beheersing van Volatili Zegels ?

Volatili sigillisten bereiken meesterschap vaak via een pad van persoonlijke expressie en zeer intensieve training, waarbij hun vaardigheid wordt geslepen door eindeloze oefening. Soms worden ze onder de hoede genomen door een mentor, zoals een meester-zanger, dichter of bewegingskunstenaar. Anderen ontdekken hun krachten zelfstandig, experimenterend met magie op een manier die soms grillig en gevaarlijk kan zijn. Deze vrije aanpak brengt zowel bewondering als afkeuring met zich mee binnen de arkane wereld.

Waar andere magiërs vertrouwen op wetenschappelijk opgebouwde kennis en gestructureerde rituelen, bouwen volatili sigillisten hun magie op intuïtie en de rauwe kracht van hun kunstvorm. De geïnitieerde fase van hun magie heeft al veel raakvlakken met het uitvoeren van spreuken: ze leren gaandeweg hun zegels zo efficiënt en krachtig te maken dat het uiteindelijke resultaat niet onderdoet voor traditionele spreuken. Deze compactheid komt voort uit eindeloos oefenen, waarbij hun expressie steeds verfijnder en preciezer wordt. Dit leidt tot een ongrijpbaar meesterschap waarin woord, beweging of muziek magie wordt. Enkele bewegingen of woorden grijpen de arkane potentie van achter de Sý en slingeren het de Goizar in.



Hoe werkt ◎ meesterschap voor Volatili Sigillisten?

Een karakter kan pas een vaardigheid '**meesterschap**' openen wanneer hij al ruime ervaring heeft opgedaan in het bewuste, geïnitieerde gebruik van volatili sigillen. De weg naar meesterschap vereist beheersing en een diepe verbinding met de gekozen expressievorm. Vandaar dat ook bij meesterschap de al eerder gekozen **presentatie en expressievorm**, net als in de geïnitieerde fase, *beperkend* is op ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken**.

Volatili sigillisten kunnen doorgroeien naar een carrière als meester-sigillist, waarin ze geavanceerdere en complexere vormen van magie kunnen uiten. Dit verhoogt echter ook de kans op fouten en risico's. Het is daarom essentieel om eerst vertrouwd te raken met het karakter en zijn expressievorm voordat je de stap naar meesterschap zet.

Spreuken (woorden, tekens, klanken) zijn **nooit hetzelfde**. En zijn afhankelijk van de tijd, plek, jaargetijde en **schommelingen in de Sý**. Voor spreuken betekent dit dat een spreuk die je doet, nooit dezelfde moeilijkheid heeft en dat je als meester Sigillist, net als andere meestermagiërs, continu aan het improviseren bent.

◎ Meesterlijke beheersing van volatili sigillen
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Zegels maken

Regeltechnisch

Om een eerste speerpunt op ◎ **meesterlijke beheersing van volatili sigillen** te zetten moet de onderliggende bewuste arkane vaardigheidsscore op, bijvoorbeeld, ◎ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen**, ten minste 4 zijn. ⍜ Arkane affiniteit & Magische potentie heeft een score van minimaal 5.

Meesterschap bereik je in de regel pas gedurende het spelen. Bij uitzondering kan je natuurlijk, als een campagne dat vereist, een arkane meester creëren. Dit uiteraard alleen in overeenstemming met de spelleider.

◎ meesterlijke beheersing van volatili sigillen is een clustervaardigheid

Je kiest volgens de regels van *clustervaardigheden* vervolgens je **primaire** en **secundaire focussen**. Dit zijn de **spreukengebieden**.

Spreukgebieden staan op de volgende bladzijden uitgelegd met voorbeelden. Spreukgebieden zijn

bijvoorbeeld: ‘spreuken van het element lucht’ en ‘telekinese’. Volatili magiërs hebben veelal overlappende spreukgebieden met elementaristen.

◎ meesterlijke beheersing van volatili sigillen als clustervaardigheid

De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*)

Een samenvatting van clustervaardigheden:
Wanneer je een eerste punt op **◎ meesterlijke beheersing van volatili sigillen** zet, kies je een primair spreukgebied.

Als je **vaardigheidsscore 3** bereikt mag je een secundaire spreukgebied kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende secundaire spreukgebied. In plaats van een extra secundair spreukgebied erbij te kiezen, mag je ook een secundair spreukgebied ‘upgraden’ naar een extra primaire spreukgebied.

Als je op je primaire spreukgebied een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire spreukgebieden gooi je met een malus van 2.

Voor de spreukenscholen van **◎ meesterlijke beheersing van volatili sigillen** gelden extra regels:

In tegenstelling met mundane clustervaardigheden mag je, als je *geen* spreukgebied hebt gekozen, primair of secundair, *geen* spreuken uit dit gebied doen.

Je mag alleen een spreukengebied kiezen die een karakter vanuit zijn **arkane achtergrond** ook daadwerkelijk zou gebruiken. Gebruik hiervoor je eigen moraal kompas (of dat van het karakter dat je speelt)

Zorg ervoor dat het palet van focussen ook **logisch** blijft en min of meer in het verlengde ligt van wat je als geïnitieerd magiër al gedaan hebt. In plaats van dit in meer regels te gieten gaan we uit van *common sense* en speelgenot en het individuele kartakter en ontwikkeling van een magiër – niets is verboden (behalve een antagonisgebied) binnen een arkane achtergrond, maar sommige dingen zijn wel veel logischer dan andere. Denk er goed over na.

Volatili focussen zijn:

◊ *Animatie*
◊ *Antimagie*
◊ *Electriciteit*
◊ *Illusie*
◊ *Liefdesspreuken*
◊ *Spreuken van aarde*
◊ *Spreuken van emotie*
◊ *Spreuken van gedachten*
◊ *Spreuken van leven*
◊ *Spreuken van lucht*
◊ *Spreuken van vuur*
◊ *Spreuken van water*
◊ *Spreuken van ziel*
◊ *Telekinese*



Mijn lichaam is mijn Arkane Animus:

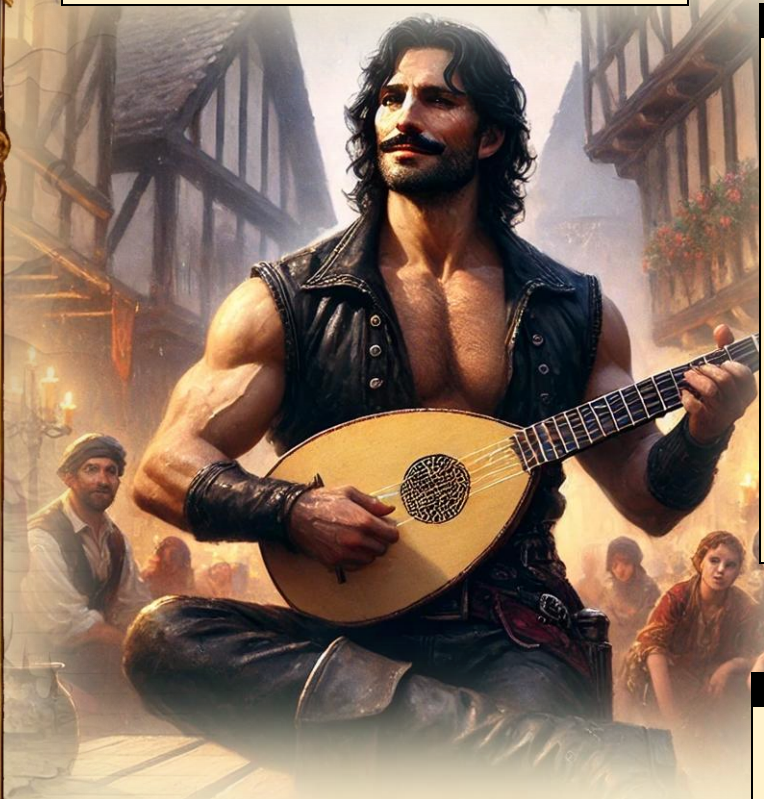
Optionele regel

Voor muzikanten, dansers en zangers die hun lichaam gebruiken om arkane effecten te bereiken, is een volledige beheersing van het lichaam noodzakelijk. Dit omvat een goed verzorgd lichaam, eindeloze oefening van bewegingen, danspassen en kata’s en ademhalingstechnieken. Kleding moet soepel genoeg zijn om beweging niet te beperken – hierdoor hebben sommige Volatili magiërs een opvallende stijl, die afhankelijk van de cultuur als vrijgevochten, ongebruikelijk of zelfs provocerend kan worden gezien.

Een Volatili meester-arkaan kan in overleg met de spelleider **zijn lichaam als Arkane Animus** gebruiken. Hoewel de Arkane Animus meestal een extern voorwerp is, is het lichaam van sommige Volatili magiërs zo belangrijk dat de grens tussen het externe en interne vervaagt. De speler kiest per spreukgebied drie speerpunten die zijn Volatili-kunst ondersteunen. Voor een danser met spreuken van Lucht kunnen dit bijvoorbeeld zijn:

▲ **Mobiel vechten** (voor de kunst van het trainen op beheerst bewegen)
▲ **Schoonheid & persoonlijke verzorging** (voor een lichaam dat in topconditie is)
▲ **Goede conditie & duursporten** (voor ademsteun)

Zolang deze speerpunt-eindscores hoger zijn dan de speerpunt-eindscore ▲ **Meesterzegels** maken, kan de magiër zijn lichaam gebruiken als een eenvoudige Arkane Animus – mits hij een centraal arkaan principe uit dit spreukgebied wil uitvoeren. Dit betekent dat hij zijn ademsteun en lichaamscontrole kan inzetten om de eerste categorie van arkane vermoeidheid op te vangen, vergelijkbaar met hoe een objectieve Arkane Animus werkt.



Welke spreuken mag je doen?

Je mag alle spreuken doen, als ze maar onder te brengen zijn bij je **spreukgebieden**. Houd in de gaten dat je spreukenpalet een logisch geheel blijft en dat het narratief klopt. Bij de geïnitieerde elementkrachten staan al veel gebieden en effecten beschreven.

Hoe kan je een spreuken doen?

Meesterschap werkt net iets complexer dan de geïnitieerde fase van Volatili Sigillistiek:

Hoe doe je een spreuk als Volatili Meester?

Je ontwikkelt een sprek met ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen**. Daarna maak je het zegel met ▲ **Zegels maken.** Beide worden net zoals in de geïnitieerde fase beperkt door ▲ **Voordracht & presentatie**.

▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** is *begrenst* de complexiteit van de spreuk, ▲ **Beheersing van de Sý** *begrenst* de kracht van de spreuk.

Spreuken doen, het centrale arkane principe en secundaire aspecten & effecten

Je beschrijft, precies, wat voor **effect** je wil bereiken met je spreuk, gekozen vanuit de primaire of secundaire focussen die je hebt gekozen. Bij een spreuk is altijd **één centaal arkaan principe** en er **zijn vaak meerdere secundaire aspecten en effecten**.

Voorbeeld:

Een speler wil bijvoorbeeld:

*'een exploderende **vuurbal** met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooien'.*

Centrale arkane principe
*Het creëren van een **vuurbal** is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken van vuur.*

Secundaire aspecten en effecten
De secundaire effecten zijn 'exploderen', 'grote snelheid' en 'accuratesse'.

***Je kan dus niet:** een exploderende **vuur- en luchtbal** met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooien'. Omdat dit twee centrale principes zijn in plaats van één.*

Wat is een spreuk?

Wat is een spreuk?

Spreuken doe je in *korte tijd.* En kosten standaard **6 VP** als je een spreuk voor de eerste keer doet, daarna kan het in **2 VP**. Het loont dus om niet midden in een gevecht volledig te vertrouwen op improvisatietalent.

Spreuken hebben een *hoog risico* en zijn voor de meester volatili sigillist relatief gevaarlijk om te doen, je speelt letterlijk met vuur en haalt de kracht uit jezelf.

Spreuken hebben vaak *tijdelijke effecten*, die natuurlijk wel een langdurig secundair effect kunnen hebben.

Spreuken hebben *geen hulpmiddelen* en *geen lange voorbereiding* nodig, je doet ze snel en ad-hoq.

Welke moeilijkheid heeft de spreuk?

De moeilijkheid van een spreuk is de **som** van het centrale arkane principe (de *kracht*) en secundaire aspecten & effecten (de *complexiteit*).

Centrale arkane principe

Iedere spreuk is wat dat betreft op de zelfde manier opgebouwd: er is een **hoofdmanifestatie**, gekoppeld

aan een spreukgebied. Dit is het **centrale arkane principe**. De kracht van het centrale arkane principe wordt *beperkt* door de ▲ op ▲ **Beheersing van de Sý.**

Secundaire aspecten & effecten

En iedere spreuk heeft **secundaire arkane effecten**. Deze secundaire effecten kunnen uit een andere arkane achtergrond komen (vaak uit de **Sý**). De complexiteit van deze secundaire effecten wordt *beperkt* door de ▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**

Voorbeeld:

De speler wilde:

*'een exploderende **vuurbal** met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooien'.*

*Het creëren van een **vuurbal** is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken van vuur.*

De secundaire arkane effecten zijn 'exploderen', 'grote snelheid' en 'accuratesse'.

Als speler kijk je naar de moeilijkheid van het principe en de effecten (Zie: spreuken van Vuur; Lucht; Water; Aarde, op pagina 204):

I. De kracht (het centrale arkane principe)

Is makkelijk te koppelen aan **"spreuken van vuur".** De speler wil een vuurbal van '*een matige kracht* (▲▲, WST 2)' Je moet dus minimaal een ▲ **Beheersing van de Sý** van ▲▲ hebben.

Je kan de uitwerking hiervan vinden op pagina 204 en verder.

II. De complexiteit (de secundaire aspecten & effecten)

Exploderen, zodat het meerdere slachtofferes kan raken (+▲▲ voor straal van 3 meter)
Met *grote snelheid*, zodat het niet makkelijk te ontwijken is (+▲▲ voor grote snelheid)*Trefzeker zijn* (+▲▲ voor locatie specifiek)
Als *afstandwapen* de tafel van 5 (+▲▲).

Deze effecten zijn maximaal ▲▲, je moet minimaal ▲▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** hebben.

De Som

De som van het **centrale arkane principe** en de **complexiteit van secundaire de effecten** is

▲▲ + ▲▲ = ▲▲▲▲

Deze *vuurbal'*, die je *'met grote snelheid en accuratesse naar iemand gooit' heeft als moeilijkheid → 6 + d6. (zie tabel beneden) als je het de eerste keer probeert. Alleen de eerste keer gooi je met* ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen**, onder ⊙ **meesterlijke beheersing van volatili sigillen**

Complexiteit spreuk (1e keer)

De eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen, onder ⊙ meesterlijke beheersing van volatili sigillen.

▲	→ 3 + d6
▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20

De volgende keren dat je deze spreuk gebruikt, gebruik je een andere dobbelsteen bij je worp:

Complexiteit spreuk (daarna)

Na de eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲ Zegels maken onder ⊙ meesterlijke beheersing van volatili sigillen

▲	→ 2 + d4
▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 14 + d10

Extra uitleg

Stel dat je deze vuurbal niet sterk genoeg, of trefzeker genoeg vind, zou je de spreuk kunnen aanpassen door WST 4 (▲▲▲▲) te kiezen in plaats van WST 2 (▲▲), waardoor de spreuk totaal dan zou worden:

Centrale arkane principe ▲▲▲▲ + Secundaire effecten (▲▲) = ▲▲▲▲▲▲. De moeilijkheid van deze verbeterde vuurval is → 9 + d8

Je moet dan wel een ▲ ***Beheersing van de Sý*** *van* ▲▲▲▲ *hebben.*

Als je de effecten en trefzekerheid had veranderd door ▲▲▲ te kiezen zou je een grotere explosiecirkel kunnen kiezen (10 meter) en/of de tafel van 8 (afstandwapens), bij een .

Je moet dan wel een ▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *van* ▲▲▲ *hebben.*

De vuurbal gooi je verder zonder aanpassingen als afstandwapen, met de score van je ⊙ **meesterlijke beheersing van volatili sigillen**. De normale regels van afstandwapens zijn van toepassing. Let wel op eventuele extra effecten van complexiteit.

Samenvattend:

De moeilijkheid van een meesterlijke spreuk

De moeilijkheid van een spreuk wordt bepaald door twee factoren: **de kracht van het centrale arkane principe** (zoals grootte van een vuurbal) en de **complexiteit van secundaire effecten** (zoals snelheid of precisie). Deze factoren kan je opzoeken in de voorbeelden op pagina's 204 en verder. Deze factoren worden uitgedrukt in ▲-waardes, waarbij de optelsom van beide de basis vormt voor de moeilijkheidswaarde van de spreuk, die je opzoekt in de onderstaande tabellen. Beide zijn altijd beid minimaal 1▲.

▲***beheersing van de Sý*** is begrensend voor de mogelijkheden die je hebt op het centrale arkane principe van een spreuk.

▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** is begrensend op de mogelijkheden van de secundaire effecten van een spreuk.



De eerste keer

De eerste keer dat je een spreuk probeert gooi je met ▲**zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen**, onder ⊙ **Elementair meesterschap.**

▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20

De volgende keren

Daarna, gebruik je ▲ **Oproepen van krachten van het element (…)**, onder ⊙ **Elementair meesterschap.**

▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 14 + d10

Vermoeidheid

Gebruikers van Arkane krachten putten een deel van de energie van hun spreuken uit hun eigen lichaam. Om een kracht tot stand te laten komen moet het karakter een prijs betalen. Dit staat uitgelegd in het hoofdstuk over vermoeidheid op pagina 290.

Regels van vermoeidheid (verkort als referentie):

Iedere keer dat er een spreuk of kracht mislukt, zakt de Arkaan een aantal categoriën dat afhankelijk van hoe sterk de spreuk mislukt is.

De Proef voor arkane vermoeidheid

Als de spreuk mislukt kijk je naar het effect:

Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken.

▲ *Arkane Stamina*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili zegels**

Iedere ▲ op▲ **Arkane stamina** mag je aftrekken van de hoeveelheid vermoeidheids categoriën die je krijgt als gevolg van een arkane inspanning.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige speerpunten. Onder ⊙ **meesterlijke beheersing van volatili sigillen** geeft dit speerpunt met name aan hoe goed de elementaire meester de arkane structuren snapt. In deze fase betreft dit vooral verbreding van een smaller specialisme. De arkaan kan met deze kennis, analyze en inzicht specifieke elementeffecten bewerkstelligen.

Het aantal ▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ⊙ **meesterlijke beheersing van volatili sigillen** geeft aan wat de maximale complexiteit is van de secundaire arkane effecten, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Dit speerpunt werkt *begrenzend* op de **complexiteit** van spreuken (secundaire aspecten van de spreuk).

▲ *Beheersing van de Sý*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Volatili Zegels**. Het aantal ▲ geeft aan wat de maximale kracht is van het centrale arkane principe, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲. Met een band kunnen Volatili Sigillisten ook een

Dit speerpunt werkt *begrenzend* op de **kracht** van spreuken (centrale arkane principe).

Cirkel van Volatili Sigillisten

Moeilijkheid: 10 om de Cirkel met andere Volatili Sigillisten te vormen, +1 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien op de speerpunteinscore van de ▲ **Beheersing van de Sý** Voor een groep van vijf is de moeilijkheid dus 13. Alle sigillisten hebben de zelfde vorm (dansen, zingen, instrument bespelen, trommelen) anders kan het niet. Een volatili sigillist alleen een Cirkel initiëren vanaf ▲▲▲▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**, deelnemen kan vanaf ▲▲▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht.**

Vervolgens gooit de leider van de Cirkel voor de ▲ **zegels maken** waarbij hij de speerpunten van alle deelnemers van de cirkel optelt, zijn score wordt echter beperkt door de deelnemer met de laagste speerpunteindscore.

Arkane Uitputting wordt eerlijk eerlijk (wsikundig) afgerond en verdeeld.



Primaire en secundaire focusgebieden:

Algemene secundaire effecten

Algemene secundaire effecten	
Snelheidscomponent	
▲	→ Rennen (makkelijk te ontwijken)
▲▲	→ Pijlsnel (concurrentieworp)
▲▲▲	→ Bliksemsnel (natuurlijke verdediging)
Straal, van bijvoorbeeld een explosie	
▲	→ 1 meter
▲▲	→ 3 meter
▲▲▲	→ 10 meter
▲▲▲▲	→ 25 meter
Gebied, van een random effect	
▲	→ Binnen ongeveer 100 meter
▲▲	→ Binnen ongeveer 10 meter
▲▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲▲	→ Extreem naukeurig
Doelgericht (1): persoonsgebonden	
▲	→ Doel: bekend
▲▲	→ Doel: redelijk bekend
▲▲▲	→ Doel: niet goed bekend.
▲▲▲▲	→ Doel: vaag bekend
Doelgericht (2): zichtbaar doel van een specifiek effect	
▲	→ Binnen 10 meter
▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲	→ Binnen 10 centimeter
▲▲▲▲	→ Binnen 1 centimeter naukeurig.
Rijkwijdte & afstand	
▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer
Rijkwijdte & afstand (afstandwapens)	
▲	→ Tafel van 2
▲▲	→ Tafel van 5
▲▲▲	→ Tafel van 8
▲▲▲▲	→ Tafel van 11
Duur	
▲	→ Kortdurende. Denk aan minuten.
▲▲	→ Een paar uur.
▲▲▲	→ Langduring, denk aan een dag
▲▲▲▲	→ Zeer langduring, denk aan dagen.
Beheersing van bewegingen	
▲	→ Grof en zonder veel finesse
▲▲	→ Specifiek, maar niet heel verfijnd
▲▲▲	→ Met souplesse en veel finesse
▲▲▲▲	→ Extreem beheerst
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Primaire principes van Ælendýn

Animatie
Met dit spreukgebied kunnen **spreuken** gedaan worden waarmee voorwerpen in beweging gezet worden. Het gaat om **spreuken** om bijvoorbeeld ramen en deuren te openen of te sluiten en het laten bewegen van objecten en het laten knappen van botten, takken en wapens door op verschillende plaatsen daar **krachten** op te zetten.
Krachten
▲ → Een druk, zoals een deur open duwen. Een eenvoudige beweging.
▲▲ → Sterke druk, zoals armpje drukklen. Een beweging, zoals het bewegen van een deurgrendel.
▲▲▲ → Massieve druk, zoals een paard aan een touw trekt. Een complexe beweging, zoals het laten bewegen van een pop. Of het openmaken van een slot.
▲▲▲▲ → Enorme druk, zoals een olifant aan een boom trekt. Een zeer complexe beweging zoals het laten aanvallen van een harnas.

Antimagie
Spreuken om arkane krachten te frustreren en te stoppen. Het centrale arkane principe richt zich of op opheffen of op afleiden.
Oorspronkelijke moeilijkheid spreuk of arkane kracht: tegengaan/opheffen terwijl een spreuk uitgesproken wordt, of een effect gedaan (als een reactie).
▲ → Moeilijkheid 0-5
▲▲ → Moeilijkheid 6-10
▲▲▲ → Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲ → Moeilijkheid 16-20
Secundaire effecten
Afleiden/bijsturen van effecten (bijvoorbeeld de baan van een projectiel)
▲ → mild afbuigen, de baan iets bijsturen. Kan nog steeds gevaarlijk zijn.
▲▲ → afbuigen, in een wezenlijk andere richting
▲▲▲ → bijsturen naar een ander doel, of
▲▲▲▲ → terugkaatsen van de spreuk of de akrane kracht.

Electiciteit

Deze **spreuken** die vallen onder de achtergond van Sý De spreuken worden met name gebruikt om schade te doen in de strijd. Ook zijn er makkelijke spreuken die tegenstanders kort verblinden en zo een klein nadeel in het gevecht geven. Elementaristen kunnen

Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5

Illusie

Een illusionist scherpt werkelijkheden die niet waar zijn. Dit zijn **spreuken** die vallen onder de arkane achtergrond van gedachten, maar ook een band hebben met emotie, water en lucht

Illusie

▲	→ Kleine illusie
▲▲	→ Middelgrote illusie of kleine illusie, met meerdere zintuigen
▲▲▲	→ Grote illusie of middelgrote illustie met meerdere zintuigen
▲▲▲▲	→ Grote illusie met meerdere zintuigen

◊ Liefdesspreuken

Spreuken ontworpen om specifiek liefde, vredelievendheid en inspiratie tussen twee doelwitten op te roepen. Is specifieker & specialistische dan emotie.

▲	→ Kalmeren, tot rust manen, vredevol
▲▲	→ Vriendschap, warme band, genegenheid
▲▲▲	→ Verliefdheid, zenuwachtige spanning
▲▲▲▲	→ Liefde, zeer innige band.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Spreuken van Vuur; Lucht; Water; Aarde

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten. Hieronder de conversie:

Elementaire moeilijkheid

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Oproepen van Aarde/Vuur/Lucht/Water

▲	→ Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	→ Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	→ Kampvuur, forse kei, emmer, vlaag
▲▲▲▲	→ Fors kampvuur, rots, kuub water, luchtstoot

Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5

Pantser (Aarde)

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Vechtspreuken

Vechtspreuken zijn ontworpen om beter te kunnen omgaan met de vaardigheid **arkaan vechten**. Een vechtspreuk is een korte zegening voor de strijd en vaak het **oproepen van een arkaan wapen**

Primaire principe

▲	→ Oproepen van een arkaan wapen met WST 1
▲▲	→ Oproepen van een arkaan wapen met WST 2
▲▲▲	→ Oproepen van een arkaan wapen met WST 3
▲▲▲▲	→ Oproepen van een arkaan wapen met WST 4

Secundaire effecten

Arkane stamina voor het gevecht – ook als het karakter geen arkane stamina heeft.

▲	→ ▲
▲▲	→ ▲▲
▲▲▲	→ ▲▲▲
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲

Secundaire effecten

INI van het wapen:

▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d10
▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d8
▲▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d6
▲▲▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d4

Secundaire effecten

Verhogen van 1 van de vechtspeerpunt naar:

▲	→ ▲
▲▲	→ ▲▲
▲▲▲	→ ▲▲▲
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲

Verhalen

Verhalen zijn rituelen met woorden. Deze kunnen *niet* als spreuk worden gedaan. Verhalen zijn nooit echt, maar zijn zeker *nooit* helemaal onwaar.

Primaire principe

Duur

▲	→ Een verhaal wordt geloofd en meer serieus genomen.
▲▲	→ Een onderdeel van het verhaal met een kleine scope wordt waar of was waar. Er staat een vaas met bloemen op tafel. Er wappert een rood lint aan de struik in de tuin.
▲▲▲	→ Een onderdeel van het verhaal met wordt waar of was waar. Er ligt een lijk begraven in de achtertuin. Er zit een liefdesbrief in zijn tas.
▲▲▲▲	→ Een onderdeel met een
▲▲▲▲▲	→ Het verhaal wordt waar, de realiteit past zich aan om het verhaal mogelijk te maken, of mogelijk gemaakt te hebben. Er heeft altijd al een oude toren aan de rand van het dorp gestaan.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

-	→ Een heel lokaal verhaal met een kleine scope. Een gezin. Een huis.
▲	→ Een lokaal verhaal, zonder veel impact. Een herberg, een winkel.
▲▲	→ Een regionaal verhaal, met een complexe laag. Zonder veel getuigen of impact. Een klein dorp.
▲▲▲	→ Een regionaal verhaal – een dorp, een kleine stad, met een redelijke impact. Het verandert mogelijk een zienswijze.
▲▲▲▲	→ Een regionaal verhaal met een grote impact, een stad een kleine regio, Het verhaal heeft een grote impact op de streek en het veranderd de zaken en het is een belangrijk verhaal.

Spreuken van Leven

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Elementaire moeilijkheid

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Pantser

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Wonden helen

▲	→ Genees wondcat II
▲▲	→ Genees wondcat III
▲▲▲	→ Genees wondcat IV
▲▲▲▲	→ Genees wondcat V & VI

Dierlijk leven

▲	→ Kalmering (ook plantaardig leven)
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Empathie met dieren
▲▲▲▲	→ Telepathie met dieren

Spreuken van Emotie & gedachten

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Emotie/gedachten

▲	→ Zenden licht
▲▲	→ Zenden zwaar / vriendschap
▲▲▲	→ Telepathie / Empathie
▲▲▲▲	→ Telepathie / Empathie met dieren

Spreuken van Ziel

Oproepen van elementkrachten, zoals beschreven bij de Gids.

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Telekinese

Het verplaatsen van objecten over een bepaalde afstand. Deze spreuken zijn met lucht verbonden.

Telekinese

▲	→ Het verplaatsen van een licht object: een sleutel; een ganzenveer
▲▲	→ Het verplaatsen van een dolk of een boek.
▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zwaar object: een schild, een krin, een barkruk
▲▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zeer zwaar object: een saïlon, een tafel, een leunstoel.



▲▲▲▲
Zeer zware arkane manifestatie

▲▲▲
Sterke arkane manifestatie

▲▲
Matige arkane manifestatie

▲
Beperkte arkane manifestatie



Focusgebieden van ▲**Beheersing van de Sý (Volatili)**

HOE WERKT EEN FLUIDO SIGILLIST (EEN ALCHEMIST)?

'En nog een takje valeriaan,... voor het slapengaan...'
Vrouwe Mieke, Priesteres van Gila &
Jann en Kruidenvrouwtje, Hanbrugge.

Concordia Cor. Voor het verbinden van harten.
Dien beide halve dosis toe.

Benodigdheden:
10 druppels rozenolie, 30 - 35 graden temperatuur
9 g verse munt, gewassen met lentedauw.
2 g lavendelbloesem (geplukt op hoogste volle maanstand)
Een mes van zilver (puur – liefst elementair zilver)
3.5 g fijn as van pelvisbotten, gemengd met 3.4 g as van een verbrande appelboom. 24 graden temperatuur. Rozenkwarts, vermalen in een mortier van obsidiaan, samen met 0.5 g as van gelijke delen hoofdharen van de nog levende subjecten. Maak fijn, ex. 3 – 4.

Werkwijze:
Munt en lavendel: Snij zeer fijn met zilveren mes (> ex. 2). Wrijf het muntblaadje tussen je vingers tot het smeernaar wordt. Controleer op gewicht. Meng het met de lavendelbloemen (grid. 4). Laat 24 uur rusten. Breng op temperatuur in een oven (35 graden).

Voeg de rozenolie toe in volledige stilte. Liefst in maanlicht. Wacht zeventien seconden. Maak een 'schuurpulp': gebruik een morter en pelstel van zeepsteen. Maak geen geluid. Roer in korte cirkels; de beweging moet de sterren volgen.

Voeg de pelvis & appelboom as toe terwijl je nu de andere kant op mengt. Sluit je ogen en speek de volledige namen uit van hen die verbonden moeten worden

Strooi het poeder in een zilveren kruik met elememtair water, 45 ml, pq 4. Voeg substantie toe – controleer eindgewicht exact. Schudt zonder mededogen. Voeg drie druppels bloed toe, waarvan minimaal 1 van jezelf. Schudt krachtig.

Verwarm to 80 graden, op vuur (midden: ~4.5). Roer met flesslepel. Dertig keer rechtsom.

Afwerking:
Laat 24 uur rusten, in absolute stilte en absolute duisternis – temp. 15-20 graden, zodat de vloeistof kan rijpen en de magie kan verzadigen. Het elixer zal de volgende dag glanzen als sterrenlicht en volledig helder zijn. Bij enige dofheid of residu is het onbruikbaar. Pas op – als 1 van de subjecten gestoreven is, kan dit elixer onvoorziene bijwerkingen hebben.

'De leerling zuchtte, maar de gildenmeester glimlachte. "Ik ben hier niet om je te verwennen, jongen. Ik ben hier om je de weg te wijzen, zelfs als die weg zwaar en onvoorspelbaar lijkt. We gaan beginnen met de theorie van de kracht van as , en de tegenkrachten daarvan – stap voor stap. En je zult merken dat, hoe meer je de details van as-tegen-as beheerst, hoe krachtiger je zult worden.'
Dagobert Hengüar, Pyroloog,
Grimbergen.

Sigilli Fluido in het kort

Sigillenmagie kent drie hoofdtypen sigilli:

Sigilli Stabili: stabiele, vaste sigilli die op zichzelf meestal geen directe werking hebben, maar hun kracht pas vrijgeven na activatie. Ze vereisen geduld en zorgvuldige voorbereiding.
Sigilli Volatili: vluchtige sigilli die direct na creatie worden geactiveerd.
Sigilli Fluido: alchemistische sigilli waarbij zegels worden gemaakt door het combineren van met name vloeistoffen, maar ook vaste materie of zelfs gassen. Bij de juiste samenstelling, bewerking en verhouding kan dit een arkane kracht ontketenen. Dit type sigilli vraagt om extreme precisie, diepgaande kennis van alchemie en het geduld om elk element perfect te balanceren.

Dit hoofdstuk richt zich op deze laatste vorm van sigillenmagie en onderzoekt hoe fluido sigillisten, als alchemistische meesters, magie omzetten in fysieke stoffen en de wereld om hen heen hervormen met vloeibare en gasvormige zegels.
Fluido zijn **vloeibare** zegels – gebouwd, gemengd en gemixt. Deze zegels



Inleiding

Fluido sigillistiek is de alchemistische tak van de sigillenmagie, waarin zegels niet met woorden of bewegingen gemaakt worden, of in vaste stoffen vastgelegd worden, maar gemaakt worden door de verhouding van met name vloeistoffen zo te maken dat er een arkaan effect ontstaat. Waar andere vormen van sigillen zich richten op snelle uitingen of vaste structuren, ligt de essentie van fluido sigilli in het creëren van de perfecte alchemistische balans—waarbij een foutieve verhouding net zo gevaarlijk kan zijn als een imperfect sigil. De alchemist-sigillist werkt als een meesterkok die zijn ingrediënten met uiterste precisie combineert om een gerecht te creëren dat zowel voedt als transformeert.

Hoewel de naam *fluido* voortkomt door magiërs die vloeistoffen mixen, houdt een fluido sigillist zich ook bezig met het maken van poeders en gassen – die soms uiteindelijk ook een vaste vorm kunnen krijgen. De bekendste fluido sigillisten van Ysaïlon, de Grimbergse pyrologen, houden zich bijvoorbeeld nauwelijks bezig met vloeibare componenten en mixen met name poeder (sulpherpulver) en maken vaste brandbare objecten, zoals vuurstokjes en vuurblokken.

Eveneens bekend zijn de alchemisten van Minra. In deze arkane vrijplaats zijn zonder twijfel de meeste meester alchemisten te vinden en is voor het leren van deze vorm van sigillistiek het vinden van een magister relatief gemakkelijk.

Het Pad van de Fluido Sigillist

Een fluido sigillist is doorgaans een gildemagiër die het ambacht van brouwen beheerst. Als primaire en secundaire focus kiest hij disciplines die zijn alchemistische praktijk ondersteunen:



Biomorfologie – transformatie van levenskracht en lichamelijke processen
Psychomorfologie – manipulatie van emoties en gedachten
Pyrologie – beheersing van hitte, vlammen en chemische reacties
Geomorfologie – het vormgeven van de materiële wereld met aardse elementen

Opleiding en Oorsprong

Net als hun collega's van de Sigilli Stabili worden fluido sigillisten vaak opgeleid in de grote steden, waar de alchemistische kunst wordt gekoesterd in de gilden. Vooral in Tiga en Corpenn zijn veel alchemisten te vinden.

Hun kennis wordt overgedragen van meester op leerling, vaak binnen laboratoria die doordrongen zijn van geurige dampen, potjes en flesjes met vreemde vloeistoffen, sissende ketels en rekken vol met duizenden ingrediënten: van trollenpoep tot valeriaan.

Sommige fluido sigillisten vinden hun inspiratie echter buiten de stadsmuren: ze putten kennis uit de natuur, van genezers die kruidendranken maken. Opmerkelijk is de kennis van de wilde yrgh te noemen, die zich op de biomorfologie richten met simpele ingrediënten. Maar ook binnen sommige alaya stammen hebben een structuur waarin fluido sigillistiek bewaard blijft: naast de Alayas, die altijd elementair gericht is, kennen deze stammen de 'Enqis' – die de alchemische tradities van de Alaya bewaren en die ieder een leerling opleiden. De Enqis ontmoeten elkaar jaarlijks in de oude ruïnen van Abu-Daár om hun kennis door te geven. Ook de priesteressen van Gilá & Jann staan bekend om hun drankjes…

De Kunst van de Balans

Waar volatili sigillisten snelle en vluchtige zegels maken, en stabili sigillisten complexe structuren bouwen, vereist fluido sigillistiek een meesterlijke controle over alchemistische processen. De kracht van fluido sigilli schuilt in hun verhouding: een enkele druppel te veel of een handvol te weinig kan een sigil veranderen van een genezend elixir in een explosieve substantie. De kunst van fluido sigillisten is niet alleen het binden van arkane krachten, maar het temmen van materie om deze krachten vrij te geven in vloeibare of gasvormige uitingen van magie.

Grenzen van de Fluido Sigillist

Fluido sigilli zijn bij uitstek puris sigilli en richten zich op natuurlijke en elementaire krachten. Zij lenen zich niet voor antagonistische magie of nemesis. De instabiliteit van deze krachten overstijgt de beheersing van vloeibare sigilli. Pas op het niveau van meesterlijk gebruik kan een fluido sigillist experimenteren met krachten die de grens tussen creatie en destructie opzoeken. Hoewel dit zeldzaam is zijn er wel, wat in de volksmond: Zwarte Mixmeesters worden genoemd.

De Theoretische Werking van Fluido Sigillistiek

Onze materiële wereld, bekend als de Goizar, is slechts één van vele afdrukken van de werkelijkheid, verbonden door de Sý, of Sýnovar. Materie "echoot" in verschillende dimensies. De Sý fungeert als grens en brug tussen dimensies en verbindt de materie tussen de verschillende werkelijkheden—elke rots is bijvoorbeeld verbonden met de afdrukken van dezelfde rots in verschillende lagen van werkelijkheid, die samen de volledige rots vormen.

In sommige dimensies, zoals Ogotai, zijn vluchtige bouwwerken en jonge vegetatie niet zichtbaar: ze laten nog geen blijvende afdruk achter in de arkane werkelijkheid. Alleen structuren met geschiedenis—oude bomen en verweerde gebouwen—manifesteren zich daar als tastbare schaduwen van de materiële wereld. Dit toont aan dat de Sý niet alleen door materie wordt gevormd, maar ook door tijd en herinnering.

Dit betekent ook dat een verandering in de materie in de Goizar invloed heeft op de andere versies van die rots; op korte of lange termijn verandert deze en ook de band en de verhouding, de Sý, tussen de verschillende versies van de rots. Dit verschil in werkelijkheden en de band hiertussen kunnen we aanduiden als 'arkaan'.

Veranderingen in de materie zorgen hiermee voor magische effecten. Dit vormt de kern van Fluido Sigillistiek: de kunst van het manipuleren van fysieke reacties om invloed uit te oefenen op de magische resonanties tussen dimensies en de echo hiervan dáár en in de Sý.

Fluido Sigillistiek leert dat door subtiele manipulaties—zoals het verhogen van temperatuur, het verlagen van druk of het uitlokken van specifieke reacties—de arkane relatie tussen de gebruikte materie verandert. Dit verklaart hoe alchemistische processen fysieke reacties kunnen overstijgen en magische effecten kunnen oproepen. Een verhitting kan bijvoorbeeld een astrale resonantie activeren, terwijl een drukverandering een poort naar een andere afdruk kan stabiliseren of juist verzwakken.

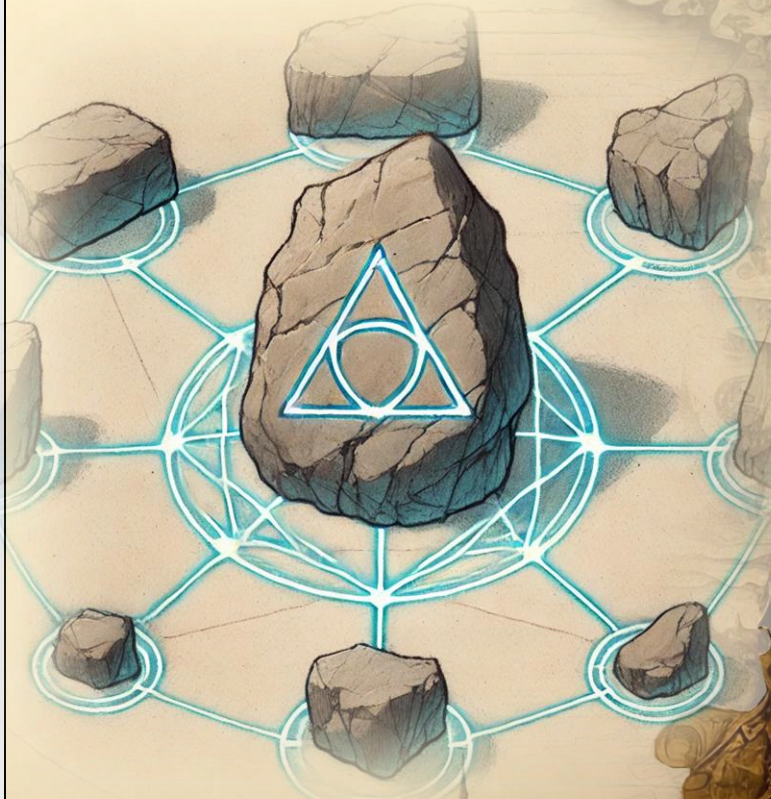
Duidelijk arkane materie heeft een duidelijke verankering en een sterkere band met andere dimensies en bezit daardoor veel meer potentie. Een eenhoorn heeft bijvoorbeeld haar oorsprong in Ælendýn—de afdruk van de eenhoorn in Ælendýn is daardoor veel solider dan in andere dimensies. De arkane band is sterker, en daarom is een manipulatie van bijvoorbeeld eenhoornbloed of een eenhoornhoorn vele malen krachtiger dan die van bijvoorbeeld de hoorn van een Varkaz—een wezen dat volledig tot de Goizar behoort en minder diepe banden heeft met andere werelden en dus een minder sterke Sý en arkane resonantie.

Deze theorie benadrukt dat alchemie niet slechts een verzameling van ingrediënten is, maar een interactie tussen zichtbare en onzichtbare werelden. De alchemist opereert in een web van dimensies, waarbij iedere keuze de spanning tussen de draden verandert. De Fluido Sigillist moet daardoor zowel kennis hebben van stoffen, materialen en reacties in onze wereld én diepgaande kennis, inzicht en gevoel hebben bij de banden tussen de Goizar en de andere werelden die hij wil beheersen.

Fluido Sigillistiek biedt een kader voor experimenten vol onverwachte resultaten: door het juiste fluïdum te versterken of te binden, kan een subtiele manipulatie leiden tot een schijnbaar wonder of een onverwachte verstoring. Als een Fluido Sigillist een meester wordt, kan hij met kleine ingrepen bestaande elixers gemakkelijk nog veranderen, versterken of effecten toevoegen.

Fluido Sigillistiek brengt ook risico's met zich mee: een verkeerd uitgevoerde manipulatie kan de arkane band beschadigen en een breuk veroorzaken tussen werelden, met mogelijk onverwachte effecten. Het vermijden van fatale gevolgen zou een speerpunt moeten zijn voor iedere alchemist.

Fluido Sigillistiek vereist precisie, inzicht en enorme discipline—want zelfs een kleine nalatigheid kan de balans tussen realiteiten verschuiven en daarmee zowel de materiële als de arkane werkelijkheid op een ongewenste manier vervormen.



De krachten van de Fluido Sigillist

Net zoals alle arkane vaardigheden worden de krachten van de Fluido Sigillist, geleerd in drie stappen:

1) de **fundamentele verankering van fluido sigillen** dit begint vaak als een *onbewust* stadium – dat bij hogere scores en na de geïnitieerde fase ook *bewust* gebruikt kan worden.

2) Hierna volgt, na een **initiatie**, de **geïnitieerde fase**, waarbij de magiër een geaccepteerd onderdeel is van zijn orde, of de groep magiërs waar hij zijn metier geleerd heeft. Voor de meeste alchemisten is dit het eindstation. Maar sommigen groeien door in de richting van een meesterlijke fase

3) Het **meesterschap van fluido sigillistiek** betekent dat, na veel geduld en studie, ze ook andere arkane krachten leren beheersen die met hun vorm van sigillistiek te maken heeft. Hun krachten zijn breder in te zetten, en met meer complexiteit aan te wenden – de basis van hun meesterlijke kunde blijft echter altijd alchemie. Dit betekend dat fluido sigillisten met betrekkelijk eenvoudige ingrepen kleine arkane effecten kunnen veroozaken; maar hun groostte focus blijft op het krachtiger maken van hun alchemische preparaten.





Overerven van speerpunten

Een aantal speerpunten onder de ⊙ **Fundamentele verankering van fluido sigillistiek** *erft over*. Net zoals bij andere speerpunten. Als een mundane vaardigheid een zelfde speerpunt heeft (bijvoorbeeld ▲ **Geduld & kalmte**) dan *overerven* ze volgens de normale regels voor overerving.

Speerpunten werken echt anders bij de verschillende arkane vaardigheden en worden daarom in dit hoofdstuk toegelicht. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** gebruik je bijvoorbeeld anders onder de diverse arkane vaardigheden, zeker anders dan het mundane speerpunt! Deze mundane vaardigheden en hun speerpunten staan in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon* beschreven, met uitzondering van ⊙ **kennis van & inzicht in de magische wereld**. Deze staat uitgelegd in dit boek op pagina 43.

Hoe werken de krachten van de Fluido Sigillisten?

In de volgende paragrafen worden de krachten van de Volatili Sigillisten uitgewerkt, in de volgorde:

⊙ **Fundamentele verankering**
De initiatie
⊙ **Geïniteerd gebruik**
⊙ **Meesterschap.**

⊙ Fundamentele verankering van fluido sigillen
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Geduld & kalmte
▲ Oog voor detail & veranderende patronen

⊙ Geïnitieerd gebruik van fluido sigillen
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken

⊙ Meesterlijke beheersing van fluido sigillen
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Meesterzegels ontwerpen & ontwikkelen
▲ Meesteregels maken

Andries van Ravenstok, mijn magister

De weg naar de grote deur

De kasseien voelden ruw en koud onder Ania Vashirs voeten terwijl ze langzaam naar de imposante deur liep. Haar asgrijze haar zat in een stevige vlecht. Haar kleine vingers klemden zich om het veel te grote boek in haar armen. Het was leeg. Ooit zou het volgeschreven zijn. Door haar.Ze was uit vijfhonderd kinderen gekozen. Ze mocht niet falen.

De deur kraakte open.

Daar stond hij—Magister Andries van Ravenstok. Zijn ogen twinkelden, zijn baard leek nog grijzer dan de steen van de deurpost.

Ania hield haar adem in. Ze zou niet falen.

Hij keek haar lang aan, knikte goedkeurend en zei: 'Wees niet bang om te falen. Dat is de enige angst die je achter je moet laten om te kunnen leren.'

Zijn mondhoeken trokken in een grijns. 'Kom binnen, Ania. Ik ben een meesteralchemist. En ik heb meesterlijke chocolademelk gemaakt om het aan je te bewijzen'.

Eeuwig lezen en stampen

Dagen vervaagden in een eindeloze stroom van ganzenveren en bladzijden. Ania's vingers waren altijd zwart van de inkt, haar voorhoofd ook. Haar asgrijze haar een warrige klit om haar hoofd – dat bonkte van de eindeloze lijsten en formules.

'Herhaal,' bromde Magister van Ravenstok. Voor de zoveelste keer. 'Wat gebeurt er als je te veel loodoxide toevoegt?' Ania zuchtte, sloeg haar ogen op naar de met kaarsen verlichte zoldering en prevelde: 'Het bindt de essence van de Sy en verandert in… in loodglas.' 'Weer,' knikte hij. En dus herhaalde ze het. Net zolang tot het niet meer uit haar hoofd, maar uit haar ziel kwam.

'En als je er as-van-as aan toevoegt?' Ania keek hem aan en zei droogjes: 'Dan heb je een veiligheidsbril nodig.'

Magister van Ravenstok keek haar een moment aan… en barstte toen in lachen uit.

Potjes en kruiden

De kelder rook naar schimmel, aarde en iets scherps dat in haar neus prikte. Ania stond tussen rekken vol glazen potten, zakjes en flesjes, elk met een kriebelig geschreven etiket. Waar lag het prupersap?

Galkruid. Droomdistel. Geraspte Vuursteen. Beenderas. Vuuras. Slaapgas. Graskruid. Zilversparrenbast. Berkenhars. Edelrasp. Harkazhoorn. As-van-as. Eikenrasp. Eikenwortel. Ravensnavel. Ravenklauw.

Eerst de namen. Dan de geur.

Pas daarna, na eindeloos oefenen, mocht ze ze mengen.

Heel soms proeven.

De geur kende ze nog niet. Het rook scherp. Sterk. Pijnlijk. En opeens wist ze het. De paniek sloeg toe.

'Magister!' riep ze hard, met bijna overslaande ste,. 'Het vuurglas van het Roodvliegsap is gebroken!'

Magister van Ravenstok stormde de trap af. Ze had hem nog nooit zo snel zien bewegen.

Hij greep een zak.

'Pulvis algarum,' zei ze automatisch. Ze herkende de geur. 'Dempt de vuurkracht.'

Hij strooide het over de gebroken pot.

'Hoe wist je dat dit Roodvliegsap was?' vroeg hij, beschuldigend. 'Dat mocht je nog niet ruiken.'

Ze haalde haar schouders op. Ze had er waarschijnlijk over gelezen. 'Wat als u de vuurkracht niet had gedempt?'

'Dan was het hele gilde opgeblazen,' grijnsde Magister.

Hij keek naar het gebroken glas.

'Maar de vraag is… hoe kon dat flesje van vuurglas breken?'



🌀 Vaardigheidseisen voor Arkane Progressie

Om punten te kunnen investeren in een volgende fase van een arkane vaardigheid, moet de onderliggende vaardigheid een score van *minimaal 4* vaardigheidspunten hebben. Voor de fundamentele fase moet je minimaal een score van 1 hebben op ⊡ **Arkane affiniteit & Magische potentie**. Voor de geïnitieerde fase is dat 3 en voor de meesterlijke fase minimaal 5.

Bijvoorbeeld:

Om te investeren in ⊙ **Meesterschap van zielskracht**, moeten zowel ⊙ **Geïnitieerd gebruik van zielskracht** als ⊙ **Fundamentele verankering Zielskracht** een vaardigheidsscore van minimaal 4 hebben. Arkane affiniteit & Magische potentie is dan minimaal 5.



Een plotselinge steekvlam verlichtte de halfduistere kamer. De studente deinsde terug, haar adem stokte, maar de oude man schoot in een bulderende lach.

‘Hoei! Hoei!’ jubelde hij.

Zijn schaterlach denderde door het laboratorium terwijl hij met brede halen de asdeeltjes uit zijn baard sloeg en zijn roetzwarte kleren uitklopte.

‘Hah! Zie je?’ Hij gaf haar een stevige klop op de schouder en sloeg voorzichtig ook wat as uit haar haar en van haar schouders. ‘Als alles lukt, wordt het leven maar saai! Mijn wenkbrauwen zitten er nog op, toch?’

‘Ja’, stamelde ze, terwijl ze met trillende vingers ‘4 druppels’ doorstreepte en ‘3 is genoeg’ noteerde.

De oude man grijnsde en leunde tegen de werkbank. ‘Als je wilt weten waar de grens ligt," zei hij, "moet je er af en toe op gaan staan’.

De leerling keek niet op, maar tekende een lachend poppetje in de kantlijn van haar boek. Haar lippen krulden zich tot een glimlach toen ze een klein veiligheidsbrilletje op het poppetje tekende...

De Sý was geen kracht om zomaar te hanteren—hij moest worden getemd, druppel voor druppel, experiment voor experiment. En ze zou nooit uitgeleerd zijn.

Mijn leermeester heet Andries van Ravenstok!

De geur van zwavel en gedroogde kruiden hing zwaar in de lucht. De oude magister, met zijn lange baard en borstelige wenkbrauwen, boog zich over een borrelende kolf. Zijn gerimpelde handen doseren nauwkeurig met een pipet, terwijl het mengsel gevaarlijk kolkte.

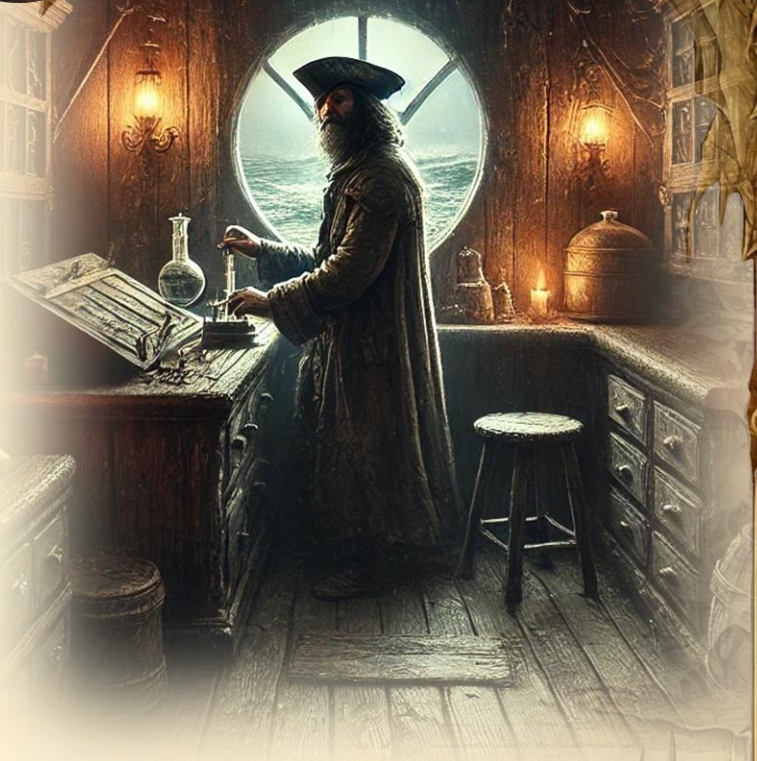
Naast hem stond een jonge vrouw. Haar huid was bleek, haar ogen omrand met donkere wallen. Ze was gehuld in een leren alchemistenschort, bezaaid met vlekken van mislukte experimenten. Haar ene hand klemde een boek met versleten perkamenten pagina’s op haar onderarm en met haar andere hand maakte ze aantekeningen. ‘3 druppels…’ schreef ze op. Haar blik strak gericht op de meester. Het mengsel leek haar te instabiel – maar Meester Andries was een van de beste alchemisten van het Gilde. Háár leermeester, dacht ze met trots. Hij ging door met pipetteren.
‘Concentratie is alles’, mompelde de alchemist zonder op te kijken. ‘Eén druppel te veel, en—'

‘4 druppels’



⊙ Fundamentele verankering van fluido sigillen

⊙ Fundamentele verankering van fluido sigillen
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Onbewuste Beheersing van de Sý
▲ Memoriseren & reproduceren
▲ Oog voor detail & veranderende patronen



Ook fluido sigillenmagiërs beginnen onbewust. Soms zijn dit koks, apothekers of kruidenvrouwtjes die proberen het maximale uit hun voedsel of kruidenmengsels te krijgen, altijd op zoek naar de perfecte balans. Vaker echter begint de opleiding van een alchemist gewoon bij een leermeerster of in de schoolbankjes van het Gilde van Alchemisten in Minra of de School voor Pyrologie en Sulpherkunde in Grimbergen, dat onderdeel is van het Sulphermengersgilde. De kleinere alchemische leerplaatsen zijn onder andere het verfmengersgilde van Fort Ignatius en de brouwers van Jesiner (beide in Danburg), de Gifmengers van Huis Vatram in Caeldon, maar ook bij kapitein **Forigan d'Rhoe** in Tiga of de Tempel van Korboth in Samon kan men alchemie leren in een school-achige setting.

In deze fase zijn de mundane speerpunten erg belangrijk, maar bouwen op tot een effectieve en efficiënte alchemist.

⊙ ambacht
Fluido sigillisten gebruiken een primaire focus van ⊙**ambacht** om hun zegels mee te maken. Dit kan in eerste instantie **brouwen** of **koken** zijn, maar moet vervangen worden door een ***primaire focus 'alchemie'*** voordat de geïnitieerde fase begonnen mag worden. Dit is meer 'opsmuk' en achtergrond dan dat dit daadwerkelijk van invloed is op de worpen, maar desalnietemin een harde eis. Als 'huis-regel' kan dit voor een rollenspelgroep natuurlijk prima als *beperkend* worden gesteld.

▲ *Arkane krachten & residu opmerken*

Een onbewuste gebruiker van fluido sigillen begint steeds vaker arkane stromingen en activiteiten te voelen. Door het mixen en mengen merken ze steeds bewuster wanneer een poeder of tinctuur een effectieve werking heeft. Hoe beter een proef op ▲ **Arkane krachten & residu** lukt, hoe meer inzicht de sigillenmagiër verwerft. Dit inzicht groeit verder door bewuste arkane vaardigheden, zoals ⊙ **geïnitieerd gebruik van fluido sigillen**, en hogere scores in op ⊙ **Meesterlijke beheersing van fluido sigillen**. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** is vaak een *beperkende score*.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Arkane kennis groeit terwijl een personage onbewust zijn affiniteit voor fluido sigillen en het arkane ontwikkelt. Alles wat ze zien, lezen of horen, wordt opgeslagen—met het besef dat deze informatie ergens hun wezen raakt. Al is het onbewust. Deze kennis vormt een fundament waar de sigillenmagiër later vaak op teruggrijpt en breidt zich uit met ervaring en actief gebruik van arkanen. Vooral de ⊙ **geïnitieerd gebruik** en ⊙ **meesterlijke beheersing van fluido sigillen** zijn belangrijk bij het beter begrijpen van meer specialistische kennis – hoewel vee; alchemisten ook in deze fase al veel kennis over alchemie opdoen.

Arkane kennis kan echter beperkend werken op andere vaardigheden, en vice versa. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht is** belangrijk omdat deze score *begrenzend* werkt op de complexiteit van de zegels spreuken die een fluido sigillist wil maken en doen.

Beperkend & begrenzend
Beperkend: *Als een score lager is, wordt deze score gebruikt als de maximaal toegestane waarde. Dit beperkt de effectiviteit van het gebruik of de toepassing.*

Begrenzend*: Dit geeft de maximale grens aan voor welke krachten of effecten toegestaan zijn, en bepaalt de limieten van magische krachten en/of de complexiteit van effecten. Vaak is dit het aantal ▲.*

▲ *Onbewuste Beheersing van de Sý*

▲ Onbewuste Beheersing van de Sý

Voor elke ▲ in **▲Onbewuste Beheersing van de Sý** kiest de sigillenmagiër een bijpassend (mundaan) speerpunt waarin hij kan excelleren. Per ▲ in ▲ **Onbewsute Beheersing van de Sý** mag de sigillist één individueel speerpunt selecteren dat een bonus ontvangt. Deze bonus is gelijk aan het totale aantal ▲ in ▲ **Onbewsute Beheersing van de Sý**. Let op: deze ▲ gelden uitsluitend voor het gekozen speerpunt en *erven niet over*. Alleen mundane speerpunten mogen gekozen worden.

▲ *Memorisen & reproduceren*

Eén keer per spelsessie kan met ▲ **memoriseren & reproduceren** een mislukte proef op het ontwerpen van zegels, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase, overgooien. Het is een eigenschap die al vroeg in het leven van een sigillist van grote waarde is, hoewel het praktisch nut pas later in het leven van de sigillist duidelijk wordt. Dit speerpunt erft over van mundane gelijknamige speerpunten.

▲ Memoriseren & reproduceren

Met ▲ **memoriseren & reproduceren** kan een speler 1x per spelsessie een mislukte proef op het *maken* van zegels, zowel in de **geïnitieerde** als **meesterlijke fase**, overgooien. Deze tweede worp is verlicht met het aantal speerpunten onder ▲ **memoriseren & reproduceren.**

▲ *Oog voor detail & veranderende patronen*

Voor een fluido sigillist zijn de kleinste details belangrijk. De einscore van dit fundamentele speerpunt werkt beperkend op alle worpen voor ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken**. Zowel in de geïnitieerde fase als ook in de meesterlijke fase.

▲ Oog voor detail & veranderende patronen

Speerpunteindscore ▲ **Oog voor detail & veranderende patronen** onder ◎ **Fundamentele verankering van fluido sigillen** is *beperkend* op alle worpen voor ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken**, zowel in de geïnitieerde als meesterlijke fase.



De initiatie

Fluido sigillen vereisen precisie: exacte verhoudingen, temperatuurbeheersing en timing zijn cruciaal. Alchemisten stemmen hun elixers tot in de kleinste details af en verfijnen hun technieken door jarenlange studie en oefening. En om de preparaten te laten werken is de perfecte afstemming met de Sý nodig. De initiatie van een fluido magiër is dan ook geen plotselinge ontlading van kracht, zoals bij elementaristen of nemesispriesters, maar een meesterproef. De leerling moet een alchemistisch sigil creëren en bewijzen dat hij de arkane principes begrijpt én beheerst. Dit draait niet alleen om magie, maar ook om de wetmatigheden van stoffen, elementen en hun onderlinge interacties. Dat bovendien in de meeste gevallen een lange geschreven onderbouwing vereist waarin de leerling kan laten zien de principes van zowel alchemie als ook magisch onderzoek te beheersen. De magister speelt hierin een cruciale rol. Zonder begeleiding zou de initiatie niet alleen veel moeilijker, maar ook gevaarlijker zijn. Een magister helpt de leerling zijn ijzeren discipline te ontwikkelen die hij nodig heeft.

Mijn leermeester heette Andries van Ravenstok!

Mijn meesterproef was prachtig. Geen druppel teveel, geen moment van twijfel. Volledige concentratie—en mijn veiligheidsbril bleef de hele tijd op. Aan het einde huilde magister van Ravenstok, dikke tranen van geluk over zijn gerimpelde wangen. Hij was bijna blind. Bijna vijftien jaar mijn leermeester. En nu was mijn opleiding voltooid.

Diezelfde nacht stierf hij.

Ik vond hem de volgende ochtend met een glimlach op zijn gezicht.

En ik besefte: ik was niet de enige die een meesterproef had afgelegd. Zijn resultaat was volmaakt.

Ik huilde terwijl ik zijn oude reeds koude hand vastpakte. Dikke tranen over mijn wangen.





Het Eerste Sigil

Het maken van het eerste sigil van een fluido magiër is vrijwel altijd een eenvoudig puris sigil, dat de volatili Sigillist later ook kan gebruiken, en vind bijna altijd plaats onder begeleiding van een magister. Dit wil niet zeggen dat het eerste actieve gebruik van een sigil niet levensgevaarlijk is.

Aangezien het zegel samen met een magister wordt gemaakt, hoeft de geïnitieerde niet voor het *ontwerpen* van het zegel te gooien. De proef waartegen hij gooit met ▲ Zegels maken onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen** heeft de moeilijkheid 22. Omdat de hier nog geen score op staat, is de score de basisscore van ⊡ **Arkane affiniteit & magische potentie** -2 de score waarmee gegooid wordt. Dit is in deze fase van de ontwikkeling van de arkaan meestal 0 of 1. Dit betekent dat een karakter geen succes kan hebben en dit direct van je vermoeidheid afgaat, en eventueel daarna bij je wonden. Bij kritisch falen (met meer dan vijf punten missen – wat eigenlijk niet anders kan) moet je nogmaals gooien, dit keer tegen moeilijkheid 12 – en vervolgens tegen 2 als ook dit wederom kritisch faalt.
(zie het hoofdstuk hiervoor over vermoeidheid voor de regels elders in dit hoofdstuk of op pagina 290 en verder). In elke fase van dit proces kan je het ▲ **speerpunt geduld & kalmte gebruiken** om één van deze worpen over te gooien

Als er een **magister** is dan neemt deze de **helft** van de arkane vermoeidheid van je over. Ook de magister mag één keer zijn ▲ **speerpunt geduld & kalmte gebruiken** om je één van deze worpen over laten te gooien. Wat ook de uitkomst is, als je het overleeft, is je element geopend en *moet* je eerstvolgende 3 ervaringspunten investeren op ⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen** en de speerpunt op ▲ **Zegels maken** nemen (als er geen zwaarwegende factoren zijn die anders dicteren).



Hol-ogige heksen,
Die mengen en mixen,

Muizen en ogen,
En kruiden die drogen.

Olie en bloed...
En as, als het moet,

Smeer teer van een es,
Met roet op het mes.

Maak lijm van een berk.
Maak bindingen sterk.

Wassende maan,
Va-le-rian.

Spring maar,
En draai maar,
En dans maar eens rond.

Schreeuw maar,
En huil maar,
En draai met je kont,

Een druppel van vuur,
En water zo puur.

Nu peuren en scheuren,
En kneden en keuren,

Ruik maar,
En snuif maar,
En klutsen en roeren.

Verhit maar,
Koel-af maar,
Aan 't manneken voeren.

Vlammen verteren,
Moraal moet hij leren:
Zijn vrouw respecteren.

Rijmpje, Wolveringen.

⊙ *Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillistiek*

Na de initiatie onder begeleiding van een magister, kan een fluido magiër gaan werken met de speerpunten die vallen onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van fluido sigillen**. Hij is nu echt een **alchemist**, maar pas net beginnend – vaak zal er nog jarenlange oefening en studie volgen onder begeleiding van één of meerdere magisters om zijn volledige magische potentie te benutten.

⊙ **Geïnitieerd gebruik van volatili sigillen** geeft aan in hoeverre een sigillen magër zijn geïnitieerde krachten beheerst. Onder deze vaardigheid valt het ontwerpen en gebruiken van zegels. De vijf speerpunten samen maken in samenhang een complete sigillist, de speerpunten versterken elkaar en beperken elkaar.

Met ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht**, onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik Volatili Sigillistiek**, heb je specialistische kennis & inzicht met betrekking tot Volatili Zegels. Dit speerpunt is *begrenzend* op andere aspecten van het maken van sigillen. Het geeft aan wat je wel en niet kan. Dit speerpunt bepaalt later in hoeverre je *complexe* spreuken kan doen.

▲ **Arkane stamina** voorkomt arkane uitputting en potentiele wonden door onzorgvuldig gebruik van de ongetemde arkane krachten.

De ▲ **Beheersing van de Sý** is een speerpunt dat aangeeft in hoeverre de magiër de krachten, die langs onze werelden glijden en schuren, kan beheersen om magische effecten mee te creëern. Door de Sý te gebruiken en manipuleren reikt de magiër naar de krachten die zowel achter als binnenin de Sý liggen. ▲ **Beheersing van de Sý** is vaak begrenzend of beperkend op met name de kracht van de sigillen die gemaakt kunnen worden – en is ook bij ⊙ **Meesterlijke beheersing van fluido sigillen** bepalend voor de kracht van de spreuken die een magiër kan oproepen.

▲ **Discipline & zelfbeheersing** zijn van levensbelang voor alchemisten, omdat hun werk om precisie en controle draait. Het mengen van ingrediënten in exact de juiste verhouding vereist uiterste nauwkeurigheid—een kleine fout kan een genezend elixer veranderen in een gevaarlijke explosie. Alchemisten moeten tijdens experimenten kalm blijven en elk proces gecontroleerd uitvoeren, vooral omdat ze werken met vuur, rook en soms giftige dampen.

▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** en ▲ **Zegels maken** is het eigenlijke handwerk van de volatili magiër. Beide worden beperkt door de speerpunteindscore ▲ **Oog voor detail & veranderende patronen** onder ⊙ **Fundamentele verankering van fluido sigillen**.

◎ Geïnitieerd gebruik van fluido sigillen
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Beheersing van de Sý
▲ Discipline & zelfbeheersing
▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
▲ Zegels maken

◎ Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillen als clustervaardigheid

De normale regels van clustervaardigheden gelden hier ook (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*)

Een samenvatting van clustervaardigheden:

Wanneer je een eerste punt op **◎ Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillen** zet, kies je een primaire focus**.** Als je vaardigheidsscore 3 bereikt mag je een **secundaire** focus kiezen, en bij iedere 2 punten daarna nog een volgende **secundaire** focus kiezen. In plaats van een nieuw secundaire focus erbij te kiezen, mag je ook een secundaire focus die je al hebt te 'upgraden' naar een extra **primaire** focus.

Als je op je primaire focus een proef doet gebruik je de normale eindscore. Voor secundaire focussen gooi je met een malus van 2. Je mag, als je *geen* focus uit een hebt gekozen, geen effecten uit dit gebied gebruiken.

🌀 Focusgebieden van **◎ Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillen**
◊ antagonis sigillen
◊ de lagere elementen
◊ elementen gedachten & emotie
◊ element leven
◊ nemesis sigillen
◊ zielskracht

magische effecten mee te creëern. Door de Sý te gebruiken en manipuleren reikt de magiër naar de krachten die zowel achter als binnenin de Sý liggen. ▲ **Beheersing van de Sý** is vaak begrenzend of beperkend op met name de kracht van de sigillen die gemaakt kunnen worden – en wordt bij ◎ **Meesterlijke beheersing van fluido sigillen** bepalend voor de kracht van de spreuken die een magiër kan oproepen.

🌀 Beperkt & begrenst door **▲ Beheersing van de Sý**

▲ Beheersing van de Sý

▲ ***Beheersing van de Sý*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het bepalen van de kracht van zegels en spreuken.*

(dit staat genoemd bij de andere speerpunten).

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van fluido sigillen** bepaalt de kennis en het inzicht dat een karakter heeft in diverse vormen en toepassingen van specifiek fluido zegels. Een magiër gebruikt ook zijn ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van fluido zegels** ook de mogelijkheden van het gebruik van zijn krachten te bepalen .

🌀 Beperkt & begrenst door **▲ Arkane kennis, analyse & inzicht**

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het maken en gebruiken van complexere zegels en spreuken. .*

(dit staat genoemd bij de andere speerpunten).

▲ *Beheersing van de Sý*

De ▲ **Beheersing van de Sý** is een speerpunt dat aangeeft in hoeverre de magiër de krachten, die langs onze werelden glijden en schuren, kan beheersen om



▲ *Discipline & Zelfbeheersing*

▲ Discipline & Zelfbeheersing zijn essentieel voor alchemisten, aangezien hun vakgebied draait om precisie en controle. Het combineren van ingrediënten in exacte verhoudingen vereist uiterste zorgvuldigheid—een kleine afwijking kan een helend elixer veranderen in een gevaarlijke explosie. Alchemisten moeten hun kalmte bewaren en elk experiment met beheersing uitvoeren, vooral omdat ze vaak werken met explosiegevaar, giftige stoffen en schadelijke dampen.

Ritme en timing zijn cruciaal, omdat fluido sigillen op het perfecte moment voltooid moeten worden om de magie succesvol vrij te geven. Door eindeloos te oefenen worden bepaalde handelingen geautomatiseerd, waardoor de alchemist onder alle omstandigheden precies weet wat hij moet doen. Deze geperfectioneerde automatismen zorgen ervoor dat zelfs in chaotische situaties elke stap vlekkeloos verloopt. **▲Discipline & zelfbeheersing** helpen hen om niet overmoedig of angstig te worden, waardoor ze een rationele aanpak behouden en ingesleten sequenties volgen. Dit maakt het mogelijk om zelfs de krachtigste mengsels vol vertrouwen te voltooien dankzij hun strakke routine en eindeloze training.

Geen mislukkingen door **▲ Discipline & zelfbeheersing** onder **◎ Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillistiek**

▲ Discipline & zelfbeheersing

Zolang de speerpunteindscore hoger is dan een ander speerpunt dat de fluido magiër wil gebruiken onder **◎ Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillistiek** telt, binnen één worp, de eerste geworpen 20 als een 19. Dit betekent dat een proef nog steeds behoorlijk kan mislukken, maar echte *flaters* zijn vrijwel uitgesloten.



▲ *Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen*

Een standaard **Zegelproef** valt uiteen in twee delen: het *bedenken* van een zegel en het *maken* van een zegel. Hij moet eerst een zegel onderzoeken en ontwerpen voordat hij een zegel kan gaan maken. Het onderzoeken van een nieuw zegel begint met een idee. Dit idee kan van de magiër zelf komen, maar kan ook afkomstig zijn van een boek of leermeester. In de meeste steden, en zelfs in sommige adellijke bibliotheken, zijn boeken over magie te vinden. De vaardigheid om hier snel goede informatie uit te halen wordt gedekt door deze speerpunt. Een fluido magiër zal veel meer met zijn magister oefenen. Ook zonder magister kan een fluido sigillist nieuwe zegels bedenken, maar dit is altijd moeilijker.

Voor dit alles gebruikt de magiër het speerpunt: ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** onder ◎ **Geïnitieerd gebruik van Fluido Sigillistiek**.

▲ *Zegels maken*

De score op ▲ **zegels maken**
bepaalt hoe goed de fluido magiër de eerder uitgedachte sigillen ook daadwerrkelijk kan maken.

Hoe maak je een fluido zegel?:
Stap 1: Met ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen** *onderzoekt* een magiër hoe hij nieuw fluido zegel moet maken.

Stap 2: Met ▲ **zegels maken,** *maakt* een magiër het zegel.

Beide zijn bij een fluido magiër *beperkt* door de speerpunteinscore op ▲ **Oog voor detail & veranderende patronen** onder ◎ **Fundamentele verankering van fluido sigillen**

Hoe maak je fluido zegels?

Zegels ontwerpen en maken gaat op precies dezelfde manier. Je gooi alleen met de andere speerpunscore en de moeilijkheid ligt hoger bij het ontwerpen. Bij de geïnitieerde elementkrachten staan al veel gebieden en effecten beschreven – de ▲ corresponderen grotendeels.

Beperkt & begrenst
▲ Beheersing van de Sý
▲ ***Beheersing van de Sý*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het bepalen van de kracht van zegels en spreuken.*
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ ***Arkane kennis, analyse & inzicht*** *is vaak een* ***beperkende*** *of* ***begrenzende*** *factor bij het maken en gebruiken van complexere zegels en spreuken.*

Je begint met het bedenken en schrijven van het zegel:

Wat moet het doen? En hoe wil je dit bereiken? Er zit een elementkracht

Hoeveel elementen (complexiteit)	
Begrenst door ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht.** Dit betekent dat de moeilijkheid niet hoger mag liggen dan het aantal ▲bij dit speerpunt.	
Basismoeilijkheid van een fluido zegel	
▲	→ 1 Lager element
▲▲	→ 1 Hoger element
▲▲▲	→ 2 lagere elementen
▲▲▲▲	→ 1 hoger element en 1 lager element
▲▲▲▲▲	→ 2 lagere en 1 hoger element / 2 hogere elementen.

Antagonis en **nemesiszegels** zijn niet zozeer complexer, maar om deze te maken heeft een fluido magiër een aparte focus nodig, de ◊ **antagonis sigillen** en/of de ◊ **nemesis**.

Een zegel dat lagere elementkrachten oproept:	
Begrenst door ▲ **Beheersing van de Sý.** Dit betekent dat de toegevogede moeilijkheid niet hoger mag liggen dan het aantal ▲bij dit speerpunt.	
Een zegel dat lagere elementkrachten oproept	
Elementhoeveelheid	**Moeilijkheid**
Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind	-
Toorts, Kei, Waterzak, Briesje	+ ▲
Haardvuur, forse kei, emmer, vlaag	+ ▲▲
Kampvuur, rots, ton, luchtstoot	+ ▲▲▲
Schade: door element WST 1	+ ▲
Schade: door element WST 2	+ ▲▲
Schade: door element WST 3	+ ▲▲▲
Schade: door element WST 4	+ ▲▲▲▲
Schade: door element WST 5	+ ▲▲▲▲▲
Pantser: door element, + I	+ ▲
Pantser: door element, + II	+ ▲▲
Panster: door element, + III	+ ▲▲▲
Een zegel dat hogere elementkrachten oproept	
Elementhoeveelheid	Moeilijkheid
Telepathie / Empathie	+ ▲
Zenden Licht	+ ▲▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 1	+ ▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 2	+ ▲▲
Genezen Wond of Ziekte categorie 3	+ ▲▲▲
Extra in het ontwerp proces	
Leermeester	-▲ **Coachen & doceren**
Extra bij het maken	
Aanwezigheid leermeester	-▲ **Coachen & doceren**

Moeilijkheid ontwikkelen	
▲	3 + 1d6
▲▲	4 + 1d6
▲▲▲	6 + 1d8
▲▲▲▲	8 + 1d8
▲▲▲▲▲	12 + 1d10
▲▲▲▲▲ ▲	15 + 1d10
▲▲▲▲▲ ▲▲	19 + 1d20
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	25 + 1d20

Moeilijkheid maken	
▲	2 + 1d4
▲▲	3 + 1d4
▲▲▲	4 + 1d6
▲▲▲▲	6 + 1d6
▲▲▲▲▲	10 + 1d8
▲▲▲▲▲ ▲	13 + 1d10
▲▲▲▲▲ ▲▲	17 + 1d20
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	22 + 1d20

Hoe lang duurt het maken en ontwerpen van een fluido zegel?

Proef	Ontwerpen Tijd	Maken Tijd
▲	1 uur	5 minuten
▲▲	4 uur	10 minuten
▲▲▲	1 dag	30 minuten
▲▲▲▲	4 dagen	1 uur
▲▲▲▲▲	1 week	4 uur
▲▲▲▲▲ ▲	4 weken	8 uur
▲▲▲▲▲ ▲▲	8 weken	16 uur
▲▲▲▲▲ ▲▲▲	16 weken	32 uur

Een ingewerkte assistent of leerling kan de maak-tijd verminderen met ongeveer 25%.

Het Geheim van Ingrediënten:

Een Narratieve Benadering van Alchemie

Alchemistische recepten bevatten vaak mysterieuze ingrediënten, maar om te voorkomen dat alchemisten enkel bezig zijn met verzamelen en administratie, raden we aan dit meer narratief te benaderen. In plaats van elk ingrediënt apart bij te houden, noteert de speler alchemische eenheden, die worden aangevuld door bijvoorbeeld plantenkunde en expedities. Laat een schat bestaan uit geld en een aantal uitstekende alchemische middel – prima om te beschrijven, maar eis als spelleider niet alle ingrediënten die nodig zijn voor een elixer – dat is niet te doen.

***Een vuistregel** is dat één uur zoeken één eenheid oplevert. De kwaliteit hangt af van een speerpuntproef: een geslaagde proef levert hoogwaardige eenheden op, terwijl een matige poging minder waardevolle ingrediënten geeft.*

Kritisch falen (>5 hoger):	*Niet gevonden*
Falen:	*Niets gevonden*
Normaal succes:	*Matig ingrediënt*
Kritisch succes (>5 lager):	*Hoogwaardig ingrediënt*

*Voor een brouwsel zijn meestal **twee goede** of **vier matige eenheden** nodig. Zo blijft het verzamelen betekenisvol zonder het spel te vertragen, en ligt de nadruk op het creëren van unieke alchemistische verhalen, en niet op het proces van de alchemie.*

Uiteraard is dat wel goed om een keer volledig uit te spelen of te beschrijven voor het karakterbeeld.



Vaak gebruikte arkane wapens in de strijd:

Een fluido sigillist kan ook wapens maken om in het gevecht te gebruiken. Zoals een drankje voor stenenn vuisten. Maar deze wapen kunnen door iedereen gebruikt worden; een focus en specialistatie helpt natuurlijk, maar voor de meeste vechters zijn stenen handen maar lastig en lomp.

Bij afstandwapens komen alchemisten altijd goed tot hun recht. Maar niet iedereen kan zomaar effectief een grimgranaat ontsteken en gooien. Daar komt veel training bij kijken om dit effectief en efficient toe te passen. Dit kan door '◊**bommen en granaten**' of '◊**vuurwapens**' te selecteren als focusgebied bij afstandwapens. Een alchemist kan de volgende wapens maken, en nog meer ontwikkelen natuurlijk:

Arkane wapens, onder ⊙ **Vechten met afstandwapens**	
Cinis Flavus Marinus	
Antagonis. Waterverdragend	
(één eenheid is 10 schot)	
2 elementen (vuur & water)	▲▲▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+
Donderzout	
1 element (lucht)	+ ▲
Complexiteit	+ ▲▲
Kracht	+ ▲▲
Flitsknalgranaat	
1 element (vuur)	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲
Grimgranaat	
1 element (vuur)	▲
Kracht:	+ ▲▲▲▲
Complexiteit	+
Grimstaaf	
1 element (vuur)	▲
Kracht:	+ ▲▲▲▲▲
Complexiteit	+
Handzame Handgranaat	
1 element (vuur)	▲
Kracht:	+ ▲▲▲
Complexiteit	+ ▲
Naftabom	
1 element (vuur & aarde)	▲▲▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+
Rookgranaat	
⊙ **Vechten met aftandwapens**	
1 element (vuur)	▲
Kracht:	+ ▲
Complexiteit	+ ▲
Scherfgranaat / fragmentaiegranaat	
antagonis	
2 elementen (aarde & lucht)	▲▲▲
Kracht:	+ ▲▲▲▲
Complexiteit	+
Sulpherpulver	
(één eenheid is 10 schot)	
1 element (vuur)	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+
Sulpherpulver (Cibus Ignus, Cinus Flavus)	
1 element (vuur)	▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+
Vuurpijl	
2 element (vuur & lucht)	▲▲▲
Kracht:	+ ▲▲
Complexiteit	+ ▲



Afstandwapens met **focusgebied ◊vuurwapens** en **◊bommen & granaten**							
WST / Ini	Tafel	Laad VP	Wapen	Focus gebieden	Schade	A & M (van de maker)	Bonus als ‘Specialist’
2/- 1d6	4	12	**Pistool**	**◊vuurwapens**	P	4	Schieten in de regen.
2 / - 1d4	4	4	**Vuurpijlen**	**◊vuurwapens**	V	2	+1 tafel
2 / 1d4	2	2	**Donderzout**	**◊bommen & granaten**	M	2	+3 initiatief.
2 / - 1d4	3	4	**Naftabom**	**◊bommen & granaten**	V (straal 2 meter)	2	Zorgt voor een extra brandwond (zelfde categorie) volgende ronde.
3 / - 1d4	3	2	**Handzame Handgranaat**	**◊bommen & granaten**	M (straal 1 meter)	3	+3 initiatief.
3 / - 1d8	7	14	**Musket**	**◊vuurwapens**	P	4	Schieten in de regen.
4 / - 1d4	3	4	**Fragmentatie granaat**	**◊bommen & granaten**	S (straal 2 meter)	4	+1 tafel
4 / - 1d4	3	4	**Grimgranaat**	**◊bommen & granaten**	V (straal 2 meter)	5	+1 tafel
5 / - 1d6	3	4	**Grimstaaf**	**◊bommen & granaten**	V (straal 4 meter)	5	+1 tafel
- / - 1d4	3	2	**Rookgranaat**	**◊bommen & granaten**	Rook (straal 4 meter)	5+: Vijanden kunnen alleen hoesten en kotsen en zijn terwijl ze in de rook zijn zeker niet in staat om	+1 straal
- / - 1d4	3	2	**Flitsknal granaat**	**◊bommen & granaten**	Vijand is gedesoriënteerd en mag deze ronde geen acties (meer) ondernemem.		+3 initiatief. *En:* Vijanden verliezen de volgende ronde nog 1d8 aan initiatief





Mirus Vitalis

Met slechts één slok van deze drank herwint men kracht na uitputting en ontwaakt, zelfs in tijden van wanhoop, de diepste moed.

***Mirum Vitalis**, vaker '**Miruvix**' genoemd, is een elixer, geroemd om zijn vermogen geest en lichaam te verkwikken. Sommigen noemen het een geschenk van de dageraad zelf, omdat het volgens de overlevering voor het eerst werd gebrouwen door Serená, de Godin van de Dageraad met de gouden nectar uit de ketel van Mama Myschka.*

*De praktische toepassing is vaak mundaner: alchemische studenten vertrouwen erop tijdens lange proeven en zware examens. Dit heeft het de bijnaam '**Miru-fix**' opgeleverd. Sommige alchemisten gebruiken het zelfs dagelijks in plaats van koffie en noemen het liefkozend 'Serená's Ochtendkus'. Dit frequente gebruik is echter verslavend — en heeft als gevolg een gelige aanslag op het gebit die al menige glimlach heeft doen verwelken.*

Onder alchemische studenten van de Grimbergse School voor pyrologie is een 'Miru-fix-cultuur' ontstaan. Geheime recepten worden gedeeld om de smaak aan te passen — van kaneel en citrus tot experimentele, toevoegingen als 'drakenpeper'. Wedstrijden om "de beste Miru-mix" te maken zijn berucht om hun heftige uitwerkingen. Het is niet ongebruikelijk dat een dosis tot trillende handen of hilarische hallucinaties leidt. Toch blijft het de favoriete brandstof voor ambitieuze studenten (en docenten). In menig alchemistenloge hangen bordjes met spreuken als "Zonder fix, wordt het nix" en is de officieuze titel 'mixmeester' fel begeerd.

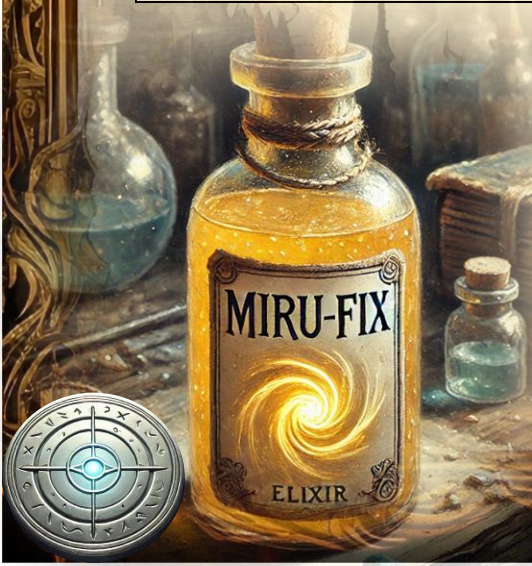
Mirus Vitalis

Verkwikt lichaam en geest

Mirus Vitalis neemt per slok een vermoeidheidscaterorie weg. Het aantal vermoeidheidscaterogiën dat er per flesje weggehaald kunnen worden is afhankelijk van het hoogste succes van de worp.

Proef

▲▲▲▲	Element gedachten & leven
+▲	Complexiteit: houdbaarheid 1 dag
+▲	Kracht



Cibus Ignis

*Cibus Ignis, in de volksmond vaak **Sulpherpulver** genoemd, is een grof geel poeder dat bekend staat om zijn vurige eigenschappen en zijn geur van zwavel. Het wordt vooral gemaakt door Pyrologen voor explosieve effecten. Slechts een snufje is genoeg om een kleine vonk te laten uitgroeien tot een woeste vlam.*

*Cibus Ignis een essentieel ingrediënt voor de werking van **grimstaven**, **granaten, musketten**, **dondermonden** en **pistolen**. Het zwavelpoeder dient als ontstekingsmiddel, waarbij het in fracties van een seconde ontbrandt en een krachtige vuurstoot genereert die de lading door de loop stuurt met dodelijke precisie.*

*De handel in **Cibus Ignis** vormt al decennia lang de ruggengraat van de welvaart van Grimbergen. De Pyrologen van Grimbergen staan bekend om de zuiverheid en kracht van hun poeder en hebben tientallen jaren het recept weten te bewaren. Het poeder wordt verhandeld in geïmpregneerde fluwelen zakjes en met koperwerk beslagen kisten, soms voor prijzen zo hoog dat het als valuta op zich wordt gezien.*

Maar de dagen van onbetwiste heerschappij zijn geteld. De laatste jaren is er een nieuwe speler op het veld verschenen: de Pyrologen van de Fuerza, een ambitieuze alchemistenorde uit de Fuerzaventura. Hoewel hun Cibus Ignis minder verfijnd is, is het ruimschoots beschikbaar en aanzienlijk goedkoper. Dit heeft geleid tot spanningen op de marktplaatsen en zelfs open conflicten tussen aanhangers van beide kampen.

*In alchemistische geschriften wordt Cibus Ignis soms ook aangeduid als **Cinus Flavus** – "gele as" – een verwijzing naar het residu dat achterblijft nadat het zijn werk heeft gedaan – en wat de basis is van de gele 'meuk' dat Grimbergen en de Grimbergers ontsiert en ze 'grel' noemen. .*

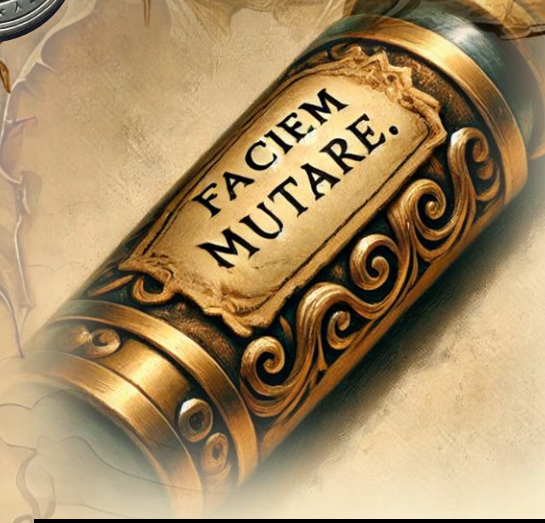
Cibus Ignis

Sulpherpulver of Cinus Flavus

Cibus Ignis is de basis voor ieder vuurwapen en iedere granaat.

Proef

▲	Element vuur
+▲	Complexiteit
+▲▲	Kracht



Faciem Mutare

Faciem Mutare is een balsem die bekend staat om zijn vermogen het uiterlijk van het gezicht aan te passen. De dikke, crèmekleurige substantie heeft een lichte parelmoerglans en ruikt zacht naar munt. Zodra de balsem met de vingers wordt aangebracht, smelt hij bij contact met de huid en wordt hij vrijwel onzichtbaar. Binnen enkele seconden begint het gezicht van de gebruiker te veranderen: de huidskleur verdiept of verbleekt, de kaaklijn verscherpt of verzacht en zelfs de neus en jukbeenderen kunnen een andere vorm aannemen. Deze veranderingen zijn subtiel genoeg om realistisch te lijken, maar net opvallend genoeg om herkenning te vermijden.

De werking van Faciem Mutare blijft ongeveer twee uur actief voordat het gezicht langzaam terugkeert naar zijn oorspronkelijke vorm. Het effect is perfect voor infiltranten en spionnen die zich tijdelijk willen vermommen.

Toch kent de balsem ook zijn risico's. Wanneer hij slordig wordt aangebracht, kunnen de veranderingen er zeer onnatuurlijk uitzien, of zelfs voor maanden zichtbaar zijn (bij het te dik aanbrengen).

De balsem wordt verkocht in kleine en grote potjes, afhankelijk van de behoefte van de gebruiker. Een klein potje, voldoende voor één volledige toepassing, kost ongeveer drie Zilverlingen. Een groter potje, geschikt voor vijf toepassingen, wordt verkocht voor tien Zilverlingen. Faciem Mutare is kostbaar, maar wordt alom geroemd vanwege zijn verfijning en effectiviteit.

Faciem Mutare

Gezichtsbalsum

Een dunne laag verandert het uiterlijk van het gezicht – het balsem blijft (mits goed aangebracht) ongeveer twee uur actief. 1 potje kan 1x gebruikt worden.

Proef

▲▲	Element leven
+▲	Complexiteit
+▲	Kracht

Oculus Externa (Derde Oog)

Oculus Externa is een alchemistische balsem die, wanneer aangebracht op de huid of een voorwerp, een tijdelijk oog vormt op die plek. Het oog opent zich zodra de gebruiker zijn eigen ogen sluit en biedt scherp zicht vanuit een compleet nieuw perspectief. Of het nu op de rug van de hand, het achterhoofd of op een bijlblad wordt gesmeerd, het oog fungeert als een derde ogen dat alles registreert, en zelfs een redelijk nachtzicht heeft.

Het derde oog blijft ongeveer tien minuten actief, maar het vereist focus: de gebruiker kan desoriëntatie en misselijkheid ervaren. Het middel wordt vaak gebruikt voor verkenning en spionage, bijvoorbeeld om om hoeken te kijken zonder gezien te worden of om een doelwit vanuit de verte te observeren. Boogschutters gebruiken het soms om hun schoten te volgen en informatie over hun omgeving te verzamelen.

De balsem kent echter ook risico's. Als het oog wordt vernietigd—bijvoorbeeld als een pijl met de balsem breekt—kan de gebruiker een kort moment van verblinding en heftige hoofdpijn ervaren. Daarnaast is het gebruik verslavend: sommigen beschrijven het gevoel van "op twee plekken tegelijk zijn" als bijna hypnotiserend, met hallucinaties tot gevolg bij overmatig gebruik.

Oculus externa

Het derde oog

Smeer een laagje op een plek, waar een extra oog verschijnt. Smeer ook een strook op je voorhoofd en onder je ogen. Als je nu je ogen sluit, kijk je met je externe oog. 1 potje kan 1x gebruikt worden.

Proef

▲▲	Element leven
+▲▲▲	Complexiteit
+▲	Kracht



Cibus Nemesis Tenebris

*Cibus Nemesis Tenebris, door de studenten vaak **Tenebris-Nemesis** genoemd, of '**Tenesis**', is een krachtig alchemistisch poeder dat zijn oorsprong vindt in de alchemisten van Tiga, maar nu ook in Grimbergen en Caeldon in behoorlijke hoeveelheden wordt gefabriceerd. In Grimbergen is het één van de belangrijkste bronnen van inkomsten voor de Pyrologen geworden (op grote afstand weliswaar van Sulpherpulver). In de kelders van de Academie voor Pyrologie wordt Cibus Nemesis Tenebris volgens strikt ritueel bereid. Professor Nox legt de werking tijdens een demonstratie in Nox' Kelder als volgt uit "de Nemesis is niemands bondgenoot, maar een tolheffer. Zij vraagt altijd haar prijs. En wil je de prijs niet betalen, dan is Cibus Nemesis Tenebris een manier om de Nemesis te voeden. Maar wie het poeder te vaak gebruikt, loopt het risico zijn eigen wil te verliezen aan de schaduwen. De verhalen over magiërs die verdwaalden in de omhelzing van de Nemesis zijn talrijk. Want wie de duisternis voedt, heeft haar aandacht getrokken".*

Het gebruik van Cibus Nemesis Tenebris kent twee vormen: snuiven of oplossen in een vloeistof. Wanneer het poeder wordt gesnoven, komt de kracht onmiddellijk vrij. Het verspreidt zich senl door het lichaam van de gebruiker en 'Voedt de Draak'. De Honger is tijdelijk gestild. Zolang het poeder droog en in het donker wordt bewaard, behoudt het zijn kracht voor eeuwig. Maar blootstelling aan licht of lucht kan het in luttele minuten reduceren tot een nutteloze, verkruimelde stof, vandaar dat het in zeer kleine hoeveelheden wordt verpakt..

Het alternatief is om het poeder te mengen met een alchemistische vloeistof. Deze drank geeft de energie gecontroleerder vrij. Dit drankje biedt een langere, stabielere stop op de Honger, maar de houdbaarheid ervan is beperkt. De magische bindingen beginnen binnen enkele uren te desintegreren, en het mengsel kan zelfs giftig worden als het te lang wordt bewaard.

Cibus Nemesis Tenebris

Stilt de Honger

Gesnoven vult het de Nemesispoel aan tot maximaal het hoogste succes van de worp. **Gedronken** geeft het de gebruiker tot maximaal het aantal dagen (hoogste succes van de worp) geen dagelijkse Nemesis Honger.

Proef

▲▲▲	Element ziel & leven
+▲▲	Complexiteit
+▲	Kracht



Ignilignum

Ignilignum lijkt op het eerste gezicht lijkt het een eenvoudig blok hout, maar het is doorweekt met magische oliën en zwavelhoudende extracten die het tot een vuurbron van ongekende kracht maken. Zodra het wordt aangestoken, ontvlamt het in een diep oranje-gele gloed zonder volledig op te branden. Een enkel Ignilignum-blok kan dagenlang blijven smeulen en verspreidt een warmte die zelfs de bitterste kou verdrijft.

De Grimbergse Pyrologen gebruiken Ignilignum niet alleen voor rituelen en smederijen, maar ook als tactisch wapen. Tijdens belegeringen worden blokken, of kleine stukken Ignilignum, in vijandelijke linies geworpen, waar ze uitgroeien tot onblusbare brandhaarden – zelfs met water niet te blussen.

Het recept voor Ignilignum is een goed bewaard geheim en wordt slechts doorgegeven aan de meest vertrouwde alchemisten van de stad. Hoewel andere steden en alchemistengildes hebben geprobeerd het na te bootsen (en de simpele variant is niet heel complex), blijft de Grimbergse variant onovertroffen en is in de afgelopen eeuwen vervolmaakt. .

Ignillignum

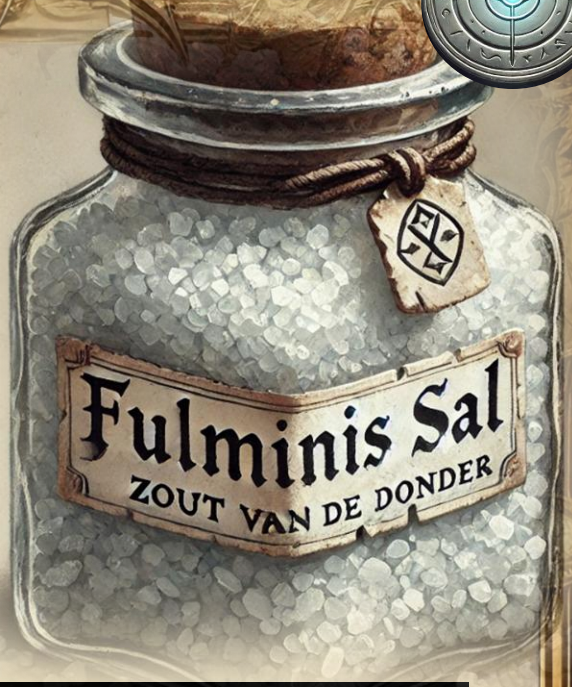
Het Grimberse Vuurblok

Het vuurblok is zeer ontvlambaar en brand tot dagen en verspreid een warmte die zelfs de bitterste koude kan verdrijven.

Proef

▲	Element vuur
+▲	Complexiteit
+▲▲	Kracht





Somnus Aureus

Somnus Aureus, ookwel sluimergoud genoemd, is een slaapgas dat bekendstaat om zijn slaapverwekkende en genezende vermogen. Het gas heeft een goudkleurige gloed en zweeft als een dromerige nevel wanneer het in een glazen flesje wordt geschud en geopend. De zoete geur geeft een gevoel van troost. Bij inademing glijdt het lichaam in een diepe slaap, waarin het lichaam kunnen herstellen. Het effect treedt binnen enkele ademhalingen in: de gebruiker valt in een droomloze slaap van ongeveer acht uur. Tijdens deze rust herstelt het lichaam van lichte verwondingen en worden vermoeide spieren soepeler. Kneuzingen en snijwonden beginnen langzaam te genezen, en de gebruiker ontwaakt zonder pijn of stijfheid. Genezers gebruiken Somnus Aureus vaak bij gewonde patiënten om hen te stabiliseren – of zware operaties te kunnen doen, terwijl avonturiers het meenemen om zelfs in de meest vijandige gebieden verzekerd te zijn van een herstellende slaap.

Een te hoge dosis kan iemand in een comateuze toestand brengen waaruit ontwaken zonder deskundige hulp vrijwel onmogelijk is: het elixer kan hen voorgoed in zijn gouden gloed verstrikken... Daarnaast vertellen sommigen over vreemde ervaringen: hoewel de slaap droomloos zou moeten zijn, brengt het gas soms ook de gebruikers in een status waarin ze het paniekerige gevoel krijgen dat ze nooit meer wakker worden.

Alchemisten bewaren Auris Somnum in verzegelde glazen flesjes.

Somnus Aureus

Sluimergoud

Brengt het subject in een diepe slaap van ongveer 8 uur. Categorie I, II en III wonden genezen geheel en voor de wondproef die volgt bij het ontwaken telt het hoogste succes van de zeglmaak-worp als bonus.

Zegelproef

▲▲	Element ziel
+▲	Complexiteit
+▲▲	Kracht



Fulminis Sal

Fulminis Sal, beter bekend als "het Zout van de Donder," is een alchemistisch mengsel dat op het eerste gezicht op grof zeezout lijkt. De kristallen hebben een parelmoerachtige glans en tintelen zachtjes wanneer ze aan lucht worden blootgesteld, alsof ze een eigen leven leiden. Bij aanraking met vloeistof of extreme hitte barsten ze echter los in een explosieve knal, vergezeld van een schokgolf die de lucht doet trillen. Dit alchemistische explosief is berucht om zijn instabiliteit, maar ook geliefd vanwege de verwoestende kracht die het kan ontketenen.

Zelfs een enkele korrel Fulminis Sal, wanneer achteloos op een vochtige ondergrond terechtkomt, veroorzaakt een miniatuur ontploffing. Een handvol kan daarentegen een schokgolf met een straal van 5 meter veroorzaken, genoeg om vijanden omver te werpen, barricades te vernietigen en delicate structuren te verpulveren. De dreun van de explosie klinkt als een donderklap en is vaak al van verre hoorbaar.

Het mengsel is extreem instabiel en moet zorgvuldig worden opgeslagen in luchtdichte kokers van glas of metaal, bedekt met een dunne laag oliën die vocht weren. Zelfs een druppel condens kan een catastrofale explosie veroorzaken. Om die reden wordt Fulminis Sal vaak beschouwd als een test van discipline voor alchemisten.

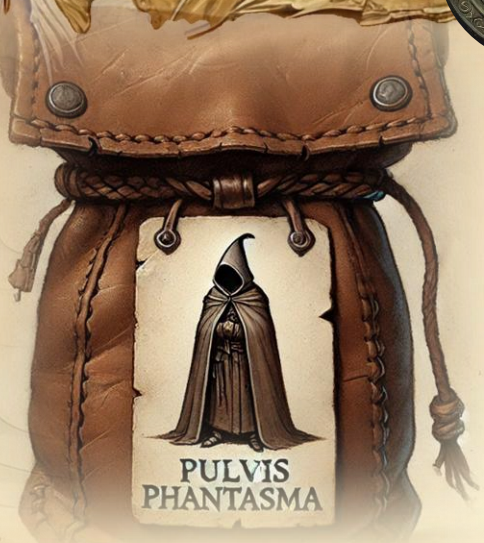
Somnus Aureus

Donderzout

Een busje donderzout werkt hetzelfde als een grimgranaat en doet massieve schade.

Zegelproef

▲	Element lucht
+▲▲	Complexiteit
+▲▲	Kracht



Pulvis Phantasma

Pulvis Phantasma *(illusiepoeder) heeft een subtiele glinstering heeft alsof het maanlicht zelf erin gevangen zit. Wanneer het poeder in de lucht wordt gegooid, blijft het enkele momenten zweven en vormt het zich als vanzelf tot een vooraf ingestelde illusie. Deze illusie lijkt op een magische projectie, maar is in werkelijkheid een kunstige samenstelling van de zwevende deeltjes die licht op ingenieuze wijze breken en weerkaatsen. De illusie die ontstaat is driedimensionaal en kan de vorm aannemen van vrijwel alles wat de gebruiker vooraf heeft ingesteld: een persoon, een dier of een object zoals een gesloten deur of een schatkist. Hoewel de illusie volledig stilstaand is en geen beweging vertoont, ziet het er van een afstand levensecht uit. De illusie blijft ongeveer vijf minuten hangen, waarna het poeder langzaam als fijne stof op de grond neerdaalt. Na opvegen en zuiveren kan het eventueel nogmaals gebruikt worden.*

Het grootste nadeel van de illusie is dat ze enigszins windgevoelig en een sterke luchtverplaatsing, sterke wind of explosies kunnen de de illusie verstoren. Dit maakt het gebruik ervan risicovol in open velden of bij stormachtige omstandigheden.

De prijs weerspiegelt de zeldzaamheid van de ingrediënten en de precisie waarmee het poeder wordt vervaardigd.

Pulvis Phantasma

Illusiepoeder

Een klein zakje van dit poeder, genoeg voor een illusie van ongeveer één meter groot, kost 4 Zilverlingen (Zl). Een groter zakje, geschikt voor een illusie van maximaal drie meter hoog, kost 8 Zilverlingen. De illustie blijft vijf minuten hangen.

Zegelproef

▲▲▲	Element aarde en lucht (*antagonis*)
+▲▲▲	Complexiteit
+▲	Kracht

Cortex Vitalis

Cortex Vitalis is een amberkleurige vloeistof met een troebele glans en een geur die doet denken aan vers gesneden berkenhout en kruidige wortels. Zodra het drankje wordt gedronken, verspreidt de vloeistof zich als een weldadige warmte door het lichaam en begint de huid zich langzaam te versterken. Binnen enkele ogenblikken verschijnt er een flexibele bastachtige laag over de huid, dun en soepel als berkenbast, met een fijn patroon van nerven en wortelachtige lijnen. Deze versterking beschermt tegen sneden, klappen en lichte magische aanvallen, zonder dat de natuurlijke bewegingsvrijheid wordt beperkt. De vloeistof kan ook lokaal op de huid gesmeerd worden.

De versterking blijft een minuut of tien actief, voordat de bastlaag vanzelf begint af te brokkelen en op de grond valt als kleine, schilferige stukjes. ***Cortex Vitalis*** *biedt avonturiers en krijgers een ideale oplossing wanneer snelheid en flexibiliteit belangrijker zijn dan zware bepantsering. Genezers gebruiken het soms om wonden tijdelijk af te schermen voordat ze een definitieve behandeling kunnen uitvoeren. De lokale behandeling (externe toepassing) houdt tot een uur aan.*

Berkensap vormt de basis van het drankje en zorgt voor de soepelheid van de bastlaag, terwijl wortelschors-extract de stevigheid en duurzaamheid versterkt.
Zilversparhars en zoutbastzaagsel worden vaak toegevoegd, maar op meerdere manieren kan ***Cortex Vitalis*** *gemaakt worden.*

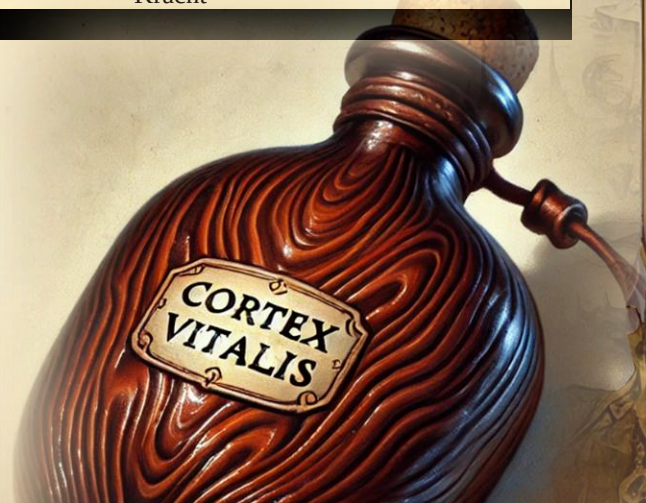
Cortex Vitalis

Levensbast

Geeft tijdelijk een extra beschermlaag (houtbast) (II voor massieve schade; II tegen snijschade; I tegen hakschade; - tegen vuurschade. Een flesje kost meestal 3 tot 4 zilverlingen.

Zegelproef

▲▲	Element leven
+▲	Complexiteit
+▲	Kracht



Elixir Invisibilis

Het Elixir Invisibilis is een legendarische alchemistische creatie, is zeer gewild, maar ook zeldzaam en gevaarlijk. Drinken is sowieso vermoeiend en de fysieke uitputting zelfs na een korte tijd in onzichtbaarheid is aanzienlijk. Wie te lang onzichtbaar blijft, door een foutje in het creatieproces of door teveel te drinken van het elixer kan het gevoel in handen en voeten verliezen en in zeldzame gevallen zijn gebruikers zelfs 'verloren' gegaan in hun eigen verdwijnen.

De bereiding ervan is even berucht als het effect zelf: halverwege het brouwproces wordt de drank onzichtbaar. Enkel door subtiele geurveranderingen en de trillingen van het fluïdum kan een geoefend alchemist de voortgang nog volgen. Zelfs een klein foutje kan het elixer in een instabiel mengsel veranderen dat niet het gewenste effect heeft.

Zodra het correct is bereid en gedronken, versmelt de gebruiker visueel met de omgeving. Hun huid, kleding en contouren lijken op te lossen in de lucht, waardoor ze vrijwel onzichtbaar worden. Het elixer biedt een perfecte camouflage, maar is niet zonder nadelen: het effect houdt slechts enkele minuten aan en is erg desoriënteend, alleen met grote focus en concentratie op het 'verdwenen' lichaam maakt beweging mogelijk. Complexe lichamelijke bewegingen, zoals dansen, klimmen, vechten en sluipen zijn absoluut uitgesloten.

Pas bij een meesterlijke beheersing van de fluido sigillistiek kunnen deze effecten geneutraliseerd worden.

Elixir Invisibilis

Onzichtbaarheidsdrank

Een klein glazen flesje, met een onzichtbare vloeistof, kost vaak meerdere royaal. Na het drinken wordt het subject ongeveer vijf minuten onzichtbaar.

Zegelproef

▲▲▲	Element lucht & leven
+▲▲▲▲	Complexiteit
+▲	Kracht





Aer Levitas

Het Aer Levitas is een vluchtige alchemische creatie die als gas wordt bereid en pas tijdens het brouwproces condenseert tot een lichtblauwe vloeistof. Bij het openen van het flesje klinkt een zacht gesis, alsof de opgesloten lucht een uitweg zoekt. De vloeistof verandert dan in gas en moet ingeademd worden.

Na consumptie verspreidt zich een gevoel van gewichtloosheid door het lichaam. De gebruiker begint te zweven en kan met subtiele bewegingen zijn richting bepalen. Het effect houdt vijf tot tien minuten aan.

Het gasachtige brouwsel vereist uiterste precisie. Bij een verkeerde samenstelling kan de gebruiker blijven zweven zonder te kunnen landen of plotseling uit de lucht vallen als het effect abrupt eindigt. Ook kan een beschadigd flesje het elixer onbedoeld vrijlaten, wat al tot onverwachte taferelen heeft geleid in alchemistenlaboratoria, omdat het ook kleine voorwerpen kan laten zweven als deze met het gas in aanraking komen.

Maar ook verkeerd gebruik kan leiden tot een gevaarlijke situatie. Vorig jaar nog heeft een liefdespaar dat 'vrij wilde vrijen' elkaar gelanceerd tot hoog boven Corpenn, waar na vijf minuten hun amoreuze avontuur eindigde in een bloederige botsing met moeder aarde.

Aer Levitas

Zweefgas

Een klein glazen flesje, met een lichtblauwe, doorzichtige vloeistof dat gas wordt na het openen van het flesje – wordt ingedademd. Kost tot 15 zilverlingen. Na het drinken wordt het subject ongeveer vijf minuten gewichtloos.

Zegelproef

▲▲▲	Element lucht & leven
+▲▲	Complexiteit
+▲	Kracht

Lumen Vitri en Umbrae Vitri

Lumen Vitri is een alchemistisch lichtmiddel dat zelfs de diepste duisternis kan verdrijven. Het bevindt zich in een flesje van versterkt glas, gevuld met een helderwitte, vloeibare kristalmist die gloeit als het wordt geschud. Bij gebruik kan de vloeistof voorzichtig worden uitgegoten om een stabiele bol van licht te creëren, of het flesje kan worden gebroken voor een explosieve lichtflits. In beide gevallen ontstaat een stralende bol die illusies verstoort en schaduwen verdrijft.

Umbrae Vitri is de duistere tegenhanger van Lumen Vitri. Het flesje van zwart glas bevat een inktzwarte vloeistof die bij beweging kringelende nevels oproept. Bij gebruik verspreidt het een bol van diepe schaduw die zelfs het sterkste licht kan doven en het zicht volledig belemmert. Uitgegoten vloeistof kan een verduisterende mist oproepen; wanneer het flesje breekt, barst een schok van pure duisternis los die iedereen desoriënteert.

Beide middelen worden veel gebruikt door magiërs en alchemisten, maar het breken van een flesje is riskant: de licht- of schaduwgolf onthult of verbergt alles binnen zijn bereik. Lumen Vitri wordt gedestilleerd uit lichtkristallen onder vollemaanlicht, terwijl Umbrae Vitri wordt vervaardigd door de duisternis van een nieuwe maan, of het liefst: een zons- of maansverduistering te filteren met obsidiaanfragmenten.

Lumen & Umbrae Vitri

Vloeibare duisternis en licht

Schudden: een fakkelgroot licht of duisternis.
Uitvloeien: met een bereik tot 10 meter
Kapotgooien: lichtflits of duisterniswolk, beide werken verblindend (2 gevechtsronden).

Zegelproef

▲	Element: vuur, nemesis (▲▲▲).
+▲▲	Complexiteit
+▲	Kracht

Aqua Mortalis

Aqua Mortalis is een verraderlijk alchemistisch brouwsel dat op het oog niet te onderscheiden is van zuiver water. Het is kristalhelder, reukloos en smaakloos, wat het tot een van de meest subtiele gifstoffen maakt die ooit zijn ontwikkeld. Het bezit een bijna griezelige neutraliteit, waardoor het in elk drankje of gerecht kan worden verwerkt zonder enige achterdocht te wekken.

Het gif werkt traag en berekenend. In de eerste uren na inname ervaart het slachtoffer slechts een lichte vermoeidheid, alsof er sprake is van een natuurlijke uitputting. Dit wordt gevolgd door toenemende spierzwakte, waardoor simpele handelingen steeds moeilijker worden. Na verloop van tijd zet de verlamming in, en als er geen tegengif wordt toegediend, volgt een complete ademhalingsstilstand.

Toch is dit dodelijke water niet zonder risico's. Het gebruik ervan vereist uiterste precisie. Aqua Mortalis kan per ongeluk worden verward met gewoon drinkwater. Er bestaan tragische verhalen over alchemisten die hun eigen vergiftiging niet overleefden doordat ze een slok van de verkeerde fles namen. Bovendien kan een ervaren alchemist, mits tijdig gewaarschuwd, het gif neutraliseren met ieder eenvoudig elixer dat een redelijk sterke levenscomponent bevat.

Gebruik van Aqua Mortalis is uiteraard streng verboden en bestraft met de dood. Toch duiken er nog steeds verhalen op van gebruik van dit middel.

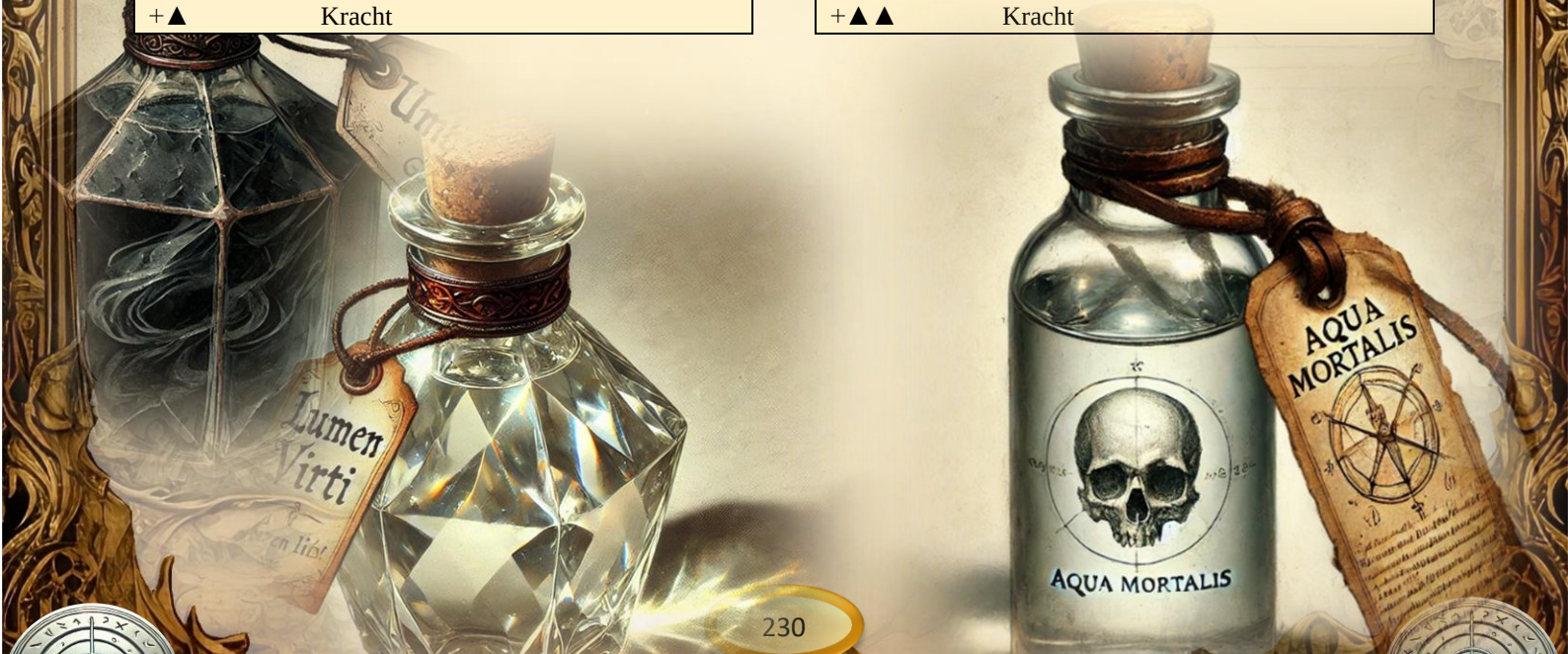
Aqua Mortalis

Lijkwater

Smaakt als water, veroorzaakt een langzame dood binnen 8 – 10 uur.

Zegelproef

▲	Nemesis.
+▲	Complexiteit
+▲▲	Kracht



De Bandelier en de heupriem

Essentiële Uitrusting van een Fluïdomagiër

De bandelier en heupriem van een fluïdomagiër zijn niet zomaar accessoires, maar levensreddende hulpmiddelen. De bandelier wordt diagonaal over de borst gedragen en bevat nauwsluitende holsters waarin alchemistische flesjes veilig zitten. De heupriem biedt ruimte voor kleine zakjes met poeders, kruiden en concentraten. Elk compartiment is zo ontworpen dat het snel toegankelijk is, terwijl het voorkomt dat de inhoud per ongeluk valt.

Voor een fluïdomagiër, die afhankelijk is van poeders en mengsels, is snelheid en precisie van levensbelang – zeker als de laatste poeders en elixers gemengd moeten worden op het strijdtoneel. De bandelier houdt de benodigde elixers dicht bij de hand, waardoor een magiër tijdens hectische situaties snel een flesje kan grijpen zonder afgeleid te raken. De heupriem zorgt ervoor dat ondersteunende middelen, zoals versterkende tincturen en beschermingspoeders, altijd binnen bereik zijn.

Met deze uitrusting kan een fluïdomagiër improviseren tijdens onverwachte situaties. En snelheid is, in de chaos de strijd, vaak het verschil tussen overwinning en nederlaag.

Officiële bandelier & heupgordel van Grimgors & Tobias' essentialia.

3 zilverlingen. *Grimgors & Tobias' essentialia zijn een sponsor van de Gebirgejäger. 10% van de oppbrengst gaat naar het uitrusten van de mannen en vrouwen van onze berghelden.*

Bandelier: 8 eenheden (flesjes, granaten of leren zakjes). Een pistool kost 2 eenheden. Een grimstaaf ook.

Heupgordel: 8 eenheden (flesjes, granaten of leren zakjes). Een pistool kost 2 eenheden. Een grimstaaf ook.

Voordelen

Laadactiepundenkosten – 1 VP voor het pakken en gebruiken van flesjes, pistolen, poeders en granaten bij gebruik vcan de officiële bandelier & heupgordel van Grimgors & Tobias' essentialia.



Geliaans Beste

'Geliaans beste' is de levenancier voor spullen voor het avonturiersgilde. De spullen zijn goed te betalen en van prima kwaliteit. Ook voor alchemisten zijn de toeleveringen van prima kwaliteit, maar vooral praktisch.

Vooral de gordel beschemt de flesjes en flacons tegen breken en houd ze toch onder handbereik. De poeders en kruiden blijven droog in de spatwaterdichte zakken die op verzoek opgezet kunnen worden.

Officiële bandelier & heupgordel van Geliaans Beste

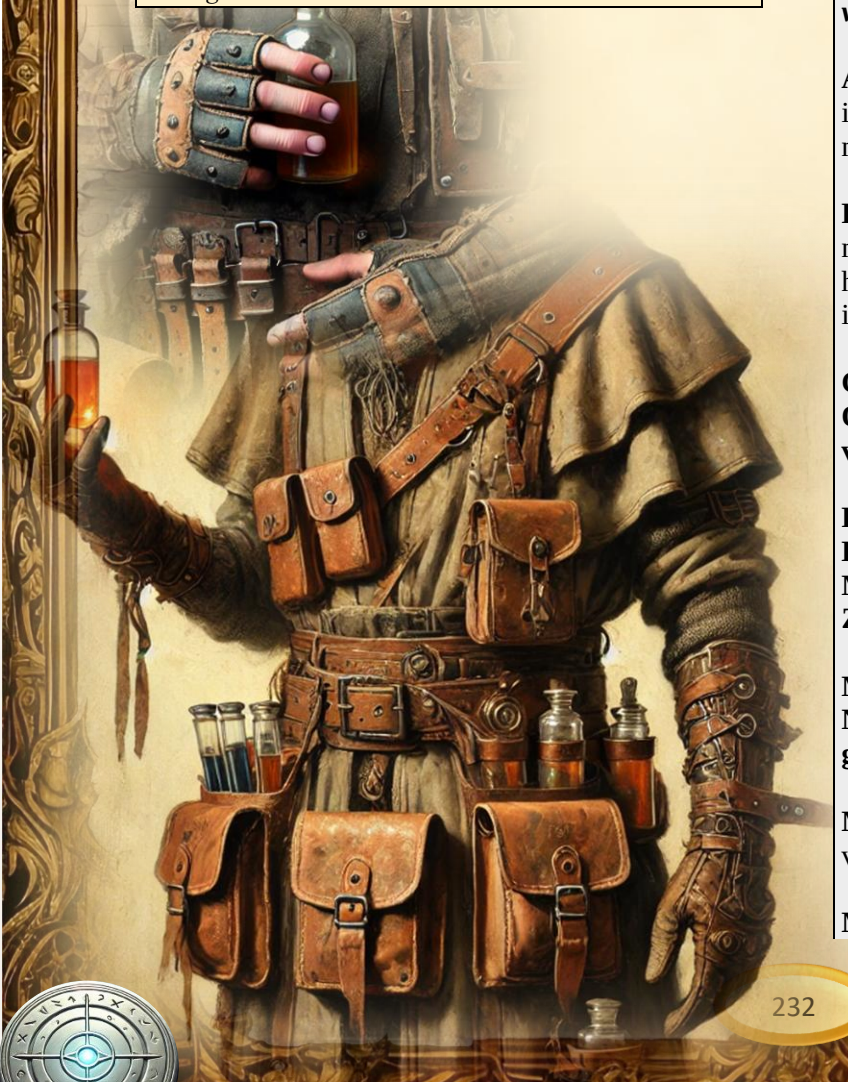
2 zilverlingen. *Het avonturiersgilde van Gelian rust zijn avonturiers uit. Bij lidmaatschap van het gilde is de alchemistenrustig 'Neeplof' beschikbaar tegen de ledenprijs van 2 zilverlingen.*

Bandelier: 3 eenheden (flesjes, granaten of leren zakjes). Standaard 3 leren zakken / tasjes. Een pistool kost 2 eenheden. Een grimstaaf ook.

Heupgordel: 10 eenheden (flesjes, granaten of leren zakjes). Standaard 3 tasjes en ruimte voor 6 flesjes. Een pistool kost 2 eenheden. Een grimstaaf ook.

Voordelen

Laadactiepundenkosten – 1 VP voor het pakken en gebruiken van flesjes, pistolen, poeders en granaten bij gebruik vcan de officiële bandelier & heupgordel van Grimgors & Tobias' essentialia.



Lijst van spullen voor de alchemist

Bandelier of Riem om flesjes en poeders te dragen, zodat ze snel toegankelijk zijn.

Heupgordel (4 eenheden):	**1 Zl**
Standaard Bandelier (3 eenheden):	**1 Zl**
Bandelier & Heupgordel van Geliaans Beste, met verstevigde lussen en ritssluitingen van leer (13 eenheden)	**3 Zl**
Bandelier & Heupgordel van G & T, met speciale poederzakjes en premium gespen (16 eenheden)	**3 Zl**

Reisrugzak of Draagbare Alchemiekoffer met vakken voor gereedschap en breekbare stoffen.

Alchemisten Rugkoffer & Veldwerkset inclusief vakjes voor glazen flesjes en menginstrumenten (15 eenheden)	**12 Zl**
Praktisch Schild & Veldwerkbank met een dubbele functie, inclusief houders aan de binnenzijde voor ingrediënten (4 eenheden):	**4 Zl**

Glazen Flesjes, Zakjes en Buizen
Onmisbaar voor het verzamelen van vloeistoffen, monsters en poeders.

Flesje (leeg)	**15 Ip**
Buisje (glas, koper, tin, brons)	**9 Ip**
Maatbeker (glas, koper, tin, brons)	**8 Ip**
Zakje (licht en vochtdicht)	**5 Ip**

Meng- en Meetgereedschap
Nauwkeurig werken vereist het juiste gereedschap voor meten, mengen en roeren.

Mortier en Stamper voor het fijnmalen van kruiden en kristallen.	**25 Ip**

Maatlepels en Pipetten voor

nauwkeurige dosering van vloeistoffen en poeders.	**12 Ip**
Druppelaar voor het voorzichtig toevoegen van vloeistoffen.	**10 Ip**
Scalpel voor precisiewerk bij Experimenten (zilver)	**20 Ip**
Pincet voor het hanteren van kleine, fragiele ingrediënten.	**5 Ip**

Beschermende Middelen. Een alchemist moet zichzelf beschermen tegen schadelijke dampen, hitte en chemische reacties.

Ademmasker: Voor bescherming tegen giftige dampen. (met actieve koolstof- of kuridenfilter)	**1 Zl**
Beschermende Handschoenen: hittebestendig en bestand tegen chemicaliën. (gemaakt van gelooid leer met beschermende runen)	**2 Zl.**
Beschermbril: Voor bescherming tegen lichtflitsen of spetters. Vergrotende lenzen voor nauwkeurig Werk.	**3 Zl.**
Eenvoudige sjaal	**1 Ip.**
Handschoenen zonder vingers	**2 Ip.**
Leren rusting	**5 Zl.**

Aanbevolen Alchemische Basisset
Een set om altijd mee op pad te nemen, met basiselixers voor noodsituaties.

Basis-Geneeselixer:	**3 Zl**
Basis-Antigif:	**4 Zl**
Kalmerend Poeder:	**1 Zl**

Onderzoeksmateriaal, essentieel voor het documenteren van experimenten en het bewaren van bijzondere vondsten.

Notitieboek: Om experimenten en bevindingen op te schrijven.	**5 Ip.**
Monsterkokers: Glazen of metalen cilinders om zeldzame stoffen of monsters te bewaren.	**11 Ip**
Analysekaars: Voor het testen van stoffen door verhitting en rookanalyse.	**8 Ip)**

Extra.

Lamp met Lumen Vitri: Voor verlichting en bescherming tegen magische duisternis**.**	**7 Zl**
Zilveren Mes of Dolk: Voor zelfverdediging en het snijden van ingrediënten.	**4 Zl**
Touw, haringen, haken & windscherm: Voor het vastzetten van experimenten of improvisatie in het veld**.**	**1 Zl**



Wat is meesterlijke beheersing van Fluido Zegels ?



Meesterlijke Fluido Sigillist

Een fluido sigillist met een hoge arkane affiniteit en grote magische potentie valt op door zijn krachtige en complexe brouwsels. Zo'n virtuoos, of eigenlijk zijn zijn gesigneerde creaties, trekken de aandacht van zijn meesterlijke; de **Archi Alchemistarum** en de wordt door deze meesters vaak geselecteerd voor een traject dat kan leiden naar het pad van meesterlijke beheersing. Dit pad bestaat uit zeer intensieve training, waarbij hun vaardigheid verder wordt geslepen door eindeloze oefening, onder begeleiding van een **Archus Alchemistarum**. Maar uiteindelijk biedt deze strakke routine en discipline ruimte voor ware meesterlijke beheersing.

Bij fluido magiërs betekent meesterlijke beheersing twee dingen:

1. het creëren van simpele magische effecten door subtiele **manipulaties van bestaande materie**. En
2. het **manipuleren van eindproducten**

Ten eerste kan een meesterlijke fluido magiër basale elementaire (en zelfs Nemesis-) effecten creëren, bijvoorbeeld door met een handje zand en een plukje gras een glaasje water te maken door slechts enkele subtiele bewegingen. Deze effecten zijn nooit zo indrukwekkend als die van andere hoge vormen van magie, maar vormen wel een simpel 'spreukenarsenaal' van de meesterlijke sigillist.

Daarnaast kan een meesterlijke fluido magiër met kleine aanpassingen aan een eindproduct indrukwekkende bijeffecten genereren. Denk aan een zweefelixer dat, na een eenvoudige schudbeweging, niet alleen op een persoon werkt, maar ook op een tafel of zelfs een tegenstander. Of aan sulpherpulver dat niet alleen explodeert, maar dit doet in een regen van felle kleuren en knetterend geluid. Of een drankje dat niet alleen een derde oog genereert, maar ook een derde oor en een tweede neus...

Meesterlijke beheersing van fluidozegels

Eindeloos oefenen leidt tot meesterschap, waarbij vrije expressie ontstaat—de fluido magiër kan met simpele ingrepen ad-hoc effecten aan drankjes toevoegen en uit de meest simpele ingrediënten eenvoudige magische effecten teweegbrengen.

Hoe werkt ⊙ meesterschap voor Fluido Sigillisten?

Een karakter kan pas een vaardigheid ‘meesterschap’ openen wanneer hij al ruime ervaring heeft opgedaan in het bewuste, geïnitieerde gebruik van fluido sigillen. De weg naar meesterschap vereist discipline en zelfbeheering en een grote affiniteit met de arkane krachten die de basis zijn van de alchemische producten, de fluido zegels.

eisen voor meesterschap

Om een eerste speerpunt op ⊙ **meesterlijke beheersing van fluido sigillen** te zetten moet de onderliggende bewuste arkane vaardigheidsscore op, bijvoorbeeld, ⊙ **Geïnitieerd gebruik fluido sigillen,** ten minste 4 zijn. ⍜**Arkane affiniteit & Magische potentie** heeft een score van minimaal 5.

Meesterschap bereik je *in de regel* pas gedurende het spelen. Bij uitzondering kan je natuurlijk, als een campagne dat vereist, een arkane meester creëren.

Spreuken (woorden, tekens, klanken) zijn **nooit hetzelfde**. En zijn afhankelijk van de tijd, plek, jaargetijde en **schommelingen in de Sý**. Voor spreuken betekent dit dat een spreuk die je doet, nooit dezelfde moeilijkheid heeft en dat je als meester Sigillist, net als andere meestermagiërs, continu aan het improviseren bent.

⊙ Meesterlijke beheersing van fluido sigillen

Speerpunten

- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Meesterzegels ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Meesterzegels maken

⊙ *meesterlijke beheersing van fluido sigillen*

In tegenstelling tot andere meesterlijke vaardigheden is fluido sigillistiek geen clustervaardigheid – een alchemist of fluido sigillist kiest geen spreuken. In plaats daarvan gebruikt een meestserlijke sigillenmagiër, een Archus Alchemistarum, **de focusgebieden van de geïnitieerde fase**. Een fluido magiër voert *geen* spreuken en *geen* rituelen uit, maar *manipuleert* materie – op een externe manier. Dit doet hij op twee manieren:

1. Het manipuleren van de **materiële wereld** om hem heen.
2. Het manipuleren van **alchemistische eindproducten** die hij gebruikt.



Het manipuleren van de materiële wereld

Door ‘eenvoudige’ manipulaties van de materiële wereld kan een meester fluido magiër in korte tijd een **klein elementair effect** veroorzaken. Denk hierbij aan het breken van een tak op een bepaalde manier, of het blazen tegen een steen, het in de lucht gooien van een handje gras. Dit kost slechts weinig tijd (2 vechtpunten (VP) per ▲ **moeilijkheid**). Hoewel dit een simpele handeling lijkt, is de precisie zo complex dat alleen de meest arkaan vaardige meesters deze manier van arkane effecten te sorteren beheersen. De magiër kan deze manipulaties uitvoeren **binnen de focusgebieden** van de geïnitieerde fase. Het effect is altijd **kortdurend** (maximaal een paar minuten, of een paar gevechtsrondes). Als het mislukt, mislukt het – er zijn verder geen effecten (met uitzondering van de flater! Dan mag je als spelleider losgaan, waarbij je vaak zal kijken naar schade bij de magiër zelf)

◊ Focusgebieden van de geïnitieerde fase:

- ◊ Antagonis sigillen
- ◊ De lagere elementen
- ◊ Elementen gedachten & emotie
- ◊ Element leven
- ◊ Nemesis sigillen
- ◊ Zielskracht

Manipulatie van Vuur; Lucht; Water; Aarde	
Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten. Hieronder de conversie:	
Elementaire moeilijkheid	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
Oproepen van Aarde/Vuur/Lucht/Water	
▲	→ Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	→ Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	→ Kampvuur, forse kei, emmer, vlaag
Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)	
▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
Pantser (Aarde)	
▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III

Manipulatie van Leven	
Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.	
Elementaire moeilijkheid	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
Pantser	
▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
Wonden helen	
▲	→ Genees wondcat II
▲▲	→ Genees wondcat III
▲▲▲	→ Genees wondcat IV
Dierlijk leven	
▲	→ Kalmering (ook plantaardig leven)
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Empathie met dieren

Manipulatie van Emotie & gedachten	
Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.	
Emotie/gedachten	
▲	→ Zenden licht
▲▲	→ Zenden zwaar / vriendschap
▲▲▲	→ Telepathie / Empathie

Manipulatie van Nemesis	
Wegnemen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.	
Elementaire moeilijkheid	
▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15

Moeilijkheid manipulatie (eerste keer)	
Gooi je met ▲ Zegels ontwerpen onder ⊙ meesterlijke beheersing van fluido sigillen	
▲	→ 8 + d8
▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲	→ 12 + d12

Moeilijkheid manipulatie (daarna)	
Gooi je met ▲ Zegels maken onder ⊙ meesterlijke beheersing van fluido sigillen	
▲	→ 6 + d6
▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲	→ 10 + d10

Het manipuleren van alchemistische eindproducten

Ieder alchemistisch eindproduct heeft een **kracht** en een **complexiteit**. Dit is vergelijkbaar met het *centrale arkane principe* en de *secundaire effecten*, zoals die gebruikt worden bij spreuken en rituelen in de meesterlijke fase van andere meesterlijke arkane vaardigheden. *Bijvoorbeeld Lumen Vitri:*

Lumen Vitri	
Vloeibare licht	
Schudden: een fakkelgroot licht.	
Uitvloeien: met een bereik tot 10 meter	
Kapotgooien: lichtflits, beide werken verblindend (2 gevechtsronden).	
Zegelproef	
▲	1 element: vuur.
+▲▲	**Complexiteit** (secundaire effecten: diverse effecten)
+▲	**Kracht** (primaire principe: licht intensiteit)



Een Fluido-Meester kan het centrale arkane principe en secundaire aspecten & effecten aanpasssen of een nieuw effect toevoegen. Dit doe je de eerste keer dat je dit probeert met ▲ **Meesterlijke Zegels Ontwerpen**. Daarna, als je vaker dit effect toe wil voegen, met ▲ **Meesterlijke Zegels Maken**. Op deze manier kan er zelfs een tweede centraal arkaan principe toegevoegd worden, want alchemisten tot zeer bijzondere arkanen maakt.

🌀 Hoe doe je een meesterlijke manipulatie van een preparaat als Fluido Meester?

Je ontwikkelt een **meesterlijke manipulatie** met ▲ **Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen**. Daarna maak je het zegel met ▲ **Zegels maken.** Beide worden net zoals in de geïnitieerde fase beperkt door ▲ **alchemie** onder **ambacht**.

▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** is *begrenst* de complexiteit van de meesterlijke manipulatie, ▲ **Beheersing van de Sý** *begrenst* de kracht van de meesterlijke manipulatie.



De meesterlijke manipulatie

Ieder drankje, gas of poeder heeft al een **één centaal arkaan principe** en **vaak meerdere secundaire aspecten en effecten**. Denk aan Lumen Vitri, waarbij het centrale principe het *licht* is en het secundaire principe het *schudden* om het licht te *activeren* en eventueel *fel* te laten worden.

Een meesterlijke alchemist kan hier effecten aan toevoegen, die beperkt houdbaar zijn – het alchemische preparaat wordt instabiel, maar zal in de volgende uren zijn extra werking houden. De toevoeging werkt hetzelfde als het manipuleren van de materiële wereld om hem heen. Verschil is dat een alchemist dit van te voren doet en het daardoor meer tijd kost, maar minder moeilijk is. De moeilijkheid komt pas als er meerdere effecten gestapeld gaan worden. Je telt dan gewoon de effecten bij elkaar op.

Let wel op een mislukte proef heeft als gevolg dat het elixer of brouwsel waardeloos wordt!



Antimagie

Spreuken om arkane krachten te frustreren en te stoppen. Het centrale arkane principe richt zich of op opheffen of op afleiden.

Oorspronkelijke moeilijkheid spreuk of arkane kracht: tegengaan/opheffen terwijl een spreuk uitgesproken wordt, of een effect gedaan (als een reactie).

▲	→ Moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Moeilijkheid 16-20

Secundaire effecten

Afleiden/bijsturen van effecten (bijvoorbeeld de baan van een projectiel)

▲	→ mild afbuigen, de baan iets bijsturen. Kan nog steeds gevaarlijk zijn.
▲▲	→ afbuigen, in een wezenlijk andere richting
▲▲▲	→ bijsturen naar een ander doel, of
▲▲▲▲	→ terugkaatsen van de spreuk of de akrane kracht.

Electriciteit

Elektriciteit kan toegevoegd worden aan elixers en gassen

Het Centrale Arkane Principe

Schade (Elektriciteit (V))

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5

Secundaire Effecten

▲	→ Korte verblinding (- 1 VP)
▲▲	→ Verblinding (-2 VP)
▲▲▲	→ Felle verblinding (-3 VP)
▲▲▲▲	→ Grote verblinding (-6 VP).

Spreuken van Vuur; Lucht; Water; Aarde

Oproepen van elementkrachten als arkaan principe, zoals beschreven bij de elementkrachten:

Elementaire moeilijkheid

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Oproepen van Aarde/Vuur/Lucht/Water

▲	→ Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	→ Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	→ Kampvuur, forse kei, emmer, vlaag
▲▲▲▲	→ Fors kampvuur, rots, kuub water, luchtstoot

Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→Schade: WST 4

Pantser (Aarde)

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Pantser +IV

Illusie

Het toevoegen van illusies aan alchemissche preparaten kan hilarisch en effectief zijn.

Illusie

▲	→ Kleine illusie
▲▲	→ Middelgrote illusie of kleine illusie, met meerdere zintuigen
▲▲▲	→ Grote illusie of middelgrote illustie met meerdere zintuigen
▲▲▲▲	→ Grote illusie met meerdere zintuigen

◊ Liefdesspreuken

De oudste elixers zijn deze

▲	→ Kalmeren, tot rust manen, vredevol
▲▲	→ Vriendschap, warme band, genegenheid
▲▲▲	→ Verliefdheid, zenuwachtige spanning
▲▲▲▲	→ Liefde, zeer innige band.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Spreuken van Leven

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Het Centrale Arkane Principe

Pantser

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Het Centrale Arkane Principe

Wonden helen

▲	→ Genees wondcat II
▲▲	→ Genees wondcat III
▲▲▲	→ Genees wondcat IV
▲▲▲▲	→ Genees wondcat V & VI

Het Centrale Arkane Principe

Dierlijk leven

▲	→ Kalmering
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Empathie met dieren
▲▲▲▲	→ Telepathie met dieren

Skryën

Skryën is een **spreuk**. En betekent het op afstand zien en horen: televisie en telephone. Een beeld krijgen van een omgeving – afhankelijk van het element dat je beheerst: een beeld krijgen van een ondergrondse mijn; waar er in de omgeving levende wezens zijn;

Het Centrale Arkane Principe

▲▲	→ Het vormen van een basis beeld
▲▲▲	→ Het vormen van een solide beeld
▲▲▲▲	→ Het vormen van een uiterst precies beeld

De Secundaire Effecten

▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer

Spreuken van Emotie & gedachten

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Emotie/gedachten

▲	→ Zenden licht
▲▲	→ Zenden zwaar / vriendschap
▲▲▲	→ Telepathie / Empathie
▲▲▲▲	→ Telepathie / Empathie met dieren

Telekinese

Het verplaatsen van objecten over een bepaalde afstand. Deze spreuken zijn met lucht verbonden.

Telekinese

▲	→ Het verplaatsen van een licht object: een sleutel; een ganzenveer
▲▲	→ Het verplaatsen van een dolk of een boek.
▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zwaar object: een schild, een krin, een barkruk
▲▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zeer zwaar object: een saïlon, een tafel, een leunstoel.

Veranderingen en mutaties

Deze **spreuken** hebben het lichaam, met name het lichaam van de magier zelf, als doel. Het tijdelijk veranderen van de fysieke vorm.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Kleine mutaties (nagel en haargroei)
▲▲	→ Mutaties van ledematen
▲▲▲	→ Mutaties van organen
▲▲▲▲	→ Volledige mutaties

De Secundaire effecten

Mutaties bij anderen

▲	→ Kleine mutaties (nagel en haargroei)
▲▲	→ Mutaties van ledematen
▲▲▲	→ Mutaties van organen
▲▲▲▲	→ Volledige mutaties

De Secundaire effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd



Moeilijkheid manipulatie van een brouwsel (eerste keer)	
Gooi je met ▲ Zegels ontwerpen onder ⊙ meesterlijke beheersing van fluido sigillen	
▲	→ 4 + d4
▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲	→ 12 + d12
Moeilijkheid manipulatie van een brouwsel (daarna)	
Gooi je met ▲ Zegels maken onder ⊙ meesterlijke beheersing van fluido sigillen	
▲	→ 2 + d2
▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲	→ 10 + d10

▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige speerpunten. Onder ⊙ **meesterlijke beheersing van fluido sigillen** geeft dit speerpunt met name aan hoe goed de elementaire meester de arkane structuren snapt. In deze fase betreft dit vooral verbreding van een smaller specialisme. De arkaan kan met deze kennis, analyze en inzicht specifieke elementeffecten bewerkstelligen.

Het aantal ▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** onder ⊙ **meesterlijke beheersing van fluido sigillen** geeft aan wat de maximale complexiteit is van de uiteindelijke meesterlijke manipulatie.

Dit speerpunt werkt *begrenzend* op de **meesterlijke manipulatie** van spreuken (secundaire aspecten van de spreuk).

▲ *Beheersing van de Sý*

Dit speerpunt erft over van het gelijknamige ▲ onder ⊙ **Geïnitieerd gebruik van Fluido Zegels**. Het aantal ▲ geeft aan wat de maximale kracht is van het uiteindelijke centrale arkane principe, deze mag nooit hoger zijn dan dit aantal ▲.

Dit speerpunt werkt *begrenzend* op de **kracht** van spreuken (centrale arkane principe).



▲▲▲▲
Zeer zware arkane manifestatie

▲▲▲
Sterke arkane manifestatie

▲▲
Matige arkane manifestatie

▲
Beperkte arkane manifestatie

Veranderingen & mutaties

Skry

Antimagie

Spreuken van Leven

Spreuken van Gedachten

Illusie

Liefdesspreuken

Spreuken van Emotie

Spreuken van Ziel

Spreuken van Vuur

Spreuken van Lucht

Electriciteit

Spreuken van Aarde

Spreuken van Water

Telekinese

Focusgebieden van **▲Beheersing van de Sý (Fluido)**

HOE WERKT DE KRACHT VAN HET GELOOF?



Shanaru!

In een open plek diep in het woud, waar de zomernacht zindert van warmte en leven, beweegt de cirkel van dansende saïlon en alaya op het ritme van de zware trommels en de hoge stem van de priesteres en de lage, bijna grommende toon, van de priester. Zweet glinstert en het maanlicht streelt hun huid. De lucht is zoet van de wijn en van de nectar van bloemen die alleen in de nacht bloeien, hun geur lokt grote vlinders en dansende vuurvliegen.

Insecten zoemen.
Trommels dreunen.
Voeten stampen.

'O Shanaru, laat ons leven!'

De priesteres heft haar armen, haar ogen fonkelen als sterren. De wereld danst. De priester neemt haar in zijn armen.

En even, in de adem op haar huid, in de beweging van zijn handen, tussen reiken en aanraken, tussen verlangen en vervulling, is er Shanaru – dansend met hen, in het schijnsel op hun huid, het strelende maanlicht, in het bloed dat kolkt, stroomt en hun harten laat zingen.

Geloven

Goden bestaan. Vrijwel alle inwoners van Ysaïlon hangen een geloof aan. Geloof speelt een centrale rol in het dagelijks leven, en religieuze tradities zijn diep verankerd in iedere samenleving op Ysaïlon. Dit heeft een reden: de kracht van het geloof is tastbaar, en de wonderen die in naam van de goden worden voltrokken, zouden zelfs de meest kritische twijfelaar overtuigen van hun bestaan. Hoewel de goden waarin zij geloven uiteenlopen, blijven Solos en Kromor de meest aanbeden godheden op het continent.

Priesters vormen de spil van ieder geloof, ongeacht de benaming die zij dragen. Of zij nu Solos' zegen verspreiden, de leer van Kromor prediken of de fluisteringen van natuurgoden, demonen of voorouderlijke geesten doorgeven, hun rol blijft dezelfde: het inspireren en leiden van hun volgelingen. Door rituelen, gebeden en hun diepgewortelde kennis van de goddelijke krachten bieden zij houvast in tijden van nood en richting in het dagelijks leven.

De religieuze wereld van Ysaïlon is niet zonder conflict. Terwijl de tempels van Solos en Kromor vaak met elkaar wedijveren om invloed en macht, worden aanhangers van andere goden en entiteiten soms gewantrouwd of zelfs vervolgd. In bepaalde gebieden, zoals de Vrijbond der Vraistatten, speelt geloof een meer persoonlijke en spirituele rol, met een sterkere nadruk op een persoonlijke leefcode en een veel mundaner pantheon. In andere gebieden worden met name natuurgoden en natuurverschijnselen aanbeden.

Het geloof in Ysaïlon is zeer belangrijk: het bepaalt wetten, inspireert kunst, leidt koningen en krijgers volgens een moreel kompas en vormt de normen en waarden van bijna alle samenlevingen. Zelfs de sceptici kunnen niet ontkennen dat de kracht van het geloof een van de meest invloedrijke krachten in Ysaïlon is.

Solos Tempelhof

Het tempelhof van Solos was zo goed als stil. De grond was droog. De zon stond hoog. Het was maar een klein tempelhof. Net buiten het dorp, buiten de geluiden van het leven. Maar er was gescharrel te horen van een klein diertje. En een zangvogel zong een lied.

Het was een klein graf.
Klein hof. Klein graf.

Endë veegde de dorre bladeren van de droge aarde. De laurier, een week geleden pas geplant, groeide nog niet al te best. Als de plant eenmaal aansloeg, dan zou het nog lang groen blijven. En dat was een fijn idee. Maar nu zaten er te veel bruine blaadjes aan de laurier. Ælla plukte ze eraf, hoewel dat morgen ook nog wel had gekund.

Het waren allemaal kleine graven hier. Buren. Dorpsbewoners. De oude onderwijzer van de dorpsschool. De zonderlinge vrouw met het loenzende oog. Het dorp voelde leger zonder hen. Maar de nieuwe kinderen vulde dit dorp aan de rand van Vichante weer aan.

Grote mausolea, grote grafstenen, ondergrondse cryptes, kapellen en tempels waren niet voor ons. Dat was voor de rijken. Voor de Fererez di Vichante. De Saddai en de Linnuae. Zij hadden marmer en goud. En maakte dat uit? Voor Solos was iedereen gelijk. Hier in het noorden was Solos niet gankelijk. Er waren veel goden. Sommige zo obscuur dat zelfs de dorpsgenoten die hier geboren waren hun naam amper kenden. Er werd gezongen en gedanst. Bomen aanbeden. En Windgeesten. Zeenimpfen. Maar ja… Solos. Dat was thuiskomen. Daar hadden ze altijd al bijgehoord. Gelian en Solos. Zelfs in den verre.

Toch, kleintje?

Het gemis was zo groot. Niet in staat de woorden hardop uit te spreken spreken. Knielend met dichtgesnoerde keel. En brandende ogen.

Ælla was ook geknield. Een zacht gebed voor een andere god. De woorden waren in een andere taal. Maar waren warm.

De grafsteen voor hen op de grond was niet heel groot. Of eigenlijk: de steen. Met een grof ingekraste Solosgolf. Het was weken werk geweest, en het resultaat was… pover, maar dat maakte niet uit. De steen had in de branding gelegen. Waar ze soms hadden gevist. Nooit veel gevangen. Samen hadden ze de steen schoongeschrobd – tot hun handen pijn deden. En ze elkaar vasthielden. En huilden.

Endë goot een beetje water over de grafsteen. Het was een lokale traditie. Het water liep over de witte steen. In Gelian brandden ze vaak kaarsjes. Maar ze waren niet in Gelian. En water paste beter bij een watergod.

Waarom vuur?

Wat gaf een watergod om vuur?

'Solos moge je hoeden, kleintje. Want Solos is het begin en Solos is het einde. Solos heeft ons behoedt en zich over ons ontfemd. Ik vraag u, ontferm u over ons kleintje. Amen.' Endë maakte een golfje, draaide zich om voordat de tranen weer opwelden. Tranen zijn goed voor ons, had Endë ooit gezegd, maar niet voor de doden. Ons verdriet kluistert hen aan deze wereld.

Zwaar leundend tegen een palmboom kwam toch de eerste snik. Het geluid dat klonk was rauw, als een ingehouden hik die toch schrapend ontsnapte.

Solos genade. Zou de pijn ooit minder worden?

De troostende hand van Ælla rustte op Endë's arm. Witte nagels op donkere huid. Bekend, vertrouwd. Endë raakte met de vingers de tatoeage aan die hun verhaal vertelde. Ælla had nooit in Solos geloofd. Zou dat ook nooit doen. Een zachte streek met de duim over de inkt. De huid was warm. Het voelde goed. Ze deelden geen god, maar ze deelden verdriet. En troost.

Voorhoofd tegen voorhoofd. Keken ze elkaar aan.

Met Ælla aan de zijde, en Solos als steun, kon Endë de pijn wel aan. De toekomst tegemoet. En andersom. Samen draaiden ze zich om en liepen het kleine tempelhof af.

Ze keken nog één keer achterom en sloten het roestige hek achter hen.

De rol van priesters

Iedereen in Ysaïlon weet dat priesters wonderen kunnen verrichten. Hun macht is niet slechts een geloofsovertuiging, maar een tastbare realiteit. De 'Godenmagie' die de priesters, als doorgeefluik, ter beschikking staat, is in de meeste saïlonsteden de enige legale vorm van magie – zelfs in Danburg, waar andere vormen van magie, zoals elementarisme of sigillenmagie, als gevaarlijk of misleidend worden beschouwd. Deze goddelijke kracht manifesteert zich in genezingen, zegeningen en soms zelfs in destructieve krachten, waarmee de wil van de goden op Ysaïlon wordt afgedwongen.

Toch zijn er sceptici. Elementaristen en bepaalde academische denkers, met name binnen de universiteiten van Gelian en Corpenn, beschouwen goden als zinnebeelden, illusies of projecties van de menselijke geest. Volgens hen *deïficeren* religies enkel oerkrachten en arkane fenomenen. Goddelijke magie, zo stellen zij, is niets meer dan een bijzondere vorm van elementaire kracht die door priesters wordt gemanipuleerd. Priesters interpreteren Ælendýn als het 'hemelse paradijs', toegeëigend door hun godheid, terwijl Nakár wordt ingezet om kerkgangers angst in te boezemen—een toe-eigening waar zij, volgens deze denkers, geen recht op hebben.

Daartegenover stelt de Kerk van Solos en Kromor dat de wereld niet slechts een product is van natuurkrachten, maar gevormd is door goddelijke orde en intentie. De goden brengen moreel besef, waarden en normen, recht en orde in een materiële wereld die zonder hun aanwezigheid stuurloos zou zijn. Ze duiden de krachten die hun priesters gebruiken niet als 'arkane', maar als 'profane' krachten – krachten die enkel ingezet worden om een hoger doel te dienen. Een doel dat alleen kenbaar is door het bestuderen van de essentie van het geloof.



Speerpunten werken echt anders bij de verschillende arkane vaardigheden en worden daarom in dit hoofdstuk toegelicht. ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** gebruik je bijvoorbeeld anders onder de diverse arkane vaardigheden, zeker anders dan het mundane speerpunt! Deze mundane vaardigheden en hun speerpunten staan in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon* beschreven, met uitzondering van ⊙ **Kennis van & inzicht in de magische wereld**. Deze staat uitgelegd in dit boek op pagina 43.

Hoe werken de krachten van de Goden?

In de volgende paragrafen worden de krachten van de Volatili Sigillisten uitgewerkt, in de volgorde:

1. ⊙ **Fundamentele verankering van het Geloof in (…)**
2. De initiatie
3. ⊙ **Geïniteerd als priester van (…)**
4. ⊙ **Meesterpriester van (…)**

⊙ **Fundamentele verankering van het Geloof in (…)**
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkane krachten & residu opmerken
▲ Arkaan verweer
▲ Onbewuste Band met (Goden)
▲ Verleiden & overtuigen
⊙ **Geïnitieerd als Priester van (…)**
▲ Aanroepen van krachten van (Goden)
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
▲ Arkaan verweer
▲ Band met (Goden)
▲ Kennis van liturgiën en gebeden
⊙ **Meesterpriester van (…)**
▲ Aanroepen van krachten van (Goden)
▲ Band met (Goden)
▲ Beheersing van de Sý
▲ Kennis van liturgiën en gebeden
▲ Verleiden & overtuigen

De Kracht van het Geloof

Net zoals alle arkane vaardigheden worden de krachten van het geloof geleerd in drie stappen:

De fundamentele verankering van het geloof
Dit begint vaak als een *onbewust* stadium. Bij hogere scores en na de initiatie kan deze kracht ook bewust worden aangewend.

De geïnitieerde priester
Na een rituele inwijding wordt een priester officieel erkend en geaccepteerd als volgeling, dienaar en propagator van de goden. Voor de meeste priesters is dit het eindstation.

Het meesterpriesterschap
Dit betekent dat een priester, na jaren van studie en geduld, ook andere profane krachten leert beheersen die het bredere palet van krachten van hun godheid uitdiepen. Hun krachten zijn breder inzetbaar en complexer te hanteren. De basis van hun meesterlijke kunde blijft echter altijd hun rotsvaste vertrouwen in hun godheid en de overtuiging dat zij een vehikel zijn van de goddelijke wil. Een meesterpriester is op een soort van eeuwige queeste: telkens op weg om manieren te verzinnen om de Goden te behagen, of te volgen waarheen de Goden leiden.

Vaardigheidseisen voor Arkane Progressie

Om punten te kunnen investeren in een volgende fase van een arkane vaardigheid, moet de onderliggende vaardigheid een score van *minimaal 4* vaardigheidspunten hebben. Voor de fundamentele fase moet je minimaal een score van 1 hebben op ⊡ **Arkane affiniteit & Magische potentie.** Voor de geïnitieerde fase is dat 3 en voor de meesterlijke fase minimaal 5.

Bijvoorbeeld:

Om te investeren in ⊙ **Meesterpriesterschap van de Buitengoden**, moeten zowel ⊙ **Geïnitieerd als Priester van de Buitengoden** als ⊙ **Fundamentele verankering van het geloof in de Buitengoden** een vaardigheidsscore van minimaal 4 hebben. op ⊡ **Arkane affiniteit & Magische potentie** is dan minimaal 5.

Overerven van speerpunten

Een aantal speerpunten onder de ⊙ **Fundamentele verankering van Godenkrachten** *erft over*. Hierbij volg je de regels zoals bij andere speerpunten. Als een mundane vaardigheid een zelfde speerpunt heeft (bijvoorbeeld ▲ **verleiden & overtuigen** dan *overerven* ze volgens de normale regels voor overerving.

◎ Fundamentele verankering van godenkrachten

Geloof speelt een fundamentele rol in het leven van de meeste inwoners van Ysaïlon. Sommigen aanbidden een enkele god of godin, terwijl anderen zich richten op een pantheon van goden. Onder natuurvolken is de verering van lokale godheden en beschermgeesten gebruikelijk. Goden geven richting, moraliteit en zingeving. Voor degenen met een diepe en onverzettelijke overtuiging kan deze goddelijke verbondenheid een bron van kracht zijn. De essentie van de fundamentele verankering van godenkrachten ligt in deze onwankelbare geloofsband.



Zij die een rotsvast geloof bezitten, zijn soms zo heilig overtuigd van hun waarheid dat deze overtuiging werkelijkheid lijkt te worden. Dit is geen toeval, maar een manifestatie van de diepe spirituele verbinding tussen de gelovige en het goddelijke. Deze fundamentele verankering stelt hen in staat om goddelijke krachten op een instinctieve en onbewuste manier te benutten. Dit kan zich uiten in wonderbaarlijke genezingen, onverklaarbare inzichten of zelfs bovennatuurlijke bescherming. Deze krachten laten zich niet altijd logisch of rationeel verklaren, maar vormen een tastbaar bewijs van de invloed van de goden op de sterfelijke wereld.

◎ Fundamentele verankering van het Geloof in (…)
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Onbewuste Band met (*Goden*)
- ▲ Verleiden & overtuigen

Geloofsrichting & Godheid

Iedereen met een fundamenteel geloof (◎ **Fundamentele verankering van godenkrachten**) kiest **één focus**—een specifieke **geloofsrichting** die hem verbindt met een vorm van goddelijke kracht of kosmische waarheid. Deze focus bepaalt welke profane krachten hij intuïtief kan waarnemen en aanroepen, en beïnvloedt hoe hij spirituele energie ervaart en interpreteert.

Daarnaast kiest een priester **één God,** of soms meerdere goden die hij specifiek aanbidt. De focusgebieden, de goden die daaronder vallen, staan uitgewerkt aan het einde van dit hoofdstuk, vanaf pagina 273.

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Arkane kennis is bij een priester niet zozeer de kennis van het Heilige boek, de psalmen en de liturgiën – rønnen, gezangen en rituelen. Het is eerder een kennis van al het bovennatuurlijke waarvoor, of juist *waartegen*, de goden in verweer komen of ondersteunen. De wijde kennis van de wereld waarin de Godheid opereert.

Arkane kennis wordt al opgebouwd terwijl een personage onbewust bezig is met zijn affiniteit voor zijn geloof. Alles wat ze zien, lezen of horen, slaan ze op—bewust van het feit dat deze informatie verband houdt met hun geloof en hun godheid, in welke vorm dan ook. Deze kennis van het bovennatuurlijke vormt een basis waarop de priester later vaak zal terugvallen en groeit naarmate hun actieve gebruik van arkane krachten en ervaring toeneemt, vooral wanneer hun kennis van Hoge Magie zich verder ontwikkelt.

Arkane kennis kan soms beperkend werken op andere vaardigheden, en andersom. Ook zal in mundane theologische discussies dit een belangrijk speerpunt zijn.



▲ *Arkane krachten & residu opmerken*

Een priester zal steeds vaker de aanwezigheid van arkane stromingen en activiteiten in de wereld om hem heen opmerken. Hij voelt wanneer een element is gebruikt, wanneer sigillen actief zijn of wanneer een spreuk wordt uitgesproken. Daarnaast kan hij een aanwezigheid waarnemen, zoals die van een maanpoort of een oud elementair wezen, maar deze sensaties zijn nog niet altijd duidelijk te identificeren. Het blijft een prikkeling, een gevoel – niets meer dan dat.

Dit verschilt wezenlijk van het gebruik van dit speerpunt onder een mundane vaardigheid, waarbij alleen fysieke, zichtbare of voelbare krachten en residuen worden opgemerkt. Ook is het anders dan het gebruik ervan onder de geïnitieerde of meesterlijke fase, waarin veel specifiekere informatie kan worden verkregen over de krachten van de Band en de connectie met de godheid zelf, waarop dan steeds meer de focus ligt.

Hoe beter een proef op ▲ **Arkane krachten & residu opmerken** slaagt, hoe groter de kans dat de priester met zijn ⊙ **Kennis van & Inzicht in de magische wereld** een correcte analyse kan maken van hetgeen hij op bovennatuurlijke wijze waarneemt.

▲ *Arkaan verweer*

▲ **Arkaan verweer** kan een gelovige passief krachten afweren die tegen hem worden ingezet. De eindscore van deze vaardigheid bepaalt de moeilijkheidsgraad voor tegenstanders die directe arkane aanvallen of acties tegen het personage richten, zoals het voeden van de Draak. Indirecte effecten, zoals het branden aan een vuur dat is opgeroepen, worden hiermee echter niet voorkomen. Dat kan pas bij actief gebruik van ▲ **Arkaan verweer** in de geïnitieerde fase.

▲ *Onbewuste Band met (Goden)*

Wanneer een personage onbewust een affiniteit met zijn Godheid begint te ontwikkelen, uit dit zich vaak op subtiele manieren. Ze zijn net iets beter in dingen die verband houden met deze krachten dan degenen zonder deze affiniteit. Deze goddelijke ondersteuning komt soms tot uiting in ambachtswerk of het maken van dingen. Maar kan ook te maken hebben met iets eenvoudigs als het zingen van een psalm, uitstraling of charisma.

Deze 'bovennatuurlijke aanleg' biedt voordelen die andere personen niet bezitten.

▲ Godenkrachten in het dagelijks leven

Voor elke ▲in ▲ **Onbewuste Band met (Goden)** kiest de priester een bijpassend speeerpunt waarin hij kan excelleren. De priester kan hierop een bonus toepassen, afhankelijk van het aantal speerpunten dat hij heeft in dit speerpunt

▲ *Verleiden & overtuigen*

Een gelovige probeert voortdurend **zichzelf**, zijn **omgeving** en zijn god te **overtuigen**—van het belang van het geloof, de godheid, of dat zijn daden in overeenstemming zijn met de goddelijke wil. Hij zoekt passages, teksten en aspecten van de liturgie die hem bevestigen dat hij zich op het rechte pad bevindt. ▲ **Verleiden & overtuigen** manifesteert zich in de fase van ⊙ **Fundamentele verankering van het Geloof** door middel van *gebed* en *prediking*. Dit speerpunt erft over van de gelijknamige speerpunten.

Bidden en preken

Als een priester of een gelovige moet bidden of preken, gebruikt hij hiervoor ▲ **Verleiden & overtuigen** onder ⊙ **Fundamentele verankering van het Geloof**. Dit kan beperkt zijn door een andere sociale score, als dat relevant is.



De Hand van Kromor

Thorrick was niet weggerend… Niet weggerend. Hij lag op zijn rug in de modder, zijn borstkas brandend van de wond die hem had geveld. Hij huilde zachtjes. Zo'n pijn.

Hij herinnerde zich slechts flarden van wat er gebeurd was. De bel van de Kromorkapel had geklonken en hij had het zwaard van zijn vader gegrepen. Hij was een wees, geen lafaard.

Daarna werd alles chaos. Hij rende naar de banier die de priester geheven had. En zag de Chaotahorde op hen afkomen. Zijn zwaard stevig in zijn handen. De grond trilde van de paardenhoeven. Hij voelde hoe zijn blaas de inhoud liet lopen, warm langs zijn benen. Maar hij was blijven staan – terwijl om hem heen zijn dorpsgenoten vluchtten.

Hij stond alleen. En was bang geweest zo bang.

Dat wist hij nog.

De eerste twee ruiters waren hem gepasseerd. Links en rechts. Een harige ruiter met dierenvellen en een lans. De ander had een helm in de vorm van een schedel.

Dat wist hij nog.

Het was niet goed dat hij niets meer voelde onder zijn middel. Maar hij voelde daar ook geen pijn.

Hij hoorde schreeuwen en het gekerm van stervenden. Hij rook en proefde bloed.

De wereld vervaagde.

Kromor zij genadig. Ik was geen lafaard. Hij hoestte bloed.

Ik ben geen lafaard.

Ook dat wist hij nog.

Zijn blik was naar de donkere hemel gegaan. De wolken, donker en zwaar. Hij moest zijn ogen openhouden, wist hij vaag. Als hij ze sloot, zou hij nooit meer wakker worden.

Maar was dat niet goed?

Een schaduw viel over hem heen. Donker en zwaar.

De zon scheen weer.

'Deze,' hoorde hij een stem zeggen, 'deze rende niet weg.'

Een man in een krakend harnas knielde naast hem neer, zijn hand zwaar op Thorricks voorhoofd.

Hij opende zijn ogen, loom en traag.

Een priester. De zwarte wapenrok van Kromor was besmeurd met bloed, zijn gezicht onder de bloedspetters. Zijn ogen waren koud, zijn gezicht gehard.

Thorrick kende de man niet.

'Je leeft nog!', zei de man, 'dat is een wonder'

'Sluit je ogen, jongen,' zei hij. 'Voel de hand van Kromor. Voel de genade die je niet verdient, maar die je krijgt.'

Thorrick wilde antwoorden, maar het duister sleepte hem mee. Het duister èn het licht.

Dat wist hij nog.

Hij werd wakker in een veldhospitaal. En voelde zijn tenen.

Kromor zij gedankt.

Het rook hier naar kaarsen.





De Wil van Kromor

Thorrick knielde voor het altaar. Zijn armen gespreid. Hoofd geheven. Ogen gesloten. De kleine kapel was gehuld in duisternis. De beproeving viel hem zwaar. Zijn armen brandden, de spieren in zijn rug. Het maanlicht viel door een raam en wierp lange schaduwen op de stenen vloer. Grove rood-witte stenen. Pijnlijk aan zijn knieën. Hij zat hier al twee dagen. Zijn initiatie. Wachtend op een teken van zijn God. Was hij het waard om een geïnitieerde te zijn? In het Broederschap toe te treden?

Hij was maar een wees. 'Kromor, vader…'

Maar het kwam niet.

Was hij de zegen niet waard?

Buiten klonk muziek. Lachen. Zingen. Het kroop omhoog langs de muren. Nestelde zich in zijn oor.

'De Dame van Danburg' werd luid meegezongen. 'Zonder-meer' uit volle borst.

Hij probeerde zich te concentreren op zijn gebed. Niet op de muziek die aan hem trok.

'Kromor, leid mijn hand en reinig mijn hart. Laat mij orde en recht in dit land herstellen. Laat mij het zwaard van mijn heer leiden. Laat alleen onder uw banier het recht gesproken worden'

Zijn vingers spanden zich samen. Zijn spieren deden zeer. Twee dagen – hij wist niet hoeveel langer hij en zijn lichaam dit aankonden.
Buiten klonk een melodie die hij niet kende, iets wilds, iets dat zich niet liet binden door orde of wet. Hij dwong zijn adem rustig te blijven. Maar de muziek trok aan hem. Harder en harder.

Hij begon met luide stem te bidden – maar de muziek…

'Kromor, sluit mijn oren voor deze zondigheid!'.

Maar hij kon zijn oren niet sluiten. Kon zich niet afsluiten.

Het geluid van een viool sneed door de stilte van de kapel. Een tambourijn sloeg een diepe, pulserende cadans. Hij klemde zijn kaken op elkaar. Gelach klonk, opwindend en losbandig. Onzedig? Werd hij uitgelachen?

Niemand zag hem hier. Hij mocht soms opstaan, mocht soms zijn benen strekken... Maar alleen als hij het niet meer uithield. Hield hij het niet meer uit? Zou Kromor het zien als zwakte?

De muziek verlokte hem. Lokte hem. Het raam moest dicht. Langzaam, als een kreupele na al die uren op de grond, strompelde hij naar het raam toe. Zijn benen tintelden, waren bijna gevoelloos en hij moest zich aan het kozijn vasthouden. Als een dronkenman.

Beneden was het feest.

Een zwerm muzikanten en dansers.

'Kromor helpe me deze chaos te negeren'. mompelde hij terwijl hij zijn benen masseerde, maar toch keek hij naar buiten.

En toen zag hij haar.

Stil op de weergang, in schaduwen gehuld. Een dief? Nee, ze was gekleed als één van de danseressen. Net als de anderen; zowel mannen als vrouwen. In deze streek – zondig – maar als artiesten die het spel van de nacht voeren?

Waarom danste zij nu niet? Terwijl de rest van de Troupe danste? Waarom stond ze daar?

Zijn blik volgde haar, zoals zijn oren de muziek volgden. Haar aanwezigheid wrong zich in zijn bewustzijn. Niet als een danseres, niet als een dief. Maar als iets anders. Als een priester?

Was het Kromor die zijn blik leidde? Hij blies rustig uit. Ze was mooi. En hij was jong. Hij sloeg zijn ogen neer. Dit waren zondige gedachten! Hij greep het kozijn steviger beet.
Het was slechts een kleine beproeving. Hij moest het raam dicht doen. Zich afsluiten voor de muziek – en voor de stilstaande danseres. En weer knielen op de vloer… zijn pijnlijke knieën. Knielen voor zijn god.

Maar het lukte niet. Waarom kon hij zijn ogen niet afwenden, zijn gedachten niet afsluiten voor de muziek, en voor haar? Hij zette zich schrap, maar de muziek…

De muziek versnelde, de trommels, de accordeon.

… ze danste niet, ze lachte niet. Haar ogen leken berekenend. Ze keek naar de donjon. Naar een plek ònder hem. Haar houding te los, te zorgeloos, en tegelijkertijd - gespannen. Haar rug kaarsrecht. Als een prinses van Asha'dir, ongrijpbaar, op de rand van licht en schaduw.

En toen… bewoog ze. Een schaduw in het donker. Te snel. Te stil. Ze danste over de nok van de stallen.

Zijn mond viel open – want opeens begreep hij het.

De muziek. Haar voetstappen. Er was iets dat… niet van hier was. Een ontwakende arkane kracht. Die de oude burcht liet trillen op de tonen van de muziek.

En ze sprong—te soepel, te lichtvoetig. Zijn ogen werden groot. Want ze werd gedragen door de lucht.

Hij wist wat haar doel was. De Kroon.

Hij greep een korte speer uit een rek.

De muziek ging door.

En hij rende de trap af – naar de slaapkamer van de baron, waar de Kroon van Zrin bewaard werd, de kroon die Kromor zelf aan hen gegeven had.

Dit was het teken van Kromor!

Dit moest het zijn!

…

'Verraad!!', schreeuwde hij, 'Dieven!!'. Hij schreeuwde de woorden hard door een openstaand raam op de wenteltrap. Harder dan de muziek.

…

Hij had gewacht op een antwoord, en hier was het! Kromor had hem gehoord, en toen hij de deur van het vertrek opengooide en daar de dievegge zag staan, zijn test, de kroon al in haar hand, aarzelde hij…

Zij was géén chaota – geen bedreiging. Ongewapend.

'Kromor leid mij!', schreeuwde hij,…

Zijn handen voelden klam.
'God van Orde en Rechtvaardigheid!'

Ze keek hem aan: 'Orde, rechtvaardigheid?' siste ze. 'Jullie zijn de dieven – jullie zijn de lafaards…'

Het was woede, meer dan Kromor's hand, die hem de speer liet werpen. Ze probeerde niet eens echt uit te wijken,… verbaasd dat hij tòch had gegooid…

Haar ogen verwijdden zich even.
Toen trof de speer haar met een misselijkmakend geluid…

Ze schreeuwde niet. Haar blik werd gefocust. Haar ademhaling geconcentreerd. Haar lichaam. Getraind.

Even zag hij haar haat. Rauw en puur. Toen een diepe verslagenheid. Was dit waarvoor hij had gebeden?

'Honderd jaar', hijgde ze, en vocht voor adem, en hield met grote inspanning de kroon omhoog, alsof het een heilig relekwie betrof 'en slechts enkele seconden'. De kroon viel kletterend uit haar handen, op de plavuizen. En zij zakte erachteraan.

'Ver… rader…', ze keek hem strak aan. Het was maar een fluistering, maar dit woord trof hem als een zweepslag.

'Dief…', als een dolkstoot. Een vonnis. Diep en genadeloos.

'Kromor heeft deze kroon… aan òns gegeven'. De waarheid – besefte hij met een schok.

'Vergeef me… Alvar,… '. Ze grimaste haar rode tanden bloot. Haar blik gleed van hem af en ging naar een onbekende verte en haar spieren werden slap..

Thorrick verstijfde. Was ze…?

Hij knielde bij haar neer…

…En hij zegende haar. Dit keer leidde Kromor ècht zijn hand.

En zo redde Hij haar leven… en redde hij zichzelf.

Tranen en bloed. Haar raspende adem. Maar haar ogen leefden weer, in pijn, en nauwelijks een beweging te noemen, strekten haar vingers zich uit in de richting van háár kroon. Haar lippen vormden woorden, die niet te horen waren.

Buiten was de muziek gestopt en was de slachtpartij begonnen.

Gelukkig hoorde ze dit niet.
Maar hij hoorde het wèl. Want Kromor liet hem luisteren.

De Initiatie tot priester

De initiatie van een priester is vaak een heilige rite waarin een gelovige de eerste goddelijke gunst ontvangt en zijn rol als dienaar van de goden aanvaardt. Dit ritueel verschilt per geloof en godheid, waardoor geen algemene beschrijving mogelijk is. Veel geloven kennen zelfs geen ritueel. Toch volgen veel initiaties een herkenbaar patroon met drie fasen: de *geloofsbeproeving*, de *goddelijke erkenning* en het *eerste gebruik van godenkrachten*.

In de **geloofsbeproeving** toont de aspirant-priester zijn toewijding door vasten, gebed en het bestuderen van de goddelijke leer. Hij moet een daad van geloof verrichten—een pelgrimstocht, een rituele belofte of een fysieke beproeving—waarmee hij zijn bereidheid bewijst om de wil van zijn godheid te volgen. Soms wordt een gelovige getoetst op zijn kennis van de liturgie en het reciteren van heilige geschriften. Het ligt helemaal aan het geloof waarin de gelovige geïnitieerd wil worden.

Wanneer de priester slaagt, volgt de **goddelijke erkenning**. Sommigen ontvangen een visioen, anderen een fysiek teken, zoals een brandmerk of een verandering in stem of ogen. Er zijn gevallen bekend waarin iemand in tongen uitbarst of door een plotselinge ziekte wordt getroffen. Dit moment bevestigt de **band** tussen de priester en zijn godheid en wordt vaak bezegeld door een zegen van een hogere geestelijke. De onbewuste band wordt bewust; voor zowel de *God* als zijn *Priester*.

De laatste stap is het eerste **gebruik van godenkrachten**. De priester spreekt een zegen uit of verricht een wonder, waarmee hij zijn verbondenheid met het goddelijke bevestigt. Dit markeert het begin van zijn pad: een leven gewijd aan de goden, waarin geloof niet langer slechts een overtuiging of een anker is, maar een tastbare kracht—een moreel en spiritueel kompas dat hij nooit meer zal loslaten. Dat wil niet zeggen dat een priester altijd aan de halsband van zijn God loopt: sommige priesters zijn vals, anderen eenkennig, anderen waaks en sommige priesters eisen loyaliteit van hun God terug. Het is een spel van geven en nemen – want een God kan niet zonder een priester, een priester niet zonder zijn God.

Regel: De initiatie als priester

Pas na de *initiatie*, mag je ervaringspunten zetten op ◎ **Geïnitieerd als priester van (Goden).** Dit kan ook al bij karaktercreatie gebeurd zijn.

Het geïnitieerd worden als priester – de overgang van passief naar actief gebruik – is een ingrijpend ritueel. Zijn God test hem. Test vaak zijn loyaliteit, zijn kracht en doorzettingsvermogen. Maar iedere god stelt andere eisen – die soms extreem persoonlijk kunnen zijn.

Om ◎ **Geïnitieerd als priester van (Goden)** te worden moet een aanstaande priester een proef afleggen met moeilijkheid 22 op ▲ ***Onbewuste Band met (Goden)*** *onder* ◎ **Fundamentele verankering van het Geloof in (Goden)**. Als deze proef lukt ontvangt hij de **Goddelijke Zegen.**

Bij een falen heeft dit consequenties (meestal uitputting en een zeer lang ritueel, of reputateschade). Maar mag opnieuw gooien tegen moeilijkheid 12.

Bij kritisch falen (meer dan vijf punten tekort) is het niet gelukt een Goddelijke Zegening te krijgen. Dit kan pas maanden later opnieuw geprovbeerd worden.

*Uiteraard mag hier **geen** glorie op ingezet worden!*



⊙ Krachten van de Goden

Een priester werkt met de krachten die hem door zijn god of goden gegeven of geleend worden. Zolang een priester het werk doet dat in de lijn van de opdracht van de goden ligt, zal zijn Godheid hem blijven steunen.

⊙ Geïnitieerd als Priester van (…)
- ▲ Aanroepen van krachten van (*Goden*)
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Band met (*Goden*)
- ▲ Kennis van liturgiën en gebeden

▲ *Aanroepen van krachten van (Goden)*

Met ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden)** kan je je Godheid om gunsten vragen. Want je mag vragen is afhankelijk van je ▲**Band met (Goden)**. Iedere keer dat je een speerpunt erbij krijgt, kies je een nieuw type gunst.

▲ Band met (Goden)

Hoeveelheid speerpunten		Ontsluit
▲	→	Kleine zegening
▲▲	→	Voorspellen **of** Zegenen
▲▲▲	→	Heilige grond **of** Heilig symbool Voorspellen **of** Zegenen
▲▲▲▲	→	Plus één van de bovenstaande
▲▲▲▲▲	→	Plus één van de bovenstaande

Kleine zegening
Met deze speerpunt kan je een voorwerp of persoon zegenen.

Kleine zegening
▲ Kennis van liturgiën en gebeden beperkt het ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden)** om iemand te zegenen.
Speltechnisch:
Een Zegening heeft een **standaardmoeilijkheid van 10**, 7 voor een directe aanhanger van je god of goden, 13 voor iemand van buiten je 'Gods'cultuur. Als iemand de goden niet erkent, een *tegenstander* van je god is of daar erg *skeptisch* in staat, kan de proef tot boven de 20 oplopen.

De ontvanger van de zegening krijgt het aantal ▲ op ▲ **Aanroepen van krachten van (God**en) als bonuspunten op de volgende proef waarmee deze zegening te maken heeft. Een priester mag per spelsessie net zo vaak zegenen als hij speerpunten heeft.

Zegeningen moeten uitgesproken en geaccepteerd worden en binnen korte tijd gebruikt. Een zegening kost aandacht en focus van zowel de gever als de ontvanger en kost in gevecht *beiden* 2 VP.

Godenkrediet: *kost 1 als de zegening mislukt of als er niet voor gedankt worden door beide partijen. Flater is 3 punten.*

Voorspellen
Sommige priesters zijn uitstekende zieners. Goden weten immers vaak wat er kan gaan gebeuren.

Voorspellen
▲ Arkane kennis, analyse & inzicht beperkt het **▲ Aanroepen van krachten van (Goden)** om Heilige Grond te creëren.
Speltechnisch:
een speler mag een flashback aanvragen. De speler legt uit wanneer en hoe hij dit gezien zou kunnen hebben en wat voor actie hij ondernomen heeft om dit bij de horens te pakken. De uitleg moet realistisch zijn, mogelijk en niet tegenspreken wat al gezegd en gebeurd is.

De spelleider bepaalt de moeilijkheid en laat de speler gooien tegen deze moeilijkheid met ▲ ***Godenkrachten oproepen****.*

'… natuurlijk heb een hakbijl meegenomen: omdat ik vanochtend de Leer der Leuegeen opensloeg op hede tekst over de Leugens van de Bomen. Ik heb het voor de zekerheid maar onder in mijn rugzak gestopt…'

Godenkrediet: *1. Of 2 als er niet gedankt wordt. Flater is 3 punten.*



Zegening
Met deze speerpunt kan je een voorwerp of persoon zegenen. Hoewel het persoon niet de priester zelf kan zijn, kan een priester natuurlijk wel gemakkelijk een gezegend object zelf gebruiken…

Zegening
▲ **Kennis van liturgiën en gebeden** beperkt het ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden)** om iemand te zegenen
Speltechnisch:
Een Zegening heeft een **standaardmoeilijkheid van 10**, 7 voor een directe aanhanger van je god of goden, 13 voor iemand van buiten je 'Gods'cultuur. Als iemand de goden niet erkent, een tegenstander van je god is of daar erg skeptisch in staat, kan de proef tot boven de 20 oplopen.

De ontvanger van de zegening krijgt het aantal ▲ op ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden)** als bonuspunten op de volgende proef waarmee deze zegening te maken heeft. Een priester mag per spelsessie net zo vaak zegenen als hij speerpunten heeft. Het verschil met een kleine zegening is dat een priester de punten mag stapelen, dus meerdere kleine zegeningen op elkaar leggen. Dit mag echter nooit een grotere bonus worden als de *speerpunteindscore* van de ontvanger.

Zegeningen moeten uitgesproken en geaccepteerd worden en binnen korte tijd gebruikt. Een zegening kost aandacht en focus van zowel de gever als de ontvanger en kost in gevecht beide 2 VP.

Godenkrediet: *1 per 'kleine zegening'. 2 als de proef van de gezegende mislukt en/of als er niet gedankt wordt. Flater is 3 punten.*

Heilige Grond
Een priester kan een plek door te bidden tijdelijk heilig verklaren. Directe vijanden van de God kunnen deze cirkel tijdelijk niet betreden. Als je God Maler is dan zullen elementgeesten en elementaristen tijdelijk niet op de plek kunnen komen. Als je God Solás is, dan betreft het een bescherming tegen ondoden, en Tloksgebroed.

Heilige Grond
▲ **Kennis van liturgiën en gebeden** beperkt het ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden)** om Heilige Grond te creëren
Speltechnisch:
De Zegening van de Grond gaat gepaard met een ritueel dat *meestal een kwartier* in beslag neemt en duurt vervolgens ▲ **Heilige Grond** maal 6 uur. De speler bepaalt van tevoren de moeilijkheid die hij wil halen met zijn proef.

Deze moeilijkheid x 2 bepaalt de moeilijkheid op ⊡ **Wilskracht & Daadkracht** proeven op bijvoorbeeld ⊙ **Heldhaftigheid** en ⊙ **Doorzettingsvermogen** om de grond te betreden voor
wezens die 'kwaad' in de zin hebben naar de priester toe. Afhankelijk van de god die deze gunst verleent is heilige grond erg effectief tegen bijvoorbeeld ondoden of demonen.

Godenkrediet: *1. Flater is 3 punten.*

Heilig symbool

Heilig symbool
▲ **Kennis van liturgiën en gebeden** beperkt het ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden)** om een heilig symbool te activeren en te gebruiken.
Speltechnisch:
Bij het gebruik van een Heilig Symbool bepaalt de speler van tevoren de moeilijkheid die hij wil halen met zijn proef.

Deze moeilijkheid bepaalt de moeilijkheid x2 op ⊡ **Wilskracht & Daadkracht** proeven op bijvoorbeeld ⊙ **Heldhaftigheid** en ⊙ **Doorzettingsvermogen** om de priester aan te vallen. Afhankelijk van de god die deze gunst verleent is een symbool effectief tegen bijvoorbeeld ondoden of demonen.

Godenkrediet*: 1. Flater is 3 punten.*

▲ *Arkane kennis, analyse & inzicht*

Dit speerpunt helpt priesters goddelijke en arkane invloeden te begrijpen, zoals goddelijke interventies, profetieën en bedreigingen door demonische of elementaire krachten. Hun inzicht stelt hen in staat deze krachten te identificeren en er effectief tegen op te treden.

Priesters voeren debatten binnen hun geloofsgemeenschappen over magie, goden en hogere machten. Hun arkane kennis helpt hen standpunten te verdedigen en te begrijpen hoe hun geloof zich verhoudt tot de bredere kosmologie.

Sommige priesters interpreteren voortekens, dromen en visioenen die goden delen over de toekomst. Het goddelijke bevindt zich tussen Ælendýn en Nakár in; en heeft een relatie met de gebroken Sýnovar waar Goddelijke entiteiten zijn geboren. Diepgaande kennis van deze helpt bij het begrijpen van liturgieën.

Waar ▲ **Kennis van liturgiën en gebeden** zich richt op het uitvoeren van rituelen, stelt ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** (breder dan onder andere arkane vaardigheden, maar wel vanuit de dogma's van de religie) priesters in staat krachtvelden en arkane structuren te benutten en interpreteren voor hun godheid – en een conclusie te laten trekken of dit goed of fout is.

▲*Arkaan verweer*

Met deze speerpunt kan je bewust de krachten tegengaan die tegen je gebruikt worden. Het is altijd de **eindscore** van **▲Arkaan verweer** die je gebruikt als moeilijkheid voor een tegenstander om directe arkane effecten tegen te gaan. Bijvoorbeeld gedachtelezen en het Voeden van de Draak. Ook tegen directe-indirecte effecten, zoals een gegooide vuurbal, of een aanval met nemesisvuur biedt dit speerpunt bescherming. Tegen echt indirecte effecten, een klap van een levenselementrairsit die zijn spieren heeft versterkt, of de uithaal van een klauw van nachtklauw, biedt verhoogd verweer geen extra bescherming. Vuistregel is dat het arkane effect een gevolg is van een arkane worp dat je wil tegengaan. Mocht er discussie zijn, leg het besluit voor de spelersgroep vast en wees consequent.

In tegenstelling tot **▲Akaan verweer** in de fundamentele fase is dit geen passieve worp, maar altijd een concurrentieworp.

▲ *Band met (Goden)*

Deze Speerpunt beschrijft hoe goed de band is met de Goden. En bepaalt de omvang van je **Poel van Godengunst**. Priesters moeten niet alleen hun band met hun godheid goed in de gaten houden, ook hoeveel krediet ze hebben bij hun god is van groot belang. Het maximale Godenkrediet bepaal je door het aantal ▲ op **▲ Band met (Goden)** maal 3 te doen.

De speerpunteindscore erft over naar naar Hoge Magie in is daar een dragende score die beperkend werkt op het niveau van je spreuken. Bij het gebruik van godenkrachten moet een priester vaak ten minste 1 punt uit zijn **Poel van Godengunst** inzetten. Dit geldt ook voor spreuken bij Hoge Magie. Sommige rituelen en spreuken kosten meer krediet.

Je vult de poel iedere spelsessie aan door te bidden (**▲ aanroepen van Godenkrachten**, beperkt door **▲verleiden & overtuigen**). Dit doe je tegen de huidige 'krediet' in de Godenpoel. *Hoe hoger het krediet, hoe gemakkelijker het aanvullen van het krediet:*

Bidden voor Godenkrediet mag 1x per spelsessie. Ook goed rollenspel, bekeringen en het afronden van queesten kunnen leiden tot het aanvullen van het godenkrediet, en soms zelfs ver boven je kredietwaardigheid…

Het aanvullen van de Godenpoel		
Godenkrediet		**Moeilijkheid aanroepen**
10-15	→	moeilijkheid: 6, resultaat – volledig aangevuld.
7-9	→	moeilijkheid: 10, resultaat – Godenpoel+ 3
4-6	→	moeilijkheid: 14, resultaat – Godenpoel +2
1-3	→	moeilijkheid: 18, resultaat – Godenpoel +1

▲ *Kennis van liturgiën en gebeden*

▲ Kennis van liturgiën en gebeden is essentieel voor priesters, aangezien hun vakgebied draait om de juiste woorden en handelingen die bij hun geloof past. Zonder de juiste kennis is het veel moeilijker om een aantal religieuze zaken goed vorm te geven. Daarnaast is een gedegen **▲ Kennis van liturgiën en gebeden** veilig. Daarnaast is **▲ Kennis van liturgiën en gebeden** belangrijk vaak een beperking op zegingingen, bidden, preken en aanroepingen.

Geen fatale mislukkingen door **▲ Kennis van liturgiën en gebeden** onder ◎ **Geïnitieerd als Priester van (…)**
▲ Kennis van liturgiën en gebeden
Zolang de speerpunteindscore hoger is dan een ander speerpunt dat de priester wil gebruiken onder ◎ **Geïnitieerd als priester van**, telt binnen één worp, de eerste geworpen 20 als een 19. Dit betekent dat een proef nog steeds behoorlijk kan mislukken, maar echte *flaters* zijn vrijwel uitgesloten



⊙ Meesterpriester van (Goden)

⊙ Meesterpriester van (Goden)
▲ Aanroepen van krachten van (Goden)
▲ Band met (Goden)
▲ Beheersing van de Sý
▲ Kennis van liturgiën en gebeden
▲ Verleiden & overtuigen

Priesters hebben een diepe verbinding met hun God. Deze band geeft het krachten die hen potentiële meesters in magie zou kunnen maken. En soms, als het echt neerkomt op pure kracht, dan kan een Goddelijke interventie voor onvergelijkbare effecten zorgen. Ze moeten dan wel aan de leiband van hun God lopen. Maar daar zit ook zeker een vorm van wederkerigheid en autonomie in. Het gezegde: de priester is afhankelijk van zijn God, maar de God ook van zijn priester gaat wellicht meer dan ooit op. Een God zonder priesters verliest invloed op de wereld: de priester fungeert als het fysieke anker van de Godheid op Ysaïlon – de Godheid, het geloof, is de oorsprong van de priesterlijke macht.

Een priester kan zijn goddelijke verbondenheid uiten in rituelen en in zijn spreuken. Zo zou een meesterpriester van Serená bijvoorbeeld uitzonderlijk bedreven zijn in het manipuleren van zonlicht binnen de grenzen van de Hoge Magie, en het vernietigen van ondoden. Een priester van Maler is een uitstekende oproeper van ondoden en een Kromorpriester kan vuurspreuken beheersen, terwijl een priester van Brennus juist veel meer richting emotiespreuken gaat.

Uitgangspunt is dat Hoge Priesters gebruik maken van dezelfde krachten die de Goizar omvatten, maar vanuit een andere invalshoek. Waar elementaristen direct het vuur via zichzelf in connectie met de Sý, uit Ælendýn naar de Goizar trekken, en later leren andere aspecten te manipuleren, zoeken priesters een anker buiten zichzelf. Dit is minder gevaarlijk – maar ze hebben wel een relatie met hun 'sponsor'. En die relatie werkt natuurlijk beide kanten op, een God heeft zijn priesters soms even hard nodig als een priester zijn God.

Voor velen is deze band een constante bron van kracht en troost, maar ook van strijd en twijfel. Wie eenmaal de stem van een God heeft gehoord, wil nooit meer zonder.

Het Lot van Van Oldenmonde
In sommige theoriën staat dat het goddelijke uit de priester zelf komt; het onwankelbare geloof rust op zijn eigen schouders. En het krediet bij de goden, een weerspiegeling van zelfreflectie. Hoewel sommige academici stellen dat het goddelijke uit de priester zelf voortkomt, wordt in de traditionele leer aangenomen dat godenkrachten altijd van de godheid zelf komen, en niet puur door interne overtuiging kunnen worden gegenereerd.

Deze gedachtengang wordt door de gevestigde religieuze ordes als ketterij beschouwd en druist in tegen de leer van de Solaskerk en andere godencultussen.

Recentelijk is Johan van Oldenmonde, die een lectoraat hield over 'Priesterlijke Autonomie' aan de Geliaanse Academie, hiervoor in de cel gezet. Onder het mom van academische vrijheid mag hij door de tralies van zijn celraam nog steeds wekelijks een college geven. Het animo voor deze colleges is groot, zeker gezien het feit dat de inquisitie de toehoorders verplicht zich te legitimeren en de colleges notuleert in opdracht van de HoGepriester.

Maar hoe harder de repressie, hoe intenser de discussie. Zijn studenten fluisteren zijn naam in de gangen van de academie, discussiëren in het geheim over zijn woorden en verspreiden de inhoud van de 'kerkercolleges' via pamfletten. Wetend dat luisteren, lezen, spreken en schrijven een potentieel doodvonnis kan zijn.

De HoGepriester van Kromor overweegt momenteel zijn gratieverzoek. De kans bestaat nog steeds dat Johan in de waterput eindigt – zoals zijn voorganger, Arjan van Duivekom, die voor hem de leerstoel 'Profaan Revisionisme' bekleedde. Door studenten ook wel de 'Zelfmoordstoel' genoemd.

Meesterlijke beheersing
Eindeloze devotie, bidden en het aanroepen van Godenkrachten leidt tot een speciale band met de Godheid, waarbij een meer vrije expressie van profane en arkane krachten ontstaat. Voor een Hogepriester betekent dit in staat zijn om een beperkte hoeveelheid spreuken te doen, en machtige rituelen te voltrekken.



Hoe werkt de meesterlijke fase?

Een karakter kan alleen ⊙ **Meesterpriester van (Goden)** openen als hij al genoeg ervaring heeft als geïnitieerde priester. Hij heeft zich bewezen en zijn God gediend als priester. Een Meesterpriester kan zowel spreuken als rituelen uitvoeren:

Spreuken (woorden, tekens, klanken) richten zich vooral op zegeningen en afweer, maar zijn sterk afhankelijk van externe factoren, zoals tijd, plaats, jaargetijde en de schommelingen in de Sý.

Rituelen (woorden, tekens, klanken, en arkane hulpmiddelen) zijn krachtiger en minder veranderlijk, maar vereisen meer voorbereiding en diepere kennis.

Omdat priesterlijke spreuken vaak geëtst staan in liturgieën, is het moeilijk om deze flexibel aan te passen aan de constant veranderende Sý. Rituelen zijn hier minder gevoelig voor, maar een priester moet beide beheersen om effectief te zijn.

Spreuken (woorden, tekens, klanken) en **rituelen** zijn **nooit hetzelfde**. En zijn afhankelijk van de tijd, plek, jaargetijde en **schommelingen in de Sý**. Voor spreuken betekent dit dat een spreuk die je doet, nooit dezelfde moeilijkheid heeft en dat je als meester Sigillist, net als andere meestermagiërs, continu aan het improviseren bent.

Voor een Meesterpriester betekent dit:

⊙ Meesterpriester van (Goden)
- ▲ Aanroepen van krachten van (Goden)
- ▲ Band met (Goden)
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Kennis van liturgiën en gebeden
- ▲ Verleiden & overtuigen

🌀 eisen voor meesterschap

Om een eerste speerpunt op ⊙ **Meesterpriester van (…)** te zetten moet de onderliggende bewuste arkane vaardigheidsscore op, bijvoorbeeld, ⊙ **Geïnitieerd priester van Solos,** ten minste 4 zijn. ⊡**Arkane affiniteit & Magische potentie** heeft een score van minimaal 5.

Meesterschap bereik je *in de regel* pas gedurende het spelen. Bij uitzondering kan je natuurlijk, als een campagne dat vereist, een meesterpriester creëren.

Spreukgebieden

Je kiest volgens de regels van clustervaardigheden vervolgens je **primaire en secundaire focussen**. Dit zijn de spreukgebieden. Dit is altijd een spreukgebied uit de beschikbare spreukgebieden van zijn geloof (*zie lijst van religies, goden en spreukgebieden aan het einde van dit hoofdstuk op pagina 262*).

Spreukgebieden zijn bijvoorbeeld: 'vuurspreuken' (God: Kromor), 'spreuken van het element lucht' (God: Lothar) en 'het creëren van ondoden' (God: Maler).

⊙ Hoge Magie als clustervaardigheid

Voor de spreukenscholen van ⊙ **Hoge Magie** gelden extra regels:

In tegenstelling met mundane clustervaardigheden mag je, als je geen primaire of secundaire focus hebt in een andere groep spreuken/rituelen, deze spreuken/rituelen **niet** gebruiken.

Je mag alleen een spreukengebied kiezen die een karakter vanuit zijn **religieuze achtergrond** ook daadwerkelijk mag gebruiken. Dat wil zeggen: een **aanhanger van Sýla** mag bijvoorbeeld alleen spreukengroepen kiezen uit de groep van spreuken die bij de **band met Sýla** horen.

▲ *Aanroepen van krachten van (Goden)*

N.b., opmerking: *dit is een algemene uitleg over een principe, niet over de nuances die het gaat moeten krijgen in het spel. Iedere priester, iedere god en iedere relatie tussen hen is uniek! En het is voor de spelleider en de speler om deze samen uit te diepen en vorm te geven)*

Spreuken en rituelen die gebaseerd zijn in de machten en krachten van de Goden werken, anders dan de andere spreuken, hoewel de basis hetzelfde is. Je werpt namelijk met ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden)** tegen de moeilijkheid van de spreuk. Het veschil bestaat uit de opbouw van de moeilijkheid en schommelingen van je profane potentie. Dit is veel **narratiever** dan bij andere meesterlijke fases. Denk na of dit bij je speelstijl past, en dat van de spelleider.

Waar bij de andere spreuken de spreuk of het ritueel wordt opgedeeld in:

'principe' en 'effect'

is een Godenspreuk of -ritueel opgebouwd uit:

'principe en effect' en 'relatie'.

▲ band met (Goden).

De moeilijkheid van de spreuk bestaat voor de helft uit *'relatie met je Godheid'*. Tijdens queestes en door de hele campagne heen bouwt een priester voortdurend aan deze relatie, op verschillende niveaus. Voor meesterlijk priesterschap is vooral de relatie binnen het kader van queesten essentieel. Deze komt naast de **▲ band met (Goden)**.

Een priester op een queeste bidt, preekt, smeekt, schreeuwt en vloekt—altijd in een poging zijn godheid, en in het verlengde daarvan zichzelf, te overtuigen. Hij verleidt, vlijt, pleit, onderhandelt over het nut, de relevantie en de noodzaak van zijn missie, zijn doel of een spreuk. Zijn geloof is een constante dialoog, maar vaker een monoloog. Een worsteling tussen toewijding en twijfel.

Dit doet een karakter door te bidden, **▲ Verleiden & Overtuigen** te gebruiken en door overtuigend rollenspel. En door zijn geloof actief uit te dragen.

Dit alles staat los van de **Poel van Godengunst**—die blijft belangrijk, maar heeft een andere dynamiek en religieuze oorsprong. Ze bewegen op een andere golflengte, al beïnvloeden ze elkaar wel. Vergelijk het met de Kondratieff-golf en de Juglar-cyclus: ze versterken en verzwakken elkaar, resoneren soms in harmonie en botsen op andere momenten.

Of met een vriendschap of liefdesrelatie: de dynamiek wordt bepaald door verschillende factoren. Sommige spelen op de lange termijn, andere zijn transactioneel, sommige onvoorwaardelijk—en soms blijkt een relatie eindig te zijn.

De relatie met een godheid is geen statische waarheid, maar een golfbeweging.
Een priester surft op het ritme van zijn geloof, pakt het momentum—of wordt erdoor verzwolgen.

De Queeste

Een karakter begint een queeste, een missie, altijd met een **vraag** om Goddelijke bijstand, of krijgt een **opdracht** van een God.

I. vraag om bijstand en hulp van een Godheid voor een onderneming met een helder doel dat op relatief korte termijn bereikt kan worden, denk aan dagen of weken. Geen maanden of jaren.

II. een opdracht van een Godheid die glashelder binnenkomt tijdens een gebed of een droom.

***Zonder** geformuleerd **doel** is er **geen Hoge Magie** voor een priester!*

Bij **beide** is het vervolgens aan de priester om een verdieping te zoeken: **waarom** wil, zou mijn god dit willen? In godensnaam?



I Ik ga dit doen, ik vraag goddelijke bijstand (omdat ik denk en vind dat dit ook is wat mij God wil, toch?).

Een God staat in eerste instantie altijd sceptisch tegenover het doel, het verzoek, van de priester-magiër. Denk aan een grote bank waarvan je geld wilt lenen voor een riskante onderneming. Je moet de bank er wel van overtuigen dat het doel de middelen 'heiligt'. In drievoud. Je vraagt namelijk om een grote gunst, en die komt niet zomaar. De spelleider bepaalt de moeilijkheid van de proef op **▲ Verleiden & overtuigen**. Als daar een succes op volgt, heb je een *Goddelijke Akkoord* voor de queeste. En je tekent het contract…

In het begin van de queeste is de god dan ook niet erg toegefelijk: de eerste speelsessie begin je met: (▲▲▲▲▲▲▲▲) (8) – (▲op **▲band met (Goden))** op "relatie". Dit is dan de helft van je moeilijkheid die je moet gooien. Dit maakt spreuken lastig, maar je zal merken dat als je dichter bij je doel komt en je succesvoller bent, een God toeschietelijker zal zijn.

Iedere volgende spelsessie mag je (na zorgvuldig uitleggen tijdens het gebed aan je godheid wat je aan het doen bent en waarom, en welke keuzes je gemaakt hebt, en hoe dit past in de Werken van de Godheid), na

een geslaagde proef, maximaal het aantal ▲ op ▲ **Verleiden & overtuigen** van bovenstaand getal aftrekken. Een spelleider heeft hier de gelegenheid om de moeilijkheid te stellen en de toename van de relatie te modificeren – de spelleider speelt immers de God. Goed rollenspel zou altijd beloond moeten worden.

De moeilijkheid van de relatie kan niet lager worden van een minimum van 1▲.

De andere helft van de proef is net als bij andere spreuken "**het principe & complexiteit**". Ook hier beschrijf je wat je wilt doen. Je bepaalt de moeilijkheid van het effect dat je wilt bereiken en gooit. Een *mislukte spreuk* verzuurt de **relatie** met 1▲. Een gelukte spreuk kost Godenkrediet.

Spreuken worden dus namate je dichter bij je einddoel komt *gemakkelijker* en kan je een groter beroep doen op je God. En moeilijker als je minder vertrouwen in je god hebt. Een priester voelt de afkeuring van zijn godheid. Dit schaadt de relatie en het wederzijdse vertrouwen. Pas wanneer zijn geloof sterker wordt en zijn daden resoneren met de goddelijke Wil, wordt deze kilte minder en vloeit de kracht gemakkelijker door hem heen

Als je '**relatie**' op 1▲ staat, mag je beginnen aan je **Magnus-Opus-Dei**-spreuk. Als je verklaart dat je aan je Magnus-Opus-Dei-spreuk begint, dan is de proef die je moet gooien een **automatisch succes**. Uiteraard moeten de voorwaarden van de proef voldaan worden en binnen je reikwijdte vallen! Je kan natuurlijk geen spreuken doen die je **band met je god** of **je arkane kennis**, **lithurgische kennis** te boven gaan.

Als je de queeste voltooit *zonder* **Magnus-Opus-Dei**-spreuk heb je ook heel wat uit te leggen. Want waarom heb je in godsnaam om goddelijke steun gevraagd, als je het zonder ook prima kon…

Inspectie

Er komt dus nog,… laten we zeggen, de Goddelijke arbeidsinspectie en belastingdienst. De afrekening. In persoonlijke gebeden bedank je voor geleverde diensten, en zorgt ervoor dat de goddelijke interventie bekend gemaakt wordt door preken en vertellingen. Alleen als dit een overtuigend geheel is, mag je aan een nieuw queeste-verzoek indienen. Daar gaat vaak wat tijd overheen. Sommige goden hebben een groter ego dan anderen – sommige goden hoeven amper gepleased te worden. De relatie met een god is een persoonlijke. Ook hier is ▲ **Verleiden & overtuigen** niet onbelangrijk.

Een **Magnus-Opus-Dei**-spreuk is altijd intens en voor een priester een einde van een zoektocht. Het is vaak een transendentaal moment voor een meesterpriester als hij beseft dat al het harde werk naar een goed einde is gebracht voor hemzelf en zijn godheid.

Priesters die falen in hun queeste verliezen niet alleen (tijdelijk) de gunst van hun god, maar ook het vertrouwen van hun volgelingen. Een gemeenschap die zich afwendt van een priester, vormt een even grote hindernis als een godheid die zwijgt



II Mijn god draagt mij op dit te doen, mijn God heeft hierin het gelijk aan zijn zijde – wie ben ik om te twijfelen?

Het kan natuurlijk ook zo zijn dat jij als priester niet de queeste initieert, maar dat een God die je een opdracht geeft. Je springt in de houding en doet wat je Godheid je opdraagt.

Om je op weg te helpen krijg je gelijk **gloriepunten** mee zoveel als er nog 'krediet' in je Godenpoel zit. Deze glorypunten zijn van jou – je mag ze uitgeven en uitdelen hoe je wil, je mag er zelfs ook iemand anders mee op queeste sturen…

Maar... dan begint de twijfel. Hoe zit het als je twee weken lang door een moeras trekt op zoek naar één of ander vaag artefact dat 'klaarblijkelijk' belangrijk is. En waarover je gedroomd hebt... En wat als je god in je gebeden geen gehoor geeft? Had ik dat nu echt gedroomd? Was het wel een visioen? Was het echt glashelder? Ik zeg wel dat ik de Maagd van Solozhanden ben… maar toen met Sven, was het wel héél gezellig… Weet ik heel zeker dat dit nu zo belangrijk is...? En heb ik de krachten van de goden

voor het slagen van deze missie ingezet? Of voor eigenbelang?
In dit geval begin je op moeilijkheid relatie 1▲, maar iedere spreuk die *faalt* tijdens de queeste en iedere dag dat je in gebeden niet kan uitleggen waarom de missie nog niet vervult is, of je zegeningen niet kan verantwoorden, geeft een extra +▲▲ weer dat je twijfelt aan de relatie met je God. En je God wordt ook nog eens ongeduldig…

Spreuken worden dus naarmate je langer over het bereiken van je einddoel komt *moeilijker* en kan je minder makkelijk een beroep doen op je steeds ongeduldiger wordende God.

Het is maar verstandig om de missie voor je godheid zo snel mogelijk te vervullen… Als je een spreuk verklaart als **Magnus-Opus-Dei**-spreuk, dan kijkt de god reikhalzend uit naar het resultaat. Deze **Magnus-Opus-Dei**-spreuk is ook een *automatisch succes*. Maar moet wel leiden tot het oplossen van de queeste. Uiteraard moet je deze **Magnus-Opus-Dei**-spreuk wel *kunnen* doen met je scores…

Na het succesvolle gebruik van je **Magnus-Opus-Dei** spreuk krijg je een tijdelijke verdubbeling van je ▲ **Poel van de Godengunst.**



▲ Aanroepen van krachten van (Goden)

De moeilijkheid van een Godenspreuk of Ritueel bestaat uit de som van

(**hoogste principe; effect**) + (**relatie**). De moeilijkheid zoek je op in de tabel.

Minimaal moeilijkheid is 2▲, omdat zowel de relatie als het hoogste principe; effect beide alstijd minimaal 1▲ zijn.

Relatie:

Een priester moet een duidelijk doel hebben voor goddelijke magie. Dit kan zijn via:

I. Een verzoek aan de god om goddelijke bijstand.
II. Een opdracht van de god.

Relatieopbouw & Moeilijkheid:

I. Een verzoek aan de god om goddelijke bijstand – middels . ▲ **verleiden & overtuigen**

Begin van een queeste: moeilijkheid 8 - Band met (Goden) op "relatie".

Elke spelsessie: via gebeden en geslaagde proeven verbetert de relatie, meestal met het aantal ▲ van ▲ **verleiden & overtuigen**.

Mislukte spreuken *verzwakken de relatie* met 1▲. Naast dat dit een effect heeft op je **Poel van Godengunst**.

Magnus-Opus-Dei (Grote Goddelijke Spreuk) wordt mogelijk vanaf relatie 1▲. Een Magnus-Opus-Dei Automatisch succes, mits binnen je mogelijkheden en passend bij de goddelijke missie. Zonder Magnus-Opus-Dei de queeste voltooien? Dan moet je je verantwoorden bij je god. Geen preken over de queeste? Dan moet je je verantwoorden bij je god.

II. Goddelijke Opdracht:

Start met relatie 1▲ en krijgt gloriepunten mee zoveel als je godenkrediet van het moment dat je de queeste krijgt.

Spreuken worden moeilijker bij twijfel of vertraging.
Te lang wachten → God wordt ongeduldig.
Beloning & Afrekening:

Succesvolle Magnus-Opus-Dei: verdubbeling van het godenkrediet, ten minste een aanvulling tot maximaal. Dit kan meer zijn dan het toelaatbare: je zit op een Godenwolk.

Na de queeste: goddelijke interventie moet bekend gemaakt worden via preken/verhalen.

De andere helft van de spreuk…

Net zoals andere spreuken beschrijf je *precies*, wat voor effect je wil bereiken met je spreuk of ritueel. Er is altijd **één centaal arkaan principe**, gekoppeld aan een spreukgebied, en er **zijn secundaire aspecten en effecten**. Het verschil van profane magie met arkane magie is, dat je deze twee niet bij elkaar optelt om de moeilijkheid te bepalen, maar dat je kijkt welk van deze twee het hoogste is. De hoogste van de twee tel je dan op bij je relatie.

Als het onduidelijk is wat het arkane principe is en wat de complexiteit, lees dan de Meesterlijke fase van elementarisme, fluido sigillistiek of stabili sigillistiek), waar dit net iets uitgebreider beschreven staat.

Voorbeeld:

Een speler wil bijvoorbeeld:

*'een **vlammend zwaard** als teken van Kromor in de lucht laten verschijnen. Dit zwaard doet verder niet zoveel en verdwijnt na korte tijd.*

*Het creëren van een **vlammend zwaard** is het centrale arkane principe, en hoort bij spreuken van vuur. De moeilijkheid hiervan is ▲▲▲.*

De effecten zijn 'in de lucht laten verschijnen', 'doet verder niet zoveel'. Is de minimale complexiteit, moeilijkheid: ▲

Omdat het principe (▲▲▲) hoger is dan de complexiteit (▲), gebruik je bij dit voorbeeld moeilijkheid ▲▲▲. Als de complexiteit hoger zou zijn, had je deze gebruikt. Als beide evenhoog waren geweest, gebruik je deze score.

Deze ▲▲▲ tel je op bij de courante relatie.

Regeltechnisch: moeilijkheid van een profane spreuk

De proef die je gooit is de som van je relatie en de hoogste waarde van óf het centrale arkane principe óf de complexiteit van de secundaire effecten:

(Relatie) + (hoogste van óf centrale arkane principe óf de complexiteit van secundaire de effecten) = moeilijkheid.

Hoe doe je een spreuk?

Nu je de moeilijkheid hebt vastgesteld moet je nog een paar dingen controleren:

1. Is het *centrale arkane principe* niet hoger dan het aantal ▲ op ▲ **Band met (Goden)**? Deze is namelijk beperkend op het centrale arkane principe.
2. Is de moeilijkheid van de *complexiteit van de secundaire effecten* niet hoger dan het aantal ▲ op ▲ **Beheersing van de Sý**? Deze is namelijk beperkend op het centrale arkane principe.
3. Hoeveel godenkrediet kost deze spreuk?

Als je dit bepaald hebt kan je gooien met ▲ **Aanroepen van krachten van (Goden) tegen de moeilijkheid die je kan opzoeken in de onderstaande tabellen:**

(relatie ▲, arkaan principe ▲▲▲, complexiteit ▲▲, is totaal moeilijkheid ▲▲▲▲)

Moeilijkheid van de spreuk (1e keer)	
▲	→ 3 + d6
▲▲	→ 4 + d6
▲▲▲	→ 5 + d6
▲▲▲▲	→ 6 + d6
▲▲▲▲▲	→ 8 + d8
▲▲▲▲▲▲	→ 10 + d10
▲▲▲▲▲▲▲	→ 13 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 16 + d20
▲▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 19 + d20
▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 23 + d20

De volgende keren dat je deze spreuk gebruikt, gebruik je een andere dobbelsteen bij je worp, dat kan je dus alvast zo in je gebedenboek schrijven:

Moeilijkheud van de spreuk (daarna)	
▲	→ 2 + d4
▲▲	→ 3 + d4
▲▲▲	→ 4 + d4
▲▲▲▲	→ 5 + d4
▲▲▲▲▲	→ 7 + d6
▲▲▲▲▲▲	→ 9 + d8
▲▲▲▲▲▲▲	→ 11 + d8
▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 14 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 17 + d10
▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲	→ 20 + d10

Rituelen & ▲ Kennis van liturgiën en gebeden en ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht

Wat is het verschil tussen een spreuk en een ritueel?

Spreuken doe je in korte tijd. En kosten standaard 6 VP als je een spreuk voor de eerste keer doet, daarna kan het in 2 VP. Het loont dus om niet midden in een gevecht volledig te vertrouwen op improvisatietalent.

Rituelen zijn spreuken die je over een lange tijd uitsmeert om ze makkelijke te maken. Als je een spreuk van 2 VP in 10 minuten wil doen, wordt de moeilijkheid ▲▲ **lager**.

Rituelen en hun tijd & magische artefacten… in plaats van 2 VP:	
min ▲	5 minuten
min ▲▲	10 minuten
min ▲▲▲	1 uur
min ▲▲▲▲	2 uur
min ▲▲▲▲▲	4 uur

▲ op ▲ **Arkane kennis, analyse & inzicht** werkt *beperkend* op de mogelijkheid om compexe rituelen te doen (*speerpunteindscore* beperkt de worp). ▲ **Kennis van liturgiën en gebeden** werkt *begrenzend* (het aantal ▲ op ▲ **Kennis van liturgiën en gebeden** is ook het de maximale kracht van een ritueel. Je moet dus ▲▲▲ op ▲ **Kennis van liturgiën en gebeden** om een ritueel van ▲▲▲ (een uur) te mogen doen).

Ook een ritueel heeft een *minimale moeilijkheid* van ▲+▲ + ▲▲

Een religieus ritueel is een gestructureerde handeling waarmee een priester of gelovige zich richt tot het goddelijke. Het vormt een brug tussen de sterfelijke en goddelijke wereld en wordt uitgevoerd volgens vaste patronen, bestaande uit voorbereiding, aanroeping, een centrale handeling en afsluiting. Voorbereiding kan bestaan uit reiniging, meditatie en het verzamelen van heilige objecten.

De aanroeping versterkt de band met het goddelijke door gebeden, gezangen, recitaties uit heilige teksten en symbolische gebaren. De aandacht van de godheid wordt getrokken door het ritueel met tijd, eerbied en aandacht uit te voeren. Het gebruik van heilige objecten, krachtige liturgische passages en kenmerkende aspecten van de religie versterken de aanroeping.

De centrale handeling varieert afhankelijk van het doel: een zegening, offergave, eed of bescherming. Offeranden kunnen bestaan uit voedsel, wierook, bloed of voorwerpen die heilig zijn voor de godheid Met de afsluiting verankert de meesterpriester de goddelijke energie in de wereld, door een laatste zegen, een afsluitend gezang of een rituele handeling die de aanwezigheid van de godheid bevestigt. Rituelen zijn sterk gebonden aan tijd, plaats en traditie, en hun effectiviteit hangt af van de juiste uitvoering en overtuiging.



▲ *Band met (de Goden)*

Dit speerpunt erft eventueel over van de ◎ **Geïnitieerd als priester van (…)** en ◎ **Fundamenteel geloof in (…)**.

Deze Speerpunt beschrijft hoe sterk de band met de Goden is. Deze band weerspiegelt je *relatie* met de Godheid en essentieel voor de grootte van de **Poel van Godengunst**. Als een God je opdraagt een queeste te gaan doen, krijg je **Gloriepunten** zo veel als het huidige 'krediet' in je Poel van Godengunst. Deze gloriepunten mag je bewaren en tijdens je queeste uitgeven.

Verloren band
Een Godheid kan de Band eenzijdig, tijdelijk, opschorten. Je hebt dan een 0 op je Band met de God, je Godenkrediet gaat dan naar 0 – en je kan geen spreuken meer doen of godenkrachten aanroepen – van deze God (focus)!

Priesters moeten niet alleen hun band met hun godheid goed in de gaten houden, ook hoeveel krediet ze hebben bij hun goed is van groot belang. Het maximale Godenkrediet bepaal je door het aantal ▲ op ▲ **Band met (Goden) maal 3** te doen.

De speerpunteindscore erft over van de Funderende en Geïnitieerde fases. Bij het gebruik van godenkrachten moet een priester altijd ten minste 1 punt uit zijn **Poel van Godengunst** inzetten. Dit geldt ook voor spreuken bij Hoge Magie, sommige rituelen en spreuken kosten meer krediet.

Het aanvullen van de Godenpoel		
Godenkrediet		**Moeilijkheid aanroepen**
10-15	→	moeilijkheid: 6, resultaat – volledig aangevuld.
7-9	→	moeilijkheid: 10, resultaat – Godenpoel+ 3
4-6	→	moeilijkheid: 14, resultaat – Godenpoel +2
1-3	→	moeilijkheid: 18, resultaat – Godenpoel +1

Godenkrediet		
Het maximale Godenkrediet bepaal je door het aantal ▲ op ▲ **Band met (Goden)** maal 3 te doen.		
Een spreuk kost minimaal **1 godenkrediet**. Zware **spreuken kosten 2** of **3 godenkredietpunten**.		
Moeilijkheid		
1 - 10	→	1 Godenkrediet
11 - 16	→	2 Godenkrediet
17 -	→	3 Godenkrediet

Bidden en Godenkrediet – Het Belang van ▲ Verleiden & Overtuigen

Een priester onderhoudt zijn goddelijke relatie en vult zijn **Godenkrediet** aan door te bidden **(▲ Verleiden & Overtuigen**). Dit kan één keer per spelsessie en gebeurt tegen de huidige 'kredietwaarde' in de Godenpoel. Hoe hoger het krediet, hoe gemakkelijker het is om dit verder aan te vullen. Naast bidden kunnen ook goed rollenspel, vurige gebeden, bekeringen en het succesvol afronden van queesten leiden tot een toename van het godenkrediet – soms *zelfs ver boven de natuurlijke kredietwaardigheid* van de priester, die maximaal 15 is.

▲ Verleiden & Overtuigen in het Priesterschap

Binnen de meesterlijke, profane fase van het priesterschap is **▲ Verleiden & Overtuigen** een essentieel aspect. Dit wordt voornamelijk gebruikt voor lange, bezielde monologen – zowel met zijn god als met zichzelf. Hiermee vraagt de priester om goddelijke gunsten, onderhoudt hij zijn relatie met het goddelijke en overtuigt hij zowel zichzelf als zijn god van de waarde en noodzaak van het gebruik van goddelijke krachten. In de praktijk komt dit neer op 'bidden'.

Bidden is een kernhandeling voor een priester, maar het verschilt fundamenteel van **▲ Aanroepen van krachten van (Goden)**. Waar **▲ Band met (Goden)** een statische verbinding vormt – de status quo van de relatie tussen priester en god – en **▲ Aanroepen van krachten van (Goden)** direct kracht put uit deze band, heeft **▲ Verleiden & Overtuigen** een dynamischer doel. Met **▲ Verleiden & Overtuigen** probeert hij niet alleen zijn god te overtuigen van de oodzaak en het nut van zijn verzoek, maar verzekert hij ook zijn god dat dit verzoek bijdraagt aan het goddelijke doel. Tegelijkertijd bevestigt en verstevigt hij hiermee de onderlinge band, waardoor de relatie met zijn god even sterk blijft of zelfs hechter wordt dan tevoren.

Het aanvullen van de Godenpoel		
Godenkrediet		**Moeilijkheid aanroepen**
10-14	→	moeilijkheid: 6, resultaat – volledig aangevuld.
7-9	→	moeilijkheid: 10, resultaat – Godenpoel+ 3
4-6	→	moeilijkheid: 14, resultaat – Godenpoel +2
1-3	→	moeilijkheid: 18, resultaat – Godenpoel +1

De coterie

Ook priesters kunnen binnen hun eigen groepering een **Coterie** vormen. Een Coterie wordt vaak geleid door een **Hogepriester**, deze kan ook een **profane band** aangaan met de Coteriegenoten die in de buurt zijn. Uiteraard moeten de leden van het Coterie wel de spreuk of het ritueel kennen en mogen. De Magister mag vervolgens bij het uitspreken van de Spreuk de cumulatieve speerpunten van zijn medestanders als bonus gebruiken.

Vormen van een Coterie
Moeilijkheid: 10 om de band te vormen, +2 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien. Een groep van 4 gooit iedereen moeilijkheid 14. Heilige symbolen, heilige plaatsen en artefacten kunnen dit gemakkelijker maken. De meest seniore priester heeft vaak de leiding en doet de spreuk. Dit kost alleen deze priester *godenkrediet*.



Primaire en secundaire focusgebieden:

Algemene secundaire effecten

Algemene secundaire effecten	
Snelheidscomponent	
▲	→ Rennen (makkelijk te ontwijken)
▲▲	→ Pijlsnel (concurrentieworp)
▲▲▲	→ Bliksemsnel (natuurlijke verdediging)
Straal, van bijvoorbeeld een explosie	
▲	→ 1 meter
▲▲	→ 3 meter
▲▲▲	→ 10 meter
▲▲▲▲	→ 25 meter
Gebied, van een random effect	
▲	→ Binnen ongeveer 100 meter
▲▲	→ Binnen ongeveer 10 meter
▲▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲▲	→ Extreem naukeurig
Doelgericht (1): persoonsgebonden	
▲	→ Doel: bekend
▲▲	→ Doel: redelijk bekend
▲▲▲	→ Doel: niet goed bekend.
▲▲▲▲	→ Doel: vaag bekend
Doelgericht (2): zichtbaar doel van een specifiek effect	
▲	→ Binnen 10 meter
▲▲	→ Binnen 1 meter
▲▲▲	→ Binnen 10 centimeter
▲▲▲▲	→ Binnen 1 centimeter naukeurig.
Rijkwijdte & afstand	
▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer
Rijkwijdte & afstand (afstandwapens)	
▲	→ Tafel van 2
▲▲	→ Tafel van 5
▲▲▲	→ Tafel van 8
▲▲▲▲	→ Tafel van 11
Duur	
▲	→ Kortdurende. Denk aan minuten.
▲▲	→ Een paar uur.
▲▲▲	→ Langduring, denk aan een dag
▲▲▲▲	→ Zeer langduring, denk aan dagen.
Beheersing van bewegingen	
▲	→ Grof en zonder veel finesse
▲▲	→ Specifiek, maar niet heel verfijnd
▲▲▲	→ Met souplesse en veel finesse
▲▲▲▲	→ Extreem beheerst
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Primaire principes

Animate	
Met dit spreukgebied kunnen **spreuken** gedaan worden waarmee voorwerpen in beweging gezet worden. Het gaat om **spreuken** om bijvoorbeeld ramen en deuren te openen of te sluiten en het laten bewegen van objecten en het laten knappen van botten, takken en wapens door op verschillende plaatsen daar **krachten** op te zetten.	
Het Centrale Arkane Principe	
▲	→ Een druk, zoals een deur open duwen. Een eenvoudige beweging.
▲▲	→ Sterke druk, zoals armpje drukklen. Een beweging, zoals het bewegen van een deurgrendel.
▲▲▲	→ Massieve druk, zoals een paard aan een touw trekt. Een complexe beweging, zoals het laten bewegen van een pop. Of het openmaken van een slot.
▲▲▲▲	→ Enorme druk, zoals een olifant aan een boom trekt. Een zeer complexe beweging zoals het laten aanvallen van een harnas.

Antimagie (I)	
Spreuken om arkane krachten te frustreren en te stoppen. Het centrale arkane principe richt zich of op opheffen of op afleiden.	
Primair Principe	
Oorspronkelijke moeilijkheid spreuk of arkane kracht: tegengaan/opheffen terwijl een spreuk uitgesproken wordt, of een effect gedaan (als een reactie).	
▲	→ Moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Moeilijkheid 16-20
Secundaire effecten	
Afleiden/bijsturen van effecten (bijvoorbeeld de baan van een projectiel)	
▲	→ mild afbuigen, de baan iets bijsturen. Kan nog steeds gevaarlijk zijn.
▲▲	→ afbuigen, in een wezenlijk andere richting
▲▲▲	→ bijsturen naar een ander doel, of
▲▲▲▲	→ terugkaatsen van de spreuk of de akrane kracht.

Antimagie (II)	
Rituelen om permanente & langdurige arkane effecten te vernietigen.	
Oorspronkelijke spreuk:	
▲	→ Moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Moeilijkheid 16-20

Secundaire Effecten	
▲	→ Kortdurende verbreking. Denk een paar minuten tot een uur.
▲▲	→ Tijdelijke verbreking. Denk aan meerdere uren, tot een dag.
▲▲▲	→ Langdurige verbreking, tot een paar weken.
▲▲▲▲	→ Permanente verbreking.

Bedrog

Bedrog zijn de **spreuken**, waar ook de Shlaagh op een intuïtieve manier gebruik van maken: het weghalen van bepaalde **gedachten** en **emoties** die bijvoorbeeld waarschuwen voor gevaar. Op deze manier worden saïlon een gemakkelijkere prooi. Maar deze spreuk kan ook gebruikt worden om andere gedachten, pijn en gevoelens weg te nemen.

Primair principe	
▲	→ Wegnemen van ansgtgevoelens
▲▲	→ Wegnemen van gevoelens en gedachten van onzekerheid
▲▲▲	→ Wegnemen van beelden en waarnemeningen
▲▲▲▲	→ Wegnemen van alle vormen van zintuigelijke waarneming, alle gedachten of alle emoties.
Secundair effect	
Duur	
▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd – of is alles een illusie?)

Betoveren

Hier wordt het betoveren van voorwerpen bedoeld, *geen* personenen. Het betoveren is altijd een effect dat als **arkaan ritueel** gedaan kan worden. *Bijvoorbeeld* een illustie op een spiegel (primair arkaan *principe* is dan: illusie). Het 'plakken' van een ander *arkaan* effect aan een voorwerp.

Bij het betoveren denk je aan het slagkrachtiger maken van wapens en uitrustingen, of het creëen van lichtbronnen. Een betovering wordt altijd geplaatst op een object. Betoveren is altijd Sý, het arkaan principe en eventueel andere effecten niet altijd.

Primair Principe	
▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer (niets is voor altijd)

Chaosspreuken

Spreuken en **rituelen** ontworpen om chaos op te roepen. Vaak het effect van 'de dood of de gladiolen'

Primair principe	
▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een d4
▲▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een d6
▲▲▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een d10
▲▲▲▲	→ Op alle proeven een +/- mogelijkheid met een +1d20
Secundair effect	
Duur	
▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan 1 gevechtsactie, 1 proef.
▲▲	→ betovering die ongeveer een gevechtsronde aanhoudt
▲▲▲	→ Betovering van een gevecht
▲▲▲▲	→ Betovering die een paar minuten aanhoudt.
Secundair effect	
Radius / bereik	
▲	→ een paar personen in een straal van ongeveer 2 à 3 meter.
▲▲	→ een groepje in een straal van 5 meter
▲▲▲	→ een groep in een straal van tot 10 meter
▲▲▲▲	→ 1 specifiek persoon of een behoorlijke groep in een straal van enkele tientallen meters.

Electiciteit

Deze **spreuken** hebben een affiniteit met lucht. De spreuken worden met name gebruikt om schade te doen in de strijd, maar zijn ook gemakkelijk om tegenstanders kort te verblinden en zo een klein nadeel in het gevecht geven.

Het Centrale Arkane Principe	
Schade (Elektriciteit (V))	
▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5
Secundaire Effecten	
▲	→ Korte verblinding (- 1 VP)
▲▲	→ Verblinding (-2 VP)
▲▲▲	→ Felle verblinding (-3 VP)
▲▲▲▲	→ Grote verblinding (-6 VP).

Exorcisme (extra dimensionair): verweer & expulsie van wezens van Nakár

Verbannen en weren van wezens uit Nakár (demonen en beheersing door demonologie).

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Weren van lagere dienaren
▲▲	→ Verbannen/vernietigen van lagere dienaren, weren van dienaren
▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Dienaren, weren van Grotere dienaren
▲▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Grotere dienaren, of meerdere (lagere) dienaren.

Exorcisme (de Goizar): verweer tegen beheersing van wezens op de Goizar

Verbannen en weren van wezens die bezeten zijn door arkane effecten op de Goizar zelf (spreuken, en ondoden) .

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Weren van lagere dienaren
▲▲	→ Verbannen/vernietigen van lagere dienaren, weren van dienaren
▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Dienaren, weren van Grotere dienaren
▲▲▲▲	→ Verbannen/vernietigen van Grotere dienaren, of meerdere (lagere) dienaren.

Illusie

Een illusionist scherpt werkelijkheden die niet waar zijn. Dit zijn **spreuken** die vallen onder de arkane achtergrond van *gedachten*, maar ook een band hebben met *emotie*, *water* en *lucht*.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Kleine illusie
▲▲	→ Middelgrote illusie of kleine illusie, met meerdere zintuigen
▲▲▲	→ Grote illusie of middelgrote illustie met meerdere zintuigen
▲▲▲▲	→ Grote illusie met meerdere zintuigen

Liefdesspreuken

Spreuken ontworpen om specifiek liefde, vredelievendheid en inspiratie in een doelwit op te roepen. Is nauwer dan emotie.

▲	→ Kalmeren
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Verliefdheid
▲▲▲▲	→ Liefde

▲ Maanspreuken

Spreuken ontworpen om demonen te bevechten**, Schade demonen, geen pantser.**

▲	→ Schade: WST 2
▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲	→ Schade: WST 4
▲▲▲▲	→ Schade: WST 5

Oproepen van wezens van Ælendýn

Oproepen van elementwezens.

Het Centrale Arkane Principe

Oproepen

▲▲	→ Lagere elementgeesten
▲▲▲	→ elementgeesten
▲▲▲▲	→ Grotere elementgeesten



Oproepen van wezens van Nakár

Oproepen van elementwezens, uit het spreukgebied van de Nemesispriester. Zie voor de wezens de Atlas van Arkaan. De basis gaat uit van een ritueel van ongeveer 1 uur.

Primair principe

▲▲	→ Lagere dienaren
▲▲▲	→ Dienaren
▲▲▲▲	→ Hogere dienaren

Spreuken van Vuur; Lucht; Water; Aarde

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten. Hieronder de conversie:

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Het Centrale Arkane Principe

Oproepen van Aarde/Vuur/Lucht/Water

▲	→ Vlam, Kiezel, Slok, Zuchtje wind
▲▲	→ Toorts, Kei, Waterzak, Briesje
▲▲▲	→ Kampvuur, forse kei, emmer, vlaag
▲▲▲▲	→ Fors kampvuur, rots, kuub water, luchtstoot

Het Centrale Arkane Principe

Schade (Aarde/Vuur/Lucht/Water)

▲	→ Schade: WST 1
▲▲	→ Schade: WST 2
▲▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲▲	→ Schade: WST 4 & 5

Het Centrale Arkane Principe

Pantser (Aarde)

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Spreuken van Leven

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Het Centrale Arkane Principe

Pantser

▲	→ Pantser +I
▲▲	→ Pantser +II
▲▲▲	→ Pantser +III
▲▲▲▲	→ Panster +IV

Het Centrale Arkane Principe

Wonden helen

▲	→ Genees wondcat II
▲▲	→ Genees wondcat III
▲▲▲	→ Genees wondcat IV
▲▲▲▲	→ Genees wondcat V & VI

Het Centrale Arkane Principe

Dierlijk leven

▲	→ Kalmering
▲▲	→ Vriendschap
▲▲▲	→ Empathie met dieren
▲▲▲▲	→ Telepathie met dieren

Schaduwspreuken

Spreuken om schaduwen op te werpen. Om te verbergen, omhullen, maar ook om schaduwen als fysieke obstakels in te zetten, tot leven te roepen als krijgers en zelfs om door schaduwen te reizen. Schaduwen zijn gevoelig voor alle vormen van licht.

Primair principe

▲	→ Omhullende schaduw
▲▲	→ Tastbare schaduw
▲▲▲	→ Fysieke schaduw
▲▲▲▲	→ Schaduwpoort (teleportatie)

Secundaire Effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk een paar uur.
▲▲	→ Betovering van weken.
▲▲▲	→ Betovering van maanden
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van jaren, soms langer (niets is voor altijd)

Een Schaduw heeft de Honger van de Draak

▲	→ Als het eet, blijft het bestaan.
▲▲	→ Het moet eten
▲▲▲	→ Een onverzadigbare lust naar moord en vlees

Vechtende schaduwen

▲▲	→ Zoals in het monsterboek
▲▲▲	→ Een +1 op aanval
▲▲▲▲	→ Een +2 op aanval en +1 op schade

Skryën

Skryën is een **spreuk**. En betekent het op afstand zien en horen: televisie en telephone. Een beeld krijgen van een omgeving – afhankelijk van het element dat je beheerst: een beeld krijgen van een ondergrondse mijn; waar er in de omgeving levende wezens zijn;

Het Centrale Arkane Principe

▲▲	→ Het vormen van een basis beeld
▲▲▲	→ Het vormen van een solide beeld
▲▲▲▲	→ Het vormen van een uiterst precies beeld

De Secundaire Effecten

▲	→ Dichtbij, als in armlengte
▲▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometer

Spreuken van de Draak

Spreuken die voortvloeien uit de ontwikkeling van Nemesiskrachten. Nemesis wordt gezien als de 1ste Leugen van de Leer der Leugens ofwel de Leer van de Draak. Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20



Spreuken van Emotie & gedachten

Oproepen van elementkrachten als arkaan pincipe, zoals beschreven bij de elementkrachten.

Het Centrale Arkane Principe

Emotie/gedachten

▲	→ Zenden licht
▲▲	→ Zenden zwaar / vriendschap
▲▲▲	→ Telepathie / Empathie
▲▲▲▲	→ Telepathie / Empathie met dieren

Telekinese

Het verplaatsen van objecten over een bepaalde afstand. Deze spreuken zijn met lucht verbonden.

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Het verplaatsen van een licht object: een sleutel; een ganzenveer
▲▲	→ Het verplaatsen van een dolk of een boek.
▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zwaar object: een schild, een krin, een barkruk
▲▲▲▲	→ Het verplaatsen van een zeer zwaar object: een saïlon, een tafel, een leunstoel.

Teleportatie

Het verplaatsen van personen over een bepaalde afstand. Gebaseerd op het reizen door de Sý vanuit ervaring met maanpoorten. De *afstand* is het centrale arkane principe van Teleportatie

Het Centrale Arkane Principe

▲	→ Niet ver weg, zoals een aantal tientallen meters
▲▲	→ Gehoorsafstand of zicht, enkele honderden meters
▲▲▲	→ Buiten zicht en gehoorsafstand. Een paar kilometers
▲▲▲▲	→ Maximaal 100 kilometer

De Secundaire Effecten

▲	→ Meenemen van een persoon met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲▲▲.
▲▲	→ Meenemen van een persoon met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲▲.
▲▲▲	→ Meenemen van een persoon, of 2 personen, met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲▲.
▲▲▲▲	→ Meenemen van een persoon, of meerdere personen, met een band met Ælendýn of band met de Sý van minimaal ▲.

De Secundaire Effecten

▲	→ Meenemen van kleren en wapens
▲▲	→ Meenemen van rugstas en huisdier
▲▲▲	→ Meenemen van een paard of ezel
▲▲▲▲	→ Meenemen van een klein schip of een koets.

Spreuken van Sýmist

Spreuken om mist op te roepen. Om te verbergen, omhullen, maar ook om geluiden te vervormen en kleine illusies mee te maken en uiteindelijk zelfs om door de Sý te reizen.

▲	→ Oproepen van lichte mist
▲▲	→ Dichte mist of lichte mist met kleine illusies
▲▲▲	→ Dichte mist met kleine illusies; of mist waarin de werelden flikkeren
▲▲▲▲	→ Grote illusies, zicht in andere dimensies, teleportatie door de mist.

Spreuken van Ziel

Oproepen van elementkrachten, zoals beschreven bij de Gids.

▲	→ Elementaire moeilijkheid 0-5
▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 6-10
▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 11-15
▲▲▲▲	→ Elementaire moeilijkheid 16-20

Tot onleven brengen van dode wezens

Het tot onleven brengen van dode wezens, Tevens het beheersen van Ondoden. Dit is de kracht van Maler. Dit zijn **rituelen** die ook als spreuk gedaan kunnen worden door Nemesismeesters, daarom zijn de moeilijkheden hoger dan bij een echt ritueel

Primair principe

▲▲	→ Kleine humanoïden: katta, dyen, trollen. Zeer kleine dieren: muizen, ratten.
▲▲▲	→ Humanoïden: trollen, saïlon, yrgh. Kleine dieren
▲▲▲▲	→ Dieren: honden, varkens, grotere humanoïden: cargan, ogers.
▲▲▲▲▲	→ Grotere dieren: ugaan, varkaz

Secundaire Effecten

Tijd sinds overlijden

▲	→ Zeer kort. Denk aan minuten of uren.
▲▲	→ Kort denk aan dagen of weken.
▲▲▲	→ Niet zo lang geleden, denken aan maanden of maximaal jaren
▲▲▲▲	→ Best lang gelden, denk aan decennia of een eeuw.

Secundaire Effecten

Duur

▲	→ Kortdurende betovering. Denk een paar uur.
▲▲	→ Betovering van maximaal een paar dagen.
▲▲▲	→ Betovering van een paar weken.
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van maanden, jaren, soms langer (niets is voor altijd)

Secundaire Effecten

Een Ondode heeft de Honger van de Draak

▲	→ Als het eet, blijft het onleven (lijkman).
▲▲	→ Het moet eten (Yrgh zombie)
▲▲▲	→ Een onverzadigbare lust naar moord en vlees (Ghûhl)

Secundaire Effecten

Vechtende ondoden

▲	→ Zoals de basisbeschrijving als monster
▲▲	→ Een +1 op aanval
▲▲▲	→ Een +2 op aanval en +1 op schade
▲▲▲▲	→ Een +3 op aanval en +2 op schade

Secundaire Effecten

Taakvervulling

▲	→ Staan. Zwerven. Val aan wie in de buurt komt.
▲▲	→ Een eenvoudig te bereiken doel. Val een vaag gedefinieerd doel aan.
▲▲▲	→ Een meer complexe taak, zoals wachthouden, een kar trekken, in een tredmolen lopen.
▲▲▲▲	→ Complexe taken. Vechten in formatie en arbeid zoals netten maken, zwaarden slijpen, weven en mijnwerken.

Vechtspreuken

Vechtspreuken zijn ontworpen om beter te kunnen omgaan met de vaardigheid **arkaan vechten**. Een vechtspreuk is een korte zegening voor de strijd en vaak het **oproepen van een arkaan wapen** (in het geval van de meesterpriester een goddelijk wapen). Vaak zit er een verhaal vast aan het verkrijgen van een goddelijk wapen.

Primaire principe

▲	→ Oproepen van een Goddelijk wapen met WST 1
▲▲	→ Oproepen van een Goddelijk wapen met WST 2
▲▲▲	→ Oproepen van een Goddelijk wapen met WST 3
▲▲▲▲	→ Oproepen van een Goddelijk wapen met WST 4

Secundaire effecten

Arkane stamina voor het gevecht – ook als het karakter geen arkane stamina heeft.

▲	→ ▲
▲▲	→ ▲▲
▲▲▲	→ ▲▲▲
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲

Secundaire effecten

INI van het wapen:

▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d10
▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d8
▲▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d6
▲▲▲▲	→ Initiatief dobbelsteen: -1d4

Secundaire effecten

Verhogen van 1 van de vechtspeerpunt naar:

▲	→ ▲
▲▲	→ ▲▲
▲▲▲	→ ▲▲▲
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲

Vervloekingen van Bayaxanar	
Vervloekingen van Bazaxanar hebben meestens betrekking op de Chaotische, bloeddorstige en genadeloze krijgsvoering.	
Primaire principe	
▲	→ Wegnemen van pijn en liefde.
▲▲	→ Woede, haat, blijft, de rest wordt naar de achtergrond gedrongen.
▲▲▲	→ Bloedwoede, dodelijke haat, wegnemen van alle andere gevoelens en emoties. Razernij, negeren van alle minpunten door wonden (exclusief VP malus).
▲▲▲▲	→ Doorgaan tot de dood, zonder enige vorm van zelfbehoud, geen coherente gedachten mogelijk. Razernij, negeren van alle minpunten door wonden (exclusief VP malus).
Secundaire effecten	
Duur	
▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.
Secundaire effecten	
Vechtkracht (alleen mêleewapens)	
▲▲	→ Een +1 op aanval
▲▲▲	→ Een +2 op aanval en +1 op schade
▲▲▲▲	→ Een +3 op aanval en +2 op schade
Secundaire effecten	
Initiatief	
▲	→ Een +2 op initiatief
▲▲	→ Een +4 op initiatief
▲▲▲	→ Een +6 op initiatief
▲▲▲▲	→ Een +8 op initiatief
Secundaire effecten	
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Maler	
Vervloekingen van Maler of Malár hebben te maken met het oproepen van lijkstijfheid in tegenstanders, maar kan eventueel ook op jezelf.	
Primaire principe	
▲	→ Stijfheid, het slachtoffer voelt zich een beetje stijf. Spieren zijn minder soepel, gewrichten doen zeer. Traplopen is moeizamer. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 2)
▲▲	→ Lijkstijfheid, het slachtoffer voelt zich stijf. Spieren zijn een stuk minder soepel, gewrichten doen zeer. Traplopen is moeilijk. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 4)
▲▲▲	→ Verstijfd. Het slachtoffer kan zich maar moeilijk bewegen. Alle bewegingen doen zeer en spieren en gewrichten doen pijn, zelfs ademhaling wordt moeilijker. (beschouw dit als een extra pantserhinder van 6)
▲▲▲▲	→ Een lijk, het slachtoffer is tijdelijk dood.
Secundaire effecten	
Duur	
▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.
Secundaire effecten	
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer



Vervloekingen van Korboth	
Spreuken die voortvloeien Korboth's Medogeloze Bloedjacht.	
Primaire principe	
▲	→ Een bonus van 3 punten op alle speerpunten die *direct* te maken hebben met het *vinden* van een prooi. Dat geldt niet alleen voor bijvoorbeeld 'geurspoor volgen' maar ook voor gebiedkennis, oriëntatie etc.
▲▲	→ Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden van een prooi.
▲▲▲	→ Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden en achtervolgen van een prooi. Hierdoor kan je ook sneller rennen, is het uithoudingsvermogen groter.
▲▲▲▲	→ Een bonus van 5 punten op alle speerpunten die direct te maken hebben met het vinden en achtervolgen van een prooi. Hierdoor kan je ook sneller rennen, is het uithoudingsvermogen groter. Ook krijg je een +3 op je vechtvaardigheidscores, wanneer je de prooi wil doden.
Secundaire effecten	
Duur	
▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.
Secundaire effecten	
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Vervloekingen van Bacharaaz	
De spreuken hebben als doel om ziekten te verspreiden. Ziekten hebben meestal een langere tijd nodig om effectief te worden en zijn niet direct toepasbaar in de strijd bijvoorbeeld.	
Primaire principe	
▲	→ steenpuist, schimmel, bedorven voedsel.
▲▲	→ ontsteking, wondrot, verkoudheid, rot aan een aatal bomen of struiken.
▲▲▲	→ longontsteking, tubercolose, malaria, rot aan een gewas van een akker.
▲▲▲▲	→ tumoren, reuma, lepra, grote verrotting, dat meerdere velden kan treffen.

Secundaire effecten	
Passief arkaan verweer	
	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer



Vervloekingen van Skiroth	
Spreuken van Skiroth, inspireren tot vreselijke en vleselijke lusten.	
Primaire principe	
▲	→ Verlagen van remmingen bij seks, sado-masochisme en sadisme.
▲▲	→ Wegnemen van remmingen bij seks, sado-masochisme en sadisme. Dit resulteert in een dubbele aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.
▲▲▲	→ Het stimuleren van een kwaadaardig en pervers verlangen om anderen pijn te doen en remmingen en moraal te ondermijnen. Dit resulteert in een driedubbele aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.
▲▲▲▲	→ De oncontroleerbare drang om anderen pijn te doen. Remmingen en moraal zijn verdwenen. Dit resulteert in een vier keer de normale aanvulling van een Nemesispoel, indien van toepassing.

Secundaire effecten	
Duur	
▲	→ Kortdurende betovering. Denk aan minuten.
▲▲	→ Betovering van uren.
▲▲▲	→ Betovering van dagen
▲▲▲▲	→ Semi-Permanente betovering, van weken, soms langer.
Secundaire effecten	
Passief arkaan verweer	
-	→ ▲ arkaan verweer tegenstander
▲	→ ▲▲ arkaan verweer
▲▲	→ ▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲	→ ▲▲▲▲ arkaan verweer
▲▲▲▲	→ ▲▲▲▲▲ arkaan verweer

Verhalen

Verhalen zijn rituelen met woorden. Deze kunnen *niet* als spreuk worden gedaan. Verhalen zijn nooit echt, maar zijn zeker *nooit* helemaal onwaar.

Primaire principe

Duur

▲	→ Een verhaal wordt geloofd en meer serieus genomen.
▲▲	→ Een onderdeel van het verhaal met een kleine scope wordt waar of was waar. Er staat een vaas met bloemen op tafel. Er wappert een rood lint aan de struik in de tuin. Dit is niet altijd het beoogde onderdeel.
▲▲▲	→ Een onderdeel van het verhaal met wordt waar of was waar. Er ligt een lijk begraven in de achtertuin. Er zit een liefdesbrief in zijn tas – dit is niet altijd het beoogde onderdeel.
▲▲▲▲	→ Een onderdeel van de realiteit buigt zich naar het verhaal – dit is niet altijd het beoogde onderdeel.
▲▲▲▲▲	→ Het verhaal wordt waar, de realiteit past zich aan om het verhaal mogelijk te maken, of mogelijk gemaakt te hebben. Er heeft altijd al een oude toren aan de rand van het dorp gestaan.

Secundaire effecten

Passief arkaan verweer

-	→ Een heel lokaal verhaal met een kleine scope. Een gezin. Een huis.
▲	→ Een lokaal verhaal, zonder veel impact. Een herberg, een winkel.
▲▲	→ Een regionaal verhaal, met een complexe laag. Zonder veel getuigen of impact. Een klein dorp.
▲▲▲	→ Een regionaal verhaal – een dorp, een kleine stad, met een redelijke impact. Het verandert mogelijk een zienswijze.
▲▲▲▲	→ Een regionaal verhaal met een grote impact, een stad een kleine regio, Het verhaal heeft een grote impact op de streek en het veranderd de zaken en het is een belangrijk verhaal.

Vervloekingen van Tlactila

Spreuken van Tlactila leiden tot het oproepen van wormen en insecten. Nuttige dieren die ook een plaag kunnen worden.

Primaire principe

Duur

▲	→ Een paar dozijn, tot enkele honderden vliegen of sprinkhanen, spinnen, muggen of andere insecten.
▲▲	→ Een paar duizend insecten.
▲▲▲	→ Honderdduizenden insecten die lokaal een gevaar vormen voor dieren en planten, op een zeer locate plek de zon verduisteren en in alle openingen en kieren krioelen.
▲▲▲▲	→ Miljoenen insecten die een plaag vormen voor de omgeving, de zon verduisteren en in alle openingen en kieren krioelen.

Skry

Skryën is een spreuk en betreft het op afstand zien en horen: televisie en telephone. Zicht te krijgen door de nevelen van afstand en tijd.

Tijd

▲	→ Nu
▲▲▲	→ Recent verleden
▲▲▲▲	→ Lang geleden, (mogelijke) nabije toekomst

Waarheidspsreuken

Spreuken die gebaseerd zijn in gedachten, maar gericht zijn op waarheidsvinding en eerlijkheid.

▲	→ Passief arkaan verweer t/m ▲▲
▲▲	→ Pass. Arkaan verw. t/m ▲▲▲▲
▲▲▲	→ Pass. Arkaan verw. t/m ▲▲▲▲▲
▲▲▲▲	→ oproepen / aanroepen van krachten + 6 voor concurrentieworp Arkaan verweer (Actief).
▲	→ Kan niet liegen, maar wel waarheid verdraaien.
▲▲	→ Moet de waarheid spreken.
▲▲▲	→ Moet de volledige waarheid spreken
▲▲▲▲	→ Moet de volledige contekst geven

Zonnespreuken

Spreuken ontworpen om ondoden te bevechten, vaak van goddelijke oorsprong

Schade ondoden geen pantserworp.

▲	→ Schade: WST 2
▲▲	→ Schade: WST 3
▲▲▲	→ Schade: WST 4
▲▲▲▲	→ Schade: WST 5

Ik rende in de mist

Mijn dochter kijkt me aan. Fletse blauwe ogen. Een priemende blik. Ze wil iets, maar ze heeft al melk gehad. In haar polsen staan de rønnen die ze al sinds haar geboorte heeft gehad. De rønnen van Takti en Sylá. Ze legt haar hoofd tegen mijn borst. Pakt één van mijn vingers. Ik sla mijn andere arm om haar heen. Ze gaapt – en valt in slaap. Haar lichaam warm tegen me aan.

De skalde zingt dat ik moedig was toen ik mijn dochter vond. Dat ik vocht als een ware Karl. Ik luister. Ik drink. Ik zing zelfs mee. En ik stam met mijn voeten. Bijna geloof ik het. Bijna ruik ik het Solásbanket. Maar ik weet beter.

Bijna. Ik vluchtte. Ik liet de gewonden achter. Ik liet hen achter aan de zwermen die hen levend verslonden. Terwijl mijn Eed aan Hilda mij heilig was. Mijn voeten struikelden over kuilen en graspollen. Ik wilde weg. Weg van dat vervloekte woud. Ik rende in paniek

Omdat ik wilde leven. Had ik moeten kiezen voor de dood, alleen omdat dit moediger was?

Ik rende door, zonder gevoel voor richting, alleen de wetenschap dat ik weg wilde. Weg van dat behekste woud, recht in een onnatuurlijk dichte mist. De mist wrong zich in mijn longen, trok aan mijn gedachten. En toen was er niets meer. Geen wind. Geen aarde. Alleen volledige stilte. Zo klinkt het als je dood bent, dacht ik, heel stil.

Een Karl leeft voor de daden die zijn naam zullen dragen, zelfs als hij allang vergaan is tot kruimels strofen in een oud gedicht. Zijn ornspør een anker aan de Godengaarde. Hadden de goden mijn angst gezien?

En hier hoor ik hoe leugens Rýkte worden. Ik had altijd mijn twijfels gehad, maar die nacht in de mist, veranderde alles.

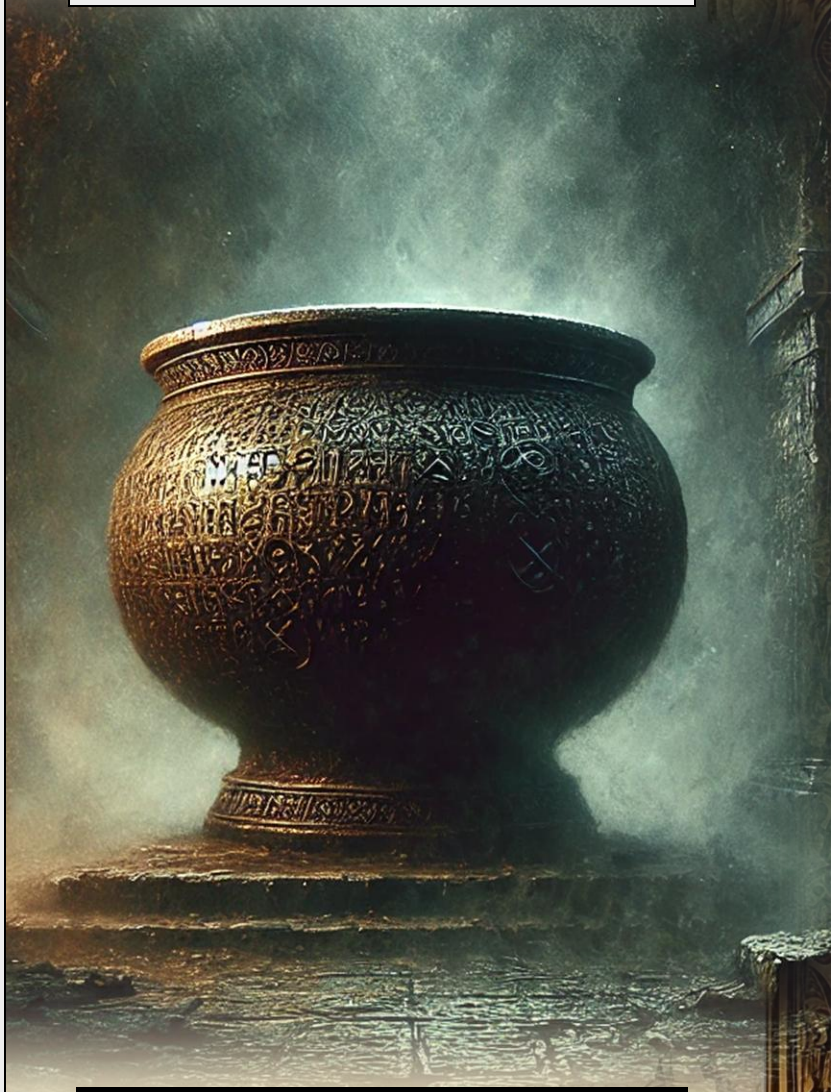
Het voelde alsof de grond onder mij verdwenen was. Toen vroeg de mist, zonder stem, maar bekend als de stem van mijn moeder, mijn vader en mijn zus:

"Wat zoek je?". Het waren geen woorden. Maar het was krachtig, diep en dwingend.

En ik dacht aan Stunklund. Ons Lund. Mijn volk, mijn bloed. De toekomst die nog geschreven moest worden. Maar zo weinig jong bloed. En de dood van onze Karlmajster – een leven voor een leven.

"Een kind," fluisterde ik. Ik weet niet waarom ik dat zo zeker wist, misschien was het niet mijn antwoord, maar het was wel mijn stem, "Een kind voor Stunklund."

De mist bewoog traag, als de ademhaling van een gewonde kameraad, die de strijd met het leven verliest. Zijn hand reikend naar zijn bijl – want met het wapen in zijn hand wil hij sterven. De kou trok zich terug. De wereld werd weer tastbaar.



De Ketel van Mama Myschka

De karls van de Gotterisk gebaarden dat ik naar hen toe moest komen. Ze stonden op een plek waar de aarde verscheurd was, waar in donkere schaduwen vreemde oude rønnen op een koperen deur stonden. Onze Skalde, Theorg, dacht dat deze gewijd was aan Skaldebi en Mama Myschka. De vele bijen die rond ons zwermden, leken dit te bevestigen. In de crypte troffen we twee oude sarcofagen aan en een grote bronzen ketel met ingedroogde zwarte smurrie op de bodem. De smurrie rook aangenaam.

Arkan, onze smid, stak het vuur onder de ketel aan, vulde de ketel met een paar liter water, en de smurrie bleek ingedroogde mede te zijn. We dronken ervan en al snel zagen we de wereld door de lenzen van de doden, van de goden, van de geesten. En we dronken door. Want een gift als deze weigeren is de goden tarten. En de zoete mede die naar rotting smaakte vulde onze maag.

We zagen visioenen. Een stad die was, is en altijd zal zijn. Een veilige plek die was, is en altijd zal zijn. Ik begreep er niets van. Maar dat was nog maar het begin. We verdronken in de beelden en stierven die nacht menig maal.

We lagen in een cirkel rond de ketel. Het vuur was gedoofd. Mijn lichaam verkild. Mijn hoofd tolde. Een geur, zoet en bedwelmend, vulde mijn neus. Ik rilde. Ik moest overgeven. En toen... een geluid. Eerst zacht, werd een huilen, hoog en schrijnend. Iets bewoog in de ketel. Iets levends. Ik drukte mij op, keek in de ketel en…

voor ik het wist, lag er een kind in mijn handen: een meisje, met pikzwarte ogen en ze jammerde en huilde. Haar navelstreng als een sluier van mist. Ik troostte haar met mede uit de ketel en noemde het kind Myschka. En Myschka viel in slaap.

Zo klein, zo fragiel - maar die zwarte ogen? En die vreemde rønnen op haar arm? Waarom geven de goden haar aan mij? Om haar te beschermen? Of om een anker te vinden van liefde en zijn? Of om haar te helpen haar eigen lot te vinden? En ben ik slechts een pion in hun spel en haar lot?

Terwijl ik haar zo vasthield, kijkend naar dat kleine meisje, nauwelijk meer dan bleke huid over botten, voelde ik een fluistering, oud en zacht als ruisende bladeren. De Buitengoden. Zij die zich niet bekommeren om roem en rýkte, maar om hen die in de schaduw leven. En ik weet dat ik gesommeerd ben door de goden, en dat er geen weg terug meer is.

Wat voor lot rust er op dit kind? Welke prijs zal zij betalen voor mijn wens? En welke zal ik betalen voor haar komst?

Ik druk haar tegen me aan. Ik houd haar voorzichtig vast. Een kleine hand om mijn leren vest. Ze ademt tegen mijn borst. Ik ben een Karl. Wat weet ik van het zorgen voor een kind? Heeft mijn vader mij zo ooit vastgehouden? Mijn moeder? Ik herinner me slechts af en toe hun geur. Maar de goden hebben haar aan mij gegeven. Dus zal ik haar beschermen. Zodat zij ons kan beschermen. Want waarom sturen zij andere een kind naar mij?

Haar ogen waren zwart. Nu zijn ze blauw als die van Sýla. Ik heb haar lief, als was ze mijn eigen bloed. Zelfs als het lot anders beslist.

Is 'houden van' ooit een keuze? Ik hoop vurig dat ze mij ook echt als een vader zal blijven zien.

Myschka wordt wakker van het luide geskøl van de verzamelde karls. Ze joelen en juichen. Even wil ik opstaan om het kind hoog te houden, maar dan grijpt ze me en trekt haar aan mijn baardharen. En geeft me een sloot aan melk terug. Ik grom en lach, veeg met een doek de melk van mijn schouder en ga weer zitten. Zachtjes klopt ik haar op haar rug, totdat ook die laatste boer eruit komt.

Om me heen lachen de karls. En schreeuwen ze om het hardste. Ik krijg vlees aangeboden en meer mede. En de skalde maakt een opmerking waarom iedereen moet lachen. De vrouwelijke karls lachen het hardst en ik merk dat mijn wangen gloeien.

Van bier en van mede. Natuurlijk.

Myschka rekt zich tevreden uit. Draait zich van de wilde menigte af en druk zich tegen me aan. Haar tijd komt wel, denk ik. Maar nu nog even niet.

En ze valt, goden-zij-dank, weer in slaap. Ik adem uit. Mijn schouders zakken een beetje. Misschien krijg ik vannacht ook een paar uur. Misschien.

Als de goden genadig zijn.

Ik bid tot Mama Myschka, en Sýla en Takti.

En wat ik aan de goden vraag is klein… en ik vraag het met respect. En met hoop. En in vertrouwen.



Funderende fase

In de funderende fase kiest je een band met (Goden). Je kiest in deze fase alleen een Godenband. Dit zijn de focusgebieden. Een gebied waarin jouw affniteit ligt. Je arkane band blijft dan, tot en met het meesterschap **▲ band met (◆Binnengoden van de Vraistatte)**. Vanaf dat punt kan je alleen maar binnen deze Band functioneren. Andere arkane vaardigheden mogen alleen ontwikkeld worden als dit gesanctioneerd is binnen deze band. Een **▲ band met (◆ Soloz, Kromor & hun liturgieën)** zal een arkaan niet toelaten een uitstapje te doen naar, bijvoorbeeld, het elementarisme of Nemesis, maar misschien zou een volatili magiër, met de juist insteek, nog gedoogd worden; maar dit is ter discretie van de spelleider.

Focusgebieden:

◆ **Binnengoden van de Vraistatte** – Verbonden met het Pantheon van godheden die wonen in de Godengaarde. De Goden zien wat de Vraistatters doen en de Vraistatters met de meeste Rýkte en Ornspør morgen aanschuiven bij Solás aan het Solásbanket.

◆ **Buitengoden van de Vraistatte** – Niet alle Vraistatters geloven in de Binnengoden, de Buitengoden, Goden die niet geaccepeerd worden door de Binnengoden, hebben een andere kijk op de wereld. Niet alles draait om Rýkte en Ornspør.

◆ **De Leer der Leugens & de Draak** – De vernietigende krachten van de Draak en de leerstellingen die waarheid en waarheidsontkenning vormen.

◆ **De Leer der Leugens & Fuengo** – De vernietigende krachten van Fuengo, de Vuurdraak, vaak gezien als een antagonis voor de Waterdraak die aanbeden wordt door veruit de meeste ebbon.

◆ **Gàirdín Dorcha & Kaoskin**– De sinistere Donkere Gaarden en de anarchistische, archaïsche en chaotische machten van Kaoskin.

◆ **Elementkrachten & Ælendýn** – De elementen in relatie tot Ælendýn, het spirituele rijk dat volgens sommigen de oorsprong en bestemming van alles is.

◆ **Lichte Gaarden & de Oude Goden** – De ruwe krachten van de Lichte Gaarden en de mysterieuze, vaak vergeten Oude Goden – en alle rare wezens die voor velen mythisch zijn, maar vaak een (verloren) band met Ælendýn hebben.

◆ **Shaen** – de filosofiën die de balans nastreven, waarbij de Goizar centraal staat.

◆ **Soloz, Kromor & hun liturgieën** – De meest dominante geloofstraditie van Ysaïlon.

◆ **Zielen, Ogotaí & Avendelorá** – De verborgen stromingen van het zielenrijk, de schaduwwereld van Ogotaí en de diepe mysteries van de laatste der Drakenheren: Avendelorá.

Geïnitieerde fase

Als je geïnitieerd wordt kies je binnen dit focusgebied een focus, een Godheid. In sommige focusgebieden is dit een behoorlijke waslijst van goden. In andere gebieden beperkt. De regels zijn hier hetzelfde als een clustervaardigheid:

Godheid

Bij ieder geloofsgebied hoort een specifieke godheid, en/of overtuiging. In sommige pantheons kunnen priesters meerdere goden dienen, afhankelijk van hun geloofstraditie en de rol die zij binnen hun orde vervullen. De gekozen overtuiging bepaalt hoe een priester zijn geloof belijdt, welke principes hij naleeft en hoe hij de goddelijke wil interpreteert. De Godheid kies je in de geïnitieerde fase.

Je kiest een God, en een God kiest jou, bij het zetten van je eerste punt in de geïnitieerde fase. Dit betekent dat je meteen moet bepalen in welke God je focus heeft als je geïnitieerd wordt.

Bij vaardigheidsscore 3 mag je een secundaire focus (God) kiezen, en daarna bij elke twee punten extra een volgende secundaire focus. Dus bij score 5, 7, enzovoort kun je extra specialiseren. Je kunt er ook voor kiezen om een secundaire focus te upgraden naar een extra primaire focus, mits dit logisch voortkomt uit het rollenspel of je karaktergeschiedenis. Andere Goden uit het pantheon mag je benaderen; maar de proeven zijn net als bij een clustervaardigheid dan een -4, of een -2 voor een secundaire God

Stel dat je **▲ band met (◆ Zielen, Ogotaí & Avendelorá)** is, dan is de enige Godheid die je mag kiezen *Avendelorá* zelf.

▲ band met (◆Buitengoden van de Vraistatte) is, dan heb je de keuze uit: Blindi; Briodá; Frenna; Gist; Malár; Mám; Moriá; Mørlåd; Myschka; Nicolaus; Oglin; Skaldebi; Sýla; Takti; Tjolk; Tlok en Ystritt.

Meesterlijke fase

In de meesterlijke fase kies je spreukgebieden die bij je focusgoden passen.

Stel je voor dat je geïnitieerde God **Bendár** is: God van de Jacht, van de Jacht op Vrouwen, de God die zich kan veranderen in een wolf en drie trouwe strijdhonden bij zich heeft, **Kraker**, **Breker** en **Wreker**. Maar in de loop van de tijd heeft de priester ook de geliefden van Bendár, Serená en Banná als focus gekozen, dan is het aannnemelijk dat een priester van deze God toegang heeft tot het spreukengebied van **Bendar** zelf, waar je vrijelijk als speler mag uitzoeken wat de grenzen zijn van dit domein. Waarschijnlijk zal je als eerste primaire focus bijvoorbeeld *spreuken van het leven nemen*. Maar je zou ook *zonnespreuken* kunnen nemen, omdat Serená daar een sterke band mee heeft. Het ligt helemaal aan jouw relatie met je religie en de

interpratie die je hier in het spelen aan hebt gegeven. Daarom is het ook speltechnisch van belang om je geloof samen met de spelleider verder uit te diepen en inhoud te geven. Het uitdiepen van je geloof rekt dit spreukgebied op, of vernauwt het. Maar dat is de lol van het spelen van een priester.



Domeinen en spreukgebieden

Je kan spreuken uit de domeinen die bij je God passen. De onderstaande uitwerkingen zijn *handreikingen*, de krachten van de Goden zijn rekbaar en interpreteerbaar – maar blijf in dialoog met je God (en je spelleider).

◆ Soloz, Kromor & hun liturgieën

De geestenwerelden en de machten die de cyclus van leven en dood beheersen.

Kromor – god van recht, vuur en oorlog. Heeft een zwak voor de adel. Spreuken van Vuur, antimagie, Spreuken van Aarde, exorcisme, Waarheidsspreuken

Soloz & Solos – god van water, visvangst en landbouw. Antimagie. Spreuken van Water, Spreuken van Aarde, Exorcisme, Spreuken van Leven (met name plantaardig leven).

Solas (Danburg & Samon) – de Danburgse god van het water. Spreukgebieden. Spreuken van Water, Antimagie, Exorcisme, Waarheidsspreuken.

◆ Elementkrachten & Ælendýn

De spirituele en magische krachten van de elementen en hun relatie tot Ælendýn.

Specialisaties:

Ælýr – bewoners van Ælendýn als voorbeeld voor een ideaal. Spreuken van Leven, Spreuken van de Maan,

Plekken & Plaatsen – Oude plekken en plaatsen met oude geesten en wezens. Oproepen van wezens van Ælendýn (leven), Oproepen van wezens van Ælendýn (aarde), Oproepen van wezens van Ælendýn (water), Oproepen van wezens van Ælendýn (lucht), Oproepen van wezens van Ælendýn (ziel),

◆ Zielen, Ogotaí & Avendelorá

De geestenwerelden en de machten die de cyclus van leven en dood beheersen.

Avendelorá – de drakenheer die het laatste deel van de Nemesis gevangen houdt. Spreuken van Ziel, Skrý, Spreuken van de Sýmist, Oproepen van wezens van Ælendýn (ziel)

◆ De Leer der Leugens & Fuengo

De Drakengod van het Vuur Fuengo en zijn dienaren.

Fuengo – de Drakengod van het Vuur, vernietiger van ketters. Oproepen van Wezens van Nakár. Spreuken van de Draak. Bedrog. Veranderingen & mutaties. Spreuken van Vuur.

Korboth – profetes van de Duisternis, meesteres van de genadeloze jacht, veranderingen en mutaties. Vervloekingen van Korboth, Skry, Oproepen van Wezens van Nakár. Oproepen element Emotie.

Tlactila – profeet van chaos en waanzin, heerser over de insectenzwerm. Vervloekingen van Tlactila, Skry, Oproepen van Wezens van Nakár. Oproepen element gedachten.

◆ De Leer der Leugens & De Draak

De Drakengod van het Water en zijn dienaren.

De Draak – De Drakenheer van het Vuur. Oproepen van Wezens van Nakár. Spreuken van de Draak. Bedrog. Veranderingen & mutaties. Spreuken van Water.

Bacharaaz – profeet die de zwakheid wegneemt en de wereld zuivert. Vervloekingen van Bacharaaz, Oproepen van Wezens van Nakár. Spreuken van de Draak. Bedrog. Veranderingen & mutaties.

Bayaxanar – profeet van de genadeloze strijd. Vervloekingen van Bayaxanar, veranderingen en mutaties, Oproepen van Wezens van Nakár, Vechtspreuken. Spreuken van Aarde.

Maler – profeet van de belofte van eeuwig bestaan. Vervloekingen van Maler, Tot onleven brengen van dode wezens, Oproepen van Wezens van Nakár, Skry, Waarheidsspreuken. Spreuken van Leven.

Skiroth – profetes van zondes.Vervloekingen van Skiroth, veranderingen en mutaties, Oproepen van Wezens van Nakár, Bedrog, Liefdesspreuken. Spreuken van Emotie.

◆ Binnengoden van het Pantheon der Vraistatte

De Binnengoden en godinnen van de Vraistatte

Bendár – god van de jacht en de liefde. Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven,

Banná – god van de ruige natuur. Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven, Oproepen van wezens van Ælendýn (Leven).

Frieda – eerste sereen, brenger van de doden naar de Godengaarde. Spreuken van Ziel, Spreuken van Emotie, Spreuken van Water, Spreuken van Leven, Oproepen van wezens van Ælendýn (Water).

Hilda – godin van genezing en kruiden. Spreuken van Leven, Spreuken van Emotie, Spreuken van Gedachten, Liefdesspreuken, Antimagie,
Hilná – god van bescherming en het smeden. Antimagie, Spreuken van Aarde, Spreuken van Vuur, Vechtspreuken

Jelde – godin van botenbouw en sigillen Betoveren, Spreuken van Sýmist, Spreuken van Gedachten, Liefdesspreuken, Antimagie

Kromár – god van oorlog en vuur. Spreuken van Aarde, Spreuken van Vuur, Bedrog, Spreuken van Emotie, Vuurspreuken. Vechtspreuken.

Lothár – god van wind en vrijheid. Spreuken van Lucht, Spreuken van Water, Telekinese, Vechtspreuken, teleportatie.

Lukkí – god van het vredig sterven. Spreuken van Ziel, Spreuken van emotie,

Myschka – zij die verhalen verzamelt
- Spreuken van Ziel, Skry, Verhalen,

Órjan – god van de berserkers
Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven, Vechtspreuken

Ragna – godin van wraak en draken, Vechtspreuken, Spreuken van Lucht, Vuur en Leven, Oproepen van Elementwezens.

Rasmus – god van geluk en sterren
Spreuken van de Jacht,

Solás – oppergod van het water. Spreuken van Water,

Serená – godin van dageraad en arbeid. Zonnespreuken, Spreuken van Aarde, Vechtspreuken, Liefdesspreuken,

Vjar – god van nieuwsgierigheid en wetenschap,. Teleportatie, telekinese, Spreuken van Gedachten, Spreuken van Emotie, Liefdesspreuken

Vjasná – godin van de vissers en de behouden vaart. Spreuken van Leven, Spreuken van Water

Wiljám – god van handel en rijkdom. Betoveren, Vervloekingen van Skiroth, Spreuken van Aarde,

◆ Buitengoden van de Vraistatte

Deze goden worden door sommigen vereerd als beschermers, bemiddelaars of gevaren die getemd moeten worden – worden niet aanvaard door de Binnengoden.

Blindi – de verstoten waanzinnige godin die alle toekomsten kent. Spreuken van Skry, Spreuken van de Sýmist, Spreuken van Gedachten, Spreuken van Emotie, Spreuken van Ziel, Verhalen.

Briodá – eerste sereen, brenger van de doden naar de Diepe Kloof. Oproepen van wezens van Ælendýn (water), Spreuken van Element (water), Spreuken van Ziel, Spreuken van Water. Vechtspreuken

Frenna – godin van de vrede. Spreuken van Ziel, Spreuken van Emotie, Spreuken van Gedachte, Spreuken van Leven, Liefdesspreuken.

Gist – god van levensvreugde. Spreuken van Leven, Spreuken van Emotie, Liefdesspreuken Vechtspreuken

Malár – god van de dood en tegenstander van de Vervloekingen van Maler, Tot onleven brengen van dode wezens, Oproepen van Wezens van Nakár

Mám, Dettgott – de drie dode godinnen
Skry, Spreuken van de Sýmist, Spreuken van Leven, Verhalen

Moriá – de heldin. Spreuken van Gedachten, Vechtspreuken, Bedrog, Verhalen, teleportatie.

Mørlåd – godin van de armen en kanslozen. Spreuken van Ziel, Spreuken van de Sýmist, Antimagie,

Myschka – zij die verhalen verzamelt Spreuken van Ziel, Skry, Verhalen, Spreuken van de Sýmist

Nicolaus – de bedelaar. Betoveren. Spreuken van Leven, Liefdesspreuken, Spreuken van de Sýmist,

Oglin – de ondode drakenruiter van land en lucht. Vervloekingen van Maler, veranderingen en mutaties, Spreuken van Lucht, Spreuken van Aarde, Vechtspreuken

Skaldebi – skaldengod en boodschapper der goden

Sýla – godin van de Sý. Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist, Skry,

Takti – godin van strategie. Spreuken van Gedachten, Skry,

Tjolk – de boodschapper van de goden. Veranderingen en mutaties, teleportatie, Spreuken van Sýmist, Spreuken van Gedachten, Verhalen,

Tlok – de sluwe god
Spreukgebieden:
- Betoveren, veranderingen en mutaties, Skry, Verhalen

Ystritt – de ondode drakenruiter van de zee
Spreukgebieden:
- Vervloekingen van Maler, veranderingen en mutaties, Vechtspreuken

◆ Gàirdín Dorcha & Kaoskin

De duistere hoven van de Unseelie en de chaotische, oeroude krachten en Reuzen die schepping en vernietiging sturen.

Agotá – reuzin van nacht en wind, waakt over de doden. Spreuken van Ziel**,**

Bergrid & Ingrid – ondersteunen hemel en aarde. Spreuken van Aarde, Spreuken van Lucht

Betran & Utgra – beschermers van de natuur tegen cultuur. Spreuken van Leven, Vechtspreuken



Draíocht na mhuir – de magie van zee en riet Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven, Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist, Oproepen van wezens van Ælendýn (water)

Erge – oergod van wat tussen Ur is. Telekinese, Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist, Oproepen van wezens van Ælendýn (emotie), Oproepen van wezens van Ælendýn (gedachte), Oproepen van wezens van Ælendýn (ziel), Liefdesspreuken

Kaos – de chaotische schepper van de Goizar. Spreuken van Leven,

Korboth – de oerjager. Vervloekingen van Korboth, Jachtspreuken, Vechtspreuken,

Malar – de god van de dood. Vervloekingen van Maler, Skry, Bedrog, Spreuken van de Draak, Waarheidsspreuken.

Nushinka – scheidslijn tussen de donkere en lichte gaarden. Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist,

Tarlagh – god van het ongetemde leven. Spreuken van Leven,

Tlok – de sluwe god. Betoveren, Skry, Bedrog,

Ur – oergodin van het Zijn.Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven, Oproepen van wezens van Ælendýn

◆ Gàirdín Solais & de Oude Goden

De oude goden en de beschermgeesten en spirituele gidsen van de Oude Tradities.

Aella – moedergodin en anker van de wereld, Spreuken van Leven, Spreuken van aarde, Oproepen van wezens van Ælendýn (aarde), Oproepen van wezens van Ælendýn (leven)

Áiteanna naofa – de heilige plaatsen van water en mist Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven, Spreuken van Sýmist, Spreuken van Water, Oproepen van wezens van Ælendýn (water

Bendár – de oergod van de jacht. Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven, Liefdesspreuken, Jachtspreuken, Vechtspreuken.

Brennus – halfgod van muziek en vermaak. Spreuken van Emotie, Oproepen van wezens van Ælendýn (emotie), Liefdesspreuken, verhalen

Draíocht na mhuir – de magie van zee en riet. Spreuken van Leven, Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist, Spreuken van Water, Spreuken van Aarde, Oproepen van wezens van Ælendýn (water)

Erge – oergod van wat tussen Ur is. Telekinese, Oproepen van wezens van Ælendýn (emotie), Oproepen van wezens van Ælendýn (gedachte), Oproepen van wezens van Ælendýn (ziel), Liefdesspereuken, verhalen

Gilá & Jann – de balans van leven en dood. Spreuken van Leven, Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist, Skry, Oproepen van wezens van Ælendýn (ziel)

Katakaya – de neutrale luchtgoden. Spreuken van Emotie, Spreuken van Lucht, Telekinese, Teleportatie, Oproepen van wezens van Ælendýn (lucht)

Kerthun – de wilde oergod. Veranderingen en mutaties, Spreuken van Leven,

Nayema & Shanaru – godinnen van leven en begrip Spreuken van Leven, Liefdesspreuken, Spreuken van Emotie, Oproepen van wezens van Ælendýn (emotie),

Nimuech – de oermoeder, oerheks, van de Llýr, die de rivier de Nushinka bewaakt. Spreuken van Leven, Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist, Skry

Nymuegh– Beschermster van de cyclische aard van het bestaan. Haar element is water. Spreuken van Leven, Spreuken van Ziel. Spreuken van Sýmist, Oproepen van wezens van Ælendýn (water)

Plekken & plaatsen – locaties met oude geesten en wezens. Spreuken van Leven, Spreuken van Ziel, Skry, Oproepen van wezens van Ælendýn (leven),

Razar – de anarchistische god van de schaduwen. Telekinese, Spreuken van Lucht,

Sarnja – gids van de voorouderlijke wereld. Verbonden met de wind. Spreuken van Sýmist, Skry,

Senæreah – de godin van licht en ochtendgloren. Zonnespreuken, Waarheidsspreuken,

Ur – de oergodin van het Zijn. Spreuken van Leven, Spreuken van Aarde, Spreuken van Water,

Ur-Ulgh – de god van razernij. Spreuken van Leven,

Vragna– Godin van de van strijd en jacht. Spreuken van Leven,

Morrigha – de stille schaduw. Spreuken van Ziel, Spreuken van Sýmist

Myrna – Godin van de Maan. Spreuken van Sýmist, Spreuken van Emotie,

Kaedra Knugge - Beschermer van de jacht en overleving, leert dat de jacht een samenwerking is met de natuur.

Spreuken van Leven, Vechtspreuken, jachtspreuken

Kaedra Krugge - Beschermer van de jacht en overleving, leert dat de jacht een samenwerking is met de natuur.

Lyrinn – Belichaamt stilte, introspectie en de kracht van gedachten. Spreuken van Gedachten, Spreken van de Sýmist,

Tarynn – De Wraakzuchtige / de Vurige.
Spreukgebieden:
- Spreuken van Emotie, Spreuken van vuur, Vechtspreuken, Spreuken van de Draak,

Eryssa – De Maker. Spreuken van Leven, Oproepen van wezens van Ælendýn (leven), Veranderingen & Mutaties,

Zhanna – Het Zwartogige Orakel.
- Spreuken van Sýmist, Skry,

◆ De Balans

De Orde van Shennar en de Orde van Sariën geloven in het behouden van de Balans.

Shaen – Leer over balans tussen rassen en tussen Ælendýn, Nakár en de Goizar.
Spreukgebieden:
- Betoveren, Vechtspreuken,.

Sariën – Leer over de balans tussen arkane krachten en dimensies
Spreukgebieden:
- Betoveren, Veranderingen en Mutaties, Vechtspreuken,



Zonnespreuken

Antimagie

Schaduwmagie

Exorcisme

▲▲▲▲

Zeer zware arkane manifestatie

▲▲▲

Sterke arkane manifestatie

▲▲

Matige arkane manifestatie

▲

Beperkte arkane manifestatie

Solos

Kromor

De Leer der Leugens

Pantheon der Vraistatte

Kaoskin

Shaen

Buitengoden

Oergoden

Spreuken van Vuur

Spreuken van Lucht

Spreuken van Aarde

Spreuken van Water

Spreuken van Emotie

Spreuken van Leven

Spreuken van Gedachten

Oproepen van ondoden

Oproepen van demonen

Oproepen elementwezens

Spreuken van de Draak

Spreuken en rituelen van focusgebied: Band met de Goden



Vechtende Arkanen

Arkanen nemen verschillende rollen aan in de strijd. Elementaristen, gidsen, shamanen, Nemesispriesters, sigillenmagiërs en meestermagiërs hebben elk hun eigen mogelijkheden en beperkingen in gevechten. Als je nog niet weet hoe de verschillende arkane krachten werken, is het aan te raden eerst die te lezen.

Elementaristen zijn wellicht het best toegerust voor directe confrontaties. Levenselementaristen kunnen hun spieren versterken en natuurlijke pantsers en wapens laten groeien, terwijl aarde-elementaristen vergelijkbare vaardigheden inzetten met rotsachtige huiden en verstevigde ledematen en vuisten. Ze zijn bovennatuurlijk goede boogschutters en bovennatuurlijk behendige finessevechters. Deze krachten maken hen formidabele tegenstanders, maar ze brengen ook risico's met zich mee. Het gebruik van zulke opvallende krachten kan in steden gezien worden en de inquisitie heeft een fijnmazig netwerk. Het openlijk laten groeien van een harige huid, grote tanden of lange klauwen kan zelfs leiden tot de doodstraf in het grootste gedeelte van Midland. Bovendien vergen deze versterkingen het risico om uitgeput aan een gevecht te beginnen.

Andere elementaristen, zoals lucht-, water- en vuurelementaristen, richten zich meestal meer op afstandsaanvallen. Vuur richt de meeste directe schade aan, terwijl water en lucht preciezer en flexibeler zijn. Het element lucht heeft als bijkomend voordeel dat het minder zichtbaar is, wat subtieler gebruik mogelijk maakt. Net als bij andere arkanen, kan het gebruik van deze krachten echter tot vermoeidheid leiden, waardoor zorgvuldig gebruik essentieel is.

Gidsen opereren anders: zij proberen hun vijanden te demoraliseren of te destabiliseren door gebruik te maken van hun unieke band met de Sýnovar en de Goizar. Hierdoor zijn ze ook effectief in het afweren van arkane aanvallen. Maar ook mundane tegenstanders kunnen ze in disbalans brengen door geesten los te laten of iemands geest, of ziel, te roepen.

Barden en *Sentinel* proberen ook met gedachten en emoties de strijdvaardigheid van hun tegenstanders te ondermijnen.

Shamanen hebben door hun een veelzijdige arsenaal veel manieren om het gevecht in te gaan, wat hen machtige tegenstanders maakt. Deze arkane potentie maakt hen echter ook een favoriet doelwit van Nemesispriesters. Een shamaan kan, door de Honger van de Draak te 'overvoeden', wel een Nemesispriester vernietigen. Een shamaan kan hiertoe zijn eigen elementen bundelen. Deze tactiek is echter extreem gevaarlijk, aangezien de shamaan zelf kan worden meegesleurd in de bodemloze put van de Nemesis. *Nemesispriesters* richten hun vernietigende krachten vaak op het onttrekken van de levenskracht van anderen, wat hen angstaanjagende tegenstanders maakt. Deze tactiek vereist echter focus en kan leiden tot ernstige uitputting als de priester zichzelf overschat. Tegelijkertijd kunnen Nemesispriesters destructieve krachten inzetten die fysieke en mentale schade veroorzaken, waardoor hun aanwezigheid op het slagveld vaak beslissend is.

Magi Selina Elyssara Linnuae, gebruikt soms liever wat geladen energie dan dat ze haar musket herlaadt…

Priesters hebben een ondersteunende rol en zegenen hun medestrijders vaak vóór een gevecht, of inspireren hen door het roepen van heilige teksten. Meestal vertrouwen ze op mundane wapens in directe confrontaties, met uitzondering van meesterpriesters, die soms hun goddelijke krachten actief inzetten tijdens een gevecht.

Sigillenmagiërs vallen uiteen in twee soorten: stabili en volatili. Stabili sigillenmagiërs bereiden hun gevechten van tevoren voor door zegels te maken die artefacten versterken, zoals extreem scherpe zwaarden of robuuste pantsers. Zij hebben meestal geen last van vermoeidheid tijdens een gevecht. Volatili sigillenmagiërs daarentegen improviseren hun zegels snel tijdens de strijd, wat veel concentratie vergt en kan leiden tot mentale vermoeidheid. Het effect van hun zegels is vaak minder krachtig dan dat van de stabili, maar biedt meer flexibiliteit in het moment.

Tot slot hangt het gevechtsvermogen van *meestermagiërs* af van hun voorbereiding en keuzes voorafgaand aan een gevecht. Spreukengebieden, rituelen en het gebruik van spreuken bepalen hun effectiviteit. Elke spreuk die tijdens het gevecht wordt opgeroepen, draagt echter bij aan toenemende vermoeidheid, waardoor ze na verloop van tijd waarschijnlijk zullen verzwakken.

Bovennatuurlijke aanleg

Elementaristen hebben geen gloriepunten meer, maar dit betekent niet dat ze niet kunnen excelleren in de strijd. Het gebrek aan mundane glorie vangen ze op met arkane krachten, die in eerste instantie onbewust tot uiting komen.

Wanneer een luchtelementarist bijvoorbeeld een ▲ **Onbewuste Band met (…)** heeft, kan hij ervoor kiezen om een *vechtspeerpunt* arkaan te ondersteunen. Een boogschutter kan bijvoorbeeld kiezen voor ▲ **Lange afstandexpertise** of ▲ **Precisie**, terwijl een levenselementarist zich richt op ▲ **Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen.**

In al deze gevallen geldt de volgende regel:

> Als het aantal ▲ van ▲ **Onbewuste Band met (…)** hoger is dan het aantal ▲ van de gekozen speerpunt, dan wordt het aantal ▲ van ▲**Onbewuste Band met (…) aangehouden.**

Daarnaast hebben veel van deze speerpunten een voordeel in de *geïnitieerde fase*. Na het kiezen van speerpunten in de *funderende fase*, kan een arkaan tijdens de *geïnitieerde fase* zijn elementkrachten actief inzetten. Dit resulteert in speciale aanvallen waarbij de arkaan deze krachten bewust aanroept.



DE REGELS VAN HET ARKAAN GEVECHT

Tasúr

Het is meer dan staal, meer dan een wapen. Het is een verhaal, gesmeed in bloed, leed en herinnering. Elke kras op het lemmet, elke slag die het ooit heeft toegebracht, draagt een stukje van zijn geschiedenis. Briodá droeg het. Mørlåd droeg het. Een zwaard kiest zijn drager, en een verhaal kiest zijn verteller. Tasúr zal blijven bestaan zolang er iemand is om het te dragen en zijn verhaal te vertellen.

Wil jij mijn verhaal vertellen? Wil jij Tasúr dragen?

Ik weet het.

Jouw verhaal is niet dat van een krijger. Maar je hoeft geen zwaard te voeren om erdoor beschermd te worden. Jij vereert Sýla, de dochter van mijn moeder. Daarom geef ik je Tasúr – niet om te zwaaien, niet om vijanden te maaien, maar om te spreken. Om haar woorden te preken.

Elke keer dat jij zijn verhaal vertelt, vertel je ook het mijne. En met elke waarheid die je uitdraagt, wordt Tasúr scherper. Zijn rand geslepen door herinnering, zijn kracht gevoed door eerlijke woorden.

Tasúr verdedigt tegen onrecht en beschermt de onbeschermden – en daardoor zal ook jij, Yg de Verslaafde, beschermd worden. Op de dag dat je het nodig hebt, zal het aan je zijde verschijnen – als je verhalen het eer hebben gedaan. Je hoeft er niet mee te kunnen vechten, want Tasúr vecht zelf. Jij bent de stem, de verteller, de hoeder van het verhaal. Jij bent een Sereen. En een Sereen heeft een zwaard – al is het een verhaal.

Verhalen roesten niet. Verhalen breken niet. In jouw woorden leeft Tasúr voort, scherper dan welk staal ooit gesmeed.

En misschien, priester van mijn zus, zal je het ooit moeten gebruiken. Zorg dan dat je er klaar voor bent – want om te beschermen wat je liefhebt, zijn zelfs de schaduwen en de mist soms niet dicht genoeg.

Moriá Hartstret, *zus van Sýla, dochter van Mørlåd, kleindochter van Briodá IJzerhaar.*

▢	= *eigenschap*
◎	= *vaardigheid*
▲	= *speerpunt*

De gevechtsregels worden uitgelegd in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*. *Arkaan* voegt hier extra elementen aan toe die het systeem complexer maken maar ook de nodige nuances bieden voor gevechten met een arkaan karakter. Beheers daarom eerst de gevechtsregels uit Tactique voordat je deze uitbreidingen toepast.

Arkanen en het gevecht

Arkanen maken in gevechten vaak gebruik van **mundane wapens** zoals zwaarden, messen en kruisbogen. Voor deze situaties kun je *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*, raadplegen, met name het hoofdstuk *Te Wapen!* De regels daar gelden ook voor arkane karakters—vechten blijft vechten.

Bovennatuurlijke aanleg: de funderende fase

Wanneer **arkane krachten** een rol spelen in een gevecht, gebeurt dit in eerste instantie als een bonus uit de funderende fase. Een karakter kan zijn **bovennatuurlijke aanleg** koppelen aan een vechtspeerpunt en vervolgens, in plaats van de originele vechtspeerpunt, de speerpunt van zijn bovennatuurlijke aanleg gebruiken.

Dit is onderdeel van zijn vechtstijl en biedt aanzienlijke voordelen, maar introduceert *geen nieuwe spelmechanieken*. Hij kan er niet meer acties door ondernemen (bijvoorbeeld aanvallen met…), maar wel meer schade doen of verder schieten.

Regel: bovennatuurlijke aanleg / vechtvaardigheden

▲ Onbewuste Band met Ælendýn

Een aantal karakters heeft de bovennatuurlijke aanleg geplaatst op hun vechtspeerpunten. Als de speerpunten van de **▲ Onbewuste Band met Ælendýn** hoger **zijn dan het aantal ▲** onder het desbetreffende speerpunt, dan telt het aantal ▲ van **Onbewuste Band met Ælendýn**.



De geïnitieerde fase

Als een arkaan de geïnitieerde fase bereikt geldt gedeeltelijk hetzelfde als in de funderende fase. Vaak kun je gewoon de regels van *Tactique* gebruiken: een arkaan versterkt zijn gevechtskracht *voorafgaand* aan het gevecht. Hij activeert een zegel of roept een elementkracht aan, zoals aarde, leven en vuur om wapens en pantsers te versterken. De regels blijven hetzelfde: een karakter vecht met zijn nagels, een stenen vuist, een stenen huid, in plaats van met zijn vuisten en doet daarom bijvoorbeeld snijschade. Hij vangt klappen op met zijn huid – waarvoor de normale pantserregels gelden. Of werpt een vuurlans in plaats van een speer.

Geïnitieerde fase

Na het kiezen van één of meer speerpunten in de *funderende fase*, kan een elementarist tijdens de *geïnitieerde fase* **'Bovennatuurlijk schot/worp'** als elementkracht inzetten. Dit is een speciale aanval waarbij de elementarist zijn element actief aanroept in een gevecht. Deze elementkracht zorgt ervoor dat de ▲ uit ▲ **Onbewuste Band** bovenop de ▲ komt, in plaats van 'in plaats van'. Wat kan leiden tot uitzonderlijke, bizarre of zelfs onmogelijke acties. *Houd er wel rekening mee dat in gevechten dit niet zomaar in een gevechtsronde kan!!* Alleen in een arkaan gevecht is dit een mogelijkheid zonder een volledig verlies van postitie!

Arkaan vechten

Maar soms gaat het verder dan een 'versteende vuist' in een bokswedstrijd. Of een geworpen vuurlans. Voor die gevallen, waarin arkane effecten hun eigen regels vereisen, is dit hoofdstuk geschreven. In de vaardigheid Arkaan vechten mag je pas investeren na de initiatie. En het helpt als je een arkaan pad volgt waarin je gewend bent om om te gaan met arkane vermoeidheid.



Opbouw van het Hoofdstuk

Het hoofdstuk volgt de structuur van *Tactique* en richt zich op dezelfde onderwerpen:

I. Een algemene overzicht van een arkaan in gevechten.
II. Gevechtsronden en initiatief, met nadruk op arkane acties.
III. Acties en reacties specifiek voor arkanen tijdens gevechten.
IV. Wonden, pantser en genezing, met verschillen ten opzichte van *Tactique*.
V. Wapenvaardigheden in relatie tot arkane krachten.
VI. Arkane wapentabellen en specifieke regels, zoals specialisaties.

Dit hoofdstuk biedt de nuances die nodig zijn om arkanen effectief en evenwichtig in gevechten te integreren.

Het Arkaan Gevecht: uitbreiding op *Tactique*

Als arkaan-karakter kun je je magie natuurlijk ook *tijdens* een gevecht inzetten. Dit is niet zonder risico's en vereist oefening en voorbereiding. Een gevecht is altijd gevaarlijk, en gebruik van arkane krachten roepen extra uitdagingen op. *Wees voorbereid en voorzichtig!*

Risico's bij Arkane Krachten

Verlies van Positie

Door het plotseling oproepen van arkane krachten midden in een gevecht, doorbreek je je mundane wapenstijl, wat je extreem kwetsbaar maakt. Tijdens arkane acties moet je vertrouwen op je onaangepaste passieve verdediging—en vooral op het schild van een medestrijder. Dit is waarom een arkaan in gevechten bijna altijd een schildmaat heeft.

Wisselen van ⊙ **Vechten met finessewapens** naar bijvoorbeeld ⊙ **Geïnitieerd elementgebruik** kan, conform de regels in Tactique, alleen aan het begin van een nieuwe gevechtsronde bij het bepalen van het nieuwe initiatiefmoment.

Omdat ⊙ **Geïnitieerd elementgebruik** geen vechtstijl is, bepaal je je initiatief met een d10. Tijdens deze ronde kun je geen vechtacties uitvoeren.

Vermoeidheid
Het gebruik van arkane krachten vergt zowel fysieke als mentale energie. Elke actie kan leiden tot uitputting, en een verkeerde inschatting kan in het ergste geval fataal zijn. Vermoeidheid werkt bij verschillende arkane vaardigheden anders.

Een sterke investering in arkane stamina en een solide Arkane Animus is daarom verstandig.



Vaardigheden en Vechtstijlen

In een gevecht gebruikt een karakter doorgaans één van de drie basale vechtvaardigheden uit *Tactique*:
◎ **Vechten met mêleewapens**
◎ **Vechten met finessewapens**
◎ **Vechten met afstandwapens**

◎ Vechten met arkane krachten

Wanneer een arkaan krachten wil gebruiken tijdens een gevecht, moet hij overschakelen naar een arkane vaardigheid. Dit brengt risico's met zich mee, omdat je tijdelijk *zonder vechtscores* opereert. Je ziet dan ook regelmatig dat een elementarist schuilt achter het schild van een medestrijder, schildknaap of schildmaat. Voor karakters die zelf hun gevechtsstijl willen baseren op het gebruik van arkane krachten, bestaat de optie om te investeren in de vaardigheid:

◎ Vechten met arkane krachten
Vechten met arkane krachten is een vaardigheid onder ⌻ **Behendigheid & Reactievermogen**, ontworpen als een *volledige vechtstijl*. De arkaan leert zijn krachten effectief te gebruiken terwijl hij tegelijkertijd bedreigingen ontwijkt en aanvalt. In eerste instantie doet hij dit *zonder* wapens, maar kan door middel van ▲ **Twee wapens** uitgebreid worden naar het voeren van een mundaan wapen in de andere hand.

◎ **Vechten met arkane krachten** biedt een flexibele manier om arkane krachten te integreren in de strijd, zonder de volledige focus op fysieke vechtstijlen te verliezen.

Het geldt als een volwaardige vechtstijl binnen de gevechtsregels en kan op dezelfde manier worden gebruikt als ◎ **Vechten met mêleewapens**, **finessewapens** of **afstandswapens**.

Waarom investeren in deze vaardigheid?
Voor arkanen die regelmatig krachten willen inzetten in het heetst van de strijd, biedt deze vaardigheid de mogelijkheid om de beperkingen van het onderbreken van vechtscores te overwinnen. Hierdoor kunnen ze zowel offensief als defensief effectief blijven tijdens gevechten.

De gevechtsronde samengevat & een uitbreiding op Tactique

De basisregels van gevechten vind je in *Tactique*, hoofdstuk *'Te Wapen!'*.

Hieronder een samenvatting met de aanvullingen voor *Arkaan*:

Gevechtsronden

Elke ronde duurt 5-10 seconden.
Spelers bepalen initiatief en voeren acties en reacties uit in volgorde van hun initiatief.

Vechtpunten (VP)

Elk karakter heeft 3 VP per ronde om acties of reacties uit te voeren. Niet gebruikte VP verhogen je initiatief in de volgende ronde, afhankelijk van de WST van je wapen.

Specifiek voor Arkanen

Wisselen tussen stijlen:
Wisselen van een *mundane* vechtstijl naar een *arkane* actie kan alleen bij het initiatiefgooien bij een nieuwe ronde (geef dit duidelijk aan). Tijdens het gevecht met gebruik van een mundane vechtvaardigheid kan je *geen* arkane acties doen.

Initiatief voor Arkane Acties tijdens een gevecht:
Initiatief wordt bepaald door:
⌻ **Behendigheid & Reactievermogen** – 1d10 + resterende VP x 1 van de vorige ronde.

Passieve Verdediging:
Tijdens een gevechtsronde waar je een arkane vaardigheid gebruikt kun je alleen passieve verdediging gebruiken, normaal gesproken tegen een score van 5. Als je een *arkane vechtstijl* gebruikt zijn hier andere regels voor.

Treffers, Pantser en Wonden

Treffer
Succesvolle aanvallen bepalen hun effect via de Wapenschadetabel (WST). Voor arkanen en mundanen gelden dezelfde regels; er zijn geen speciale aanpassingen. Alleen de *extra schade* van een arkaan wapen wordt vaak bepaald met ⌾**Arkane affinitiet & Magische potentie** in plaats van de krachtbonus van ⌾**Kracht & Incasseringsvermogen.**

Pantser
Pantser beschermt tegen wonden, afhankelijk van kwaliteit en materiaal. Hoewel arkanen hun pantser kunnen versterken met krachten, zoals aardemagie of zegels. Dit gebeurt meestal vóór het gevecht en gelden de normale regels.

Let op: Pantser biedt *geen* bescherming tegen Nemesis-effecten.



Wonden
Wonden veroorzaakt door arkane krachten werken hetzelfde als mundane wonden, tenzij anders vermeld. Nemesiswonden zijn bijzonder hardnekkig – maar dat is vooral bij het genezingsproces een probleem.

Genezing
Genezen kan ook met gebruik van arkane krachten. Dit is met name het geval bij levenselementaristen. Maar ook andere arkanen kunnen krachten inzetten om de genezing te verspoedigen. Zie daarvoor het hoofdstuk over het gebruik van *arkane krachten*. Een ▲ **Band met (…)** onder ◎ **Fundamentele verankering van het element leven** kan bijvoorbeeld het ▲ **Ziekte & trauma behandelen** versterken, of ▲**Goed herstel van wonden & ziekten**. Wonden kunnen ook in één keer genezen worden.

Genezing van Nemesiswonden
Een Nemesiswond kan fysiek zijn, dan is het een wond, bijvoorbeeld door de klauw van een Nachtklauw of een zwaard van een demon, een straal van zwart vuur. Deze wonden zijn **fysieke wonden**: het lichaam is stuk, gebroken, gescheurd of verbrand: er is een zichtbare wond. Deze is alleen door de Nemesiskrachten *moeilijker* te genezen. Daarnaast zijn er de **zuigende krachten** die interne schade veroozaken, een diep trauma van je wezen veroorzaken: schade aan je leven, je emoties, je gedachten en je ziel, waar geen heelmeester bij kan komen. De genezing werkt bij beide ongeveer hetzelfde, maar met een klein nuance verschil

Fysieke Nemesiswonden genezen:
Deze wonden worden behandeld met normale speerpunten, maar worden beperkt door ▲ **Ziekte & trauma behandelen** en hebben een verhoogde moeilijkheid door Nemesiskrachten.

Trauma-wonden:
Deze wonden tasten lichaam en ziel aan en kunnen alleen worden genezen door gebruik van ▲ **Ziekte & trauma** behandelen.

genezing van Nemesiswonden

Nemesiswonden zijn vaak dodelijk.

Fysieke wonden met Nemesis geïnfecteerd: *Een Nemesiswond kan fysiek zijn (een dolk met Nemesiskrachten) daardoor is het verzorgen van fysieke Nemesiswonden altijd* ***beperkt*** *door* **▲ Ziekte & trauma behandelen**.

Een patient herstelt lastiger van een Nemesiswond omdat de dubbele wondcategorie afgetrokken wordt van de einscore **▲ Goed herstel van wonden & ziekten.**

Trauma wonden (Nemesis): *een Nemesiswond die het wezen van een patiënt aantast kan alleen genezen worden met een verzorging door* **▲ Ziekte & trauma behandelen**.

Als Nemesis trauma wonden worden toegebracht in een gevecht, of een karakter een Nemesiswond krijgt in een gevecht, beperkt **▲ Ziekte & trauma behandelen** ook de **EHBO** proef.

Voor alle situaties met Nemesiswonden:

Een patient herstelt lastiger van een Nemesiswond omdat de dubbele wondcategorie afgetrokken wordt van de eindscore **▲Goed herstel van wonden & ziekten.**

Bijvoorbeeld:
Skoog, met ***▲ Goed herstel van wonden & ziekten*** *(score 17), herstelt van een categorie III Nemesiswond met een malus van -6, waardoor zijn herstel-effectiviteit daalt tot 11. Skoog kan maar beter heel goed uitrusten en goed eten, anders is Erge-Ur straks de enige uitweg voor hem.*



Vaardigheden en vechten

Er zijn vier manieren om arkane krachten in een gevecht te gebruiken, zoals uitgelegd in het vorige hoofdstuk:

I. Een arkaan gebruikt zijn arkane vaardigheid om een arkane effect te bereiken. Hierbij gelden de eerder besproken regels: een arkane vaardigheid is geen vechtvaardigheid. De arkaan moet daarom vertrouwen op zijn passieve verdediging of het schild van een medestrijder, schildknaap of schildmaat.

II. Een arkaan gebruikt zijn arkane krachten om zijn **mundane vaardigheden te versterken**: hij vecht bijvoorbeeld met een stenen vuist met focusgebied ‘wapenloos vechten’ onder de ⊙ **Vechten met finesse wapens**. Het verstenen van de vuist kan alleen met een arkane vaardigheid dus zal dit *voor* een gevechtsronde moeten doen waarin hij dit inzet. De arkaan kan deze stenen vuist wel als *specialisatie* kiezen, zodat hij de versteende vuist optimaal kan inzetten tijdens het gevecht. Een aantal mogelijkheden is uitgewerkt in de *arkane wapentabel*.

III. Een arkaan gebruikt zijn arkane krachten op afstand. Hiervoor maakt hij gebruik van zijn mundane ⊙ **Vechten met afstandwapens**, maar met een belangrijk verschil: de aanvalscore wordt bepaald door ⊙ **Geïnitieerd gebruik van (…)** en niet door ⊙ **Vechten met afstandwapens.**
Een vuurelementarist kan bijvoorbeeld een vuurlans naar een tegenstander werpen. Zijn aanvalsscore wordt in dat geval bepaald door ⊙ **Geïnitieerd gebruik van het element vuur**, terwijl laadsnelheid en precisie nog steeds afhangen van zijn vaardigheid met afstandswapens. Een aantal van deze toepassingen is verder uitgewerkt in de arkane wapentabel.

IV. Voor een geoefende arkaan is er ook nog ⊙ **Vechten met arkane krachten**. Deze vechtstijl is gericht op het gebruik van arkane krachten in het gevecht. Je kan tijdens deze stijl arkane proeven doen, *met behoud van verdediging en de passive verdediging die bij deze wapenstijl hoort*. Als je op deze manier ook echt de confrontatie aan wil gaan is dat spectaculair – maar ook erg gevaarlijk: het vereist met name tegen goede tegenstanders een focus en beheersing van hun krachten die maar weinig hebben. Bovendien kan iedere worp vermoeidheid kosten…

◎ Vechten met arkane krachten

Deze vaardigheid, die valt onder ⌻ **Behendigheid & Reactievermogen**, is ontworpen als een volwaardige vechtstijl. Net als andere wapenstijlen is het een clustervaardigheid en werkt het volgens dezelfde principes. Ook hier kan een specialisme worden gekozen (zie Tactique voor uitleg en de wapentabellen aan het einde van dit hoofdstuk voor de invulling).

Daarnaast is ◎ **Vechten met arkane krachten** altijd beperkt tot de arkane kracht die het gebruikt en kan het niet worden ingezet zonder ◎ **Geïnitieerd gebruik van (…)**. Gevechten met arkane krachten zijn vaak spectaculair en trekken *onvermijdelijk* de aandacht.

Let op! *Iedere arkane actie kan ook tijdens een arkaan gevecht tot vermoeidheid leiden!*

◎ Vechten met arkane krachten
⌻ **Behendigheid & Reactievermogen**
◎ Vechten met arkane krachten
▲ Aanvallen met arkane krachten
▲ Verdedigen met arkane krachten
▲ Schade met arkane krachten
▲ Schildgebruik met arkane krachten
▲ Mijn lichaam als arkane animus

Wapengroepen

Een karakter is niet automatisch ervaren met ieder soort arkaanwapen, ookal zou hij de arkane gebieden wel beheersen wil dit niet zeggen dat dit in de strijd wel zo is.

Arkane wapengroepen
Wapengroep (focusgebied)
♦ Gebruik van stabili zegels tijdens het gevecht
♦ Gebruik van votali zegels tijdens het gevecht
♦ Gebruik van lagere elementen tijdens het gevecht
♦ Gebruik van hogere elementen tijdens het gevecht
♦ Gebruik van zielskrachten tijdens het gevecht
♦ Aanroepen van godenkrachten tijdens het gevecht
♦ Gebruik van nemesiskrachten tijdens het gevecht
♦ Gebruik van meesterlijke vechtspreuken

▲ Aanvallen met arkane krachten

Aanvallen met arkane wapens is meer een aanval met de arkane kracht en minder een beweging met handen of voeten zoals een normale aanval. Hiervoor heeft de arkaan aandacht en focus nodig en gebruikt hij meestal zijn voorkeurshand om de energie met gebaren te manipuleren.

De **korte arkane aanval** is de meest eenvoudige aanval die een karakter kan ondernemen. Het is in essentie een halfhartige poging de verdediging van de vijand te doorbreken. De korte aanval met een arkane kracht is de enige aanval die een arkaan karakter mag uitvoeren die geen punten heeft geïnvesteerd in de **▲Aanvallen met arkane krachten**.

De **standaard arkane aanval** is de aanval waarvoor het arkane wapen is bedoeld. Of het nou een zwerm vuurvlinders is die neerstrijken op de tegenstander of een klap met een luchtzweep, het is een afgemaakte beweging die het wapen goed benut. Een standaard aanval heeft geen aanpassingen. Om deze actie te mogen ondernemen moet het karakter minimaal 1 punt hebben geïnvesteerd in de speerpunt 'Aanvallen met' die bij het wapen hoort.

De **arkane uitval** is wanneer een karakter meer vaart, meer precisie en zijn volle aandacht in een aanval steekt. Om een uitval te mogen uitvoeren moet het karakter minimaal 3 punten hebben geïnvesteerd in de speerpunt 'Aanvallen met' die bij het wapen hoort. De uitval kost de volledige 3 VP van een ronde.

▲ Aanvallen met arkane krachten			
	Mogelijkheden	**Kosten**	**Effect**
0	Korte aanval	1 VP	-2 aanvalscore, -3 schade
1	Standaard aanval	2 VP	-
2	Uitval	3 VP	+2 aanvalsscore, +3 schade
3	Korte aanval	1 VP	-2 schade
4	Standaard aanval	2 VP	+1 aanvalsscore, +2 schade
5	Uitval	3 VP	+4 aanvalsscore, +4 schade

▲ Verdedigen met arkane krachten

Hoewel het managen van arkane stromen veel focus vereist, kan een ervaren vechter zich ook richten op het ontwijken van klappen of zelfs op actieve verdediging met zijn krachten. Net als bij kort arkaan aanvallen kan elke arkaan een korte arkane verdediging proberen, zelfs zonder in ▲ Verdedigen met arkane krachten te hebben geïnvesteerd. Deze korte beweging—een snelle ontwijking of reflexmatige verdediging—is minder effectief dan een standaard arkane verdediging, maar wel aanzienlijk sneller. Soms is zo'n korte verdediging de laatste kans om erger te voorkomen.
Een standaard arkane verdediging blijft onveranderd. Een arkaan heeft honderden uren geoefend om aanvallen uit alle richtingen te kunnen opvangen en neemt hiervoor een aandachtige, verdedigende positie in. Een blok met arkane krachten heeft vaak een duidelijk elementair aspect, zoals een lucht-, water-, aarde- of vuurschild, en vereist volledige concentratie

gedurende een gevechtsronde. Op hogere speerpunten kunnen arkane elementen na de verdediging achterblijven, waardoor het moeilijker wordt om het karakter opnieuw aan te vallen.

▲ Verdedigen met mêleewapens			
	Mogelijkhede n	**Kosten**	**Effect**
0	Korte verdediging	1 VP	-3 verdedigingscore
1	Standaard Verdediging	2 VP	-
2	Blok	3 VP	+3 verdedigingscore
3	Korte verdediging	0 VP	-3 VS, +2 natuurlijke verdediging (ronde)
4	Standaard verdediging	2 VP	- VS, +4 natuurlijke verdediging (ronde)
5	Blok	3 VP	+3 VS, + 6 natuurlijke verdediging (ronde)

EXTRA REGEL VOOR DE LIEFHEBBER
Kort verdedigen, als enige mogelijkheid
Wanneer de aanvaller meer dan 5 punten initiatief meer heeft dan de verdediger, is dit de enige verdediging die mag worden gekozen.

▲ Schade met arkane krachten

Arkane krachten zijn uitstekend in staat om grote wonden te maken en door zwaar pantser heen te breken. Een arkaan kan zich er extra op toeleggen om meer schade te doen met het wapen en een specialist te worden om pantsers open te breken.

Regeltechnisch:
Per speerpunt dat een karakter heeft geïnvesteerd op ▲ **schade met arkane wapens**, mag hij een +1 bij de aanval optellen om de schade te berekenen (na de trefferlocatie), bij een **maximaal succes** verdubbelt deze bonus **en** vanaf ▲▲ op ▲ **schade met arkane wapens**, wordt de pansterwaarde van de tegenstander 1 minder tegen het type schade met de wond die dat zojuist is gedaan.

EXTRA REGEL VOOR DE LIEFHEBBER
Extra schade
*Een arkaanwapen heeft een 'bandbreedte' van ⧈ **Arkane affiniteit & magische potentie** waarbinnen de kracht normale schade doet. Is de kracht hoger dan deze bandbreedte, dan komt er schade bij – is de score lager dan de range, dan volgt een malus op schade.*

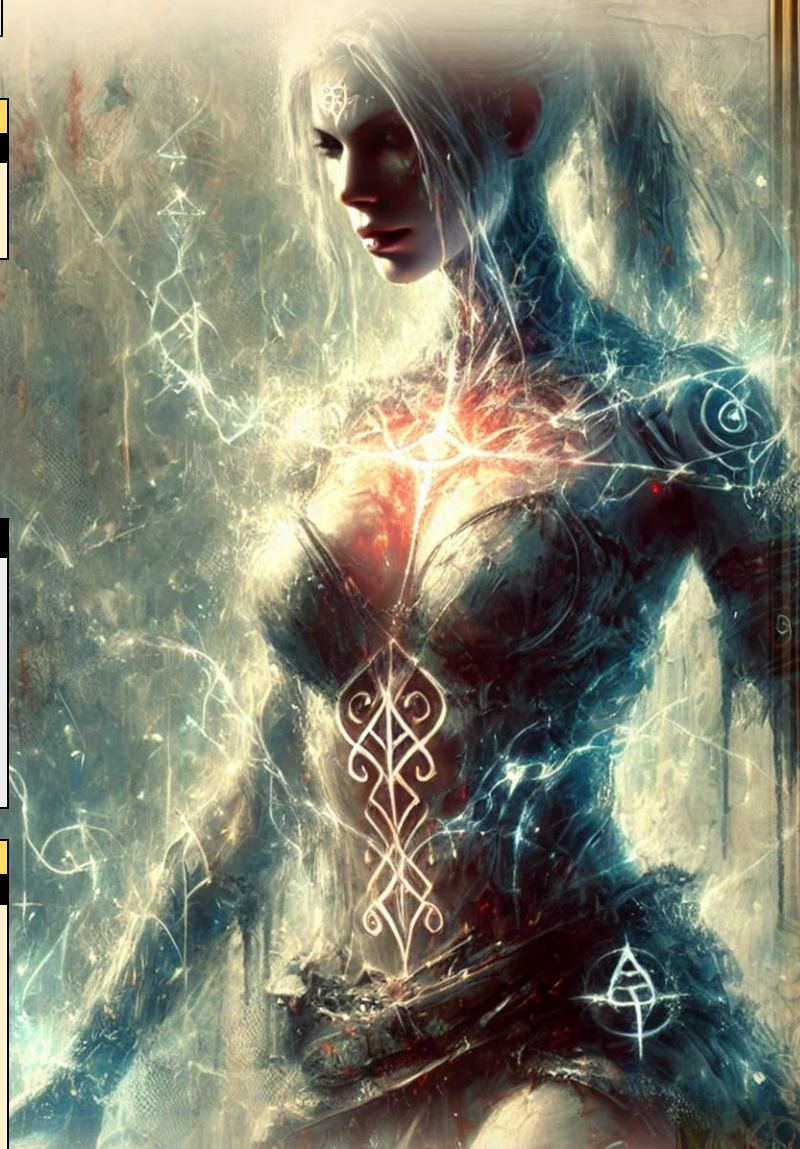
*Isis d'Lhui heeft een ⧈ **Arkane affiniteit & magische potentie** van 7 met een vuurstraal zal zij (bandbreedte van 4-5) 2 punten extra schade doen; en dus een +2 op schade krijgen.*

▲ Mijn lichaam als Arkane Animus

Hoewel Arkane Stamina helpt om vermoeidheid te verminderen, blijven mislukte worpen een groot risico. Ze kunnen iedere Arkaan vellen door hun zware weerslag op zowel uithoudingsvermogen als wonden. Arkaan vechten is fysiek extreem intens en veeleisend.

Echt getrainde magiërs gebruiken hun lichaam niet alleen als kanaal voor magie, maar ook om vermoeidheid beter te reguleren. Een Arkaan die in deze speerpunt investeert, kan zijn lichaam inzetten als Arkane Animus. Dit betekent dat de speerpunten dienen als een extra buffer voor ▲ Arkane Stamina, wanneer de vermoeidheid groter wordt dan de beschikbare speerpunten van ▲ Arkane Stamina.

Votali-magiërs die al een Lichaam als Arkane Animus bezitten, kunnen deze hier ook benutten, en vice versa.



▲ Arkaan schild

Een karakter met dit speerpunt heeft getraind om zijn krachten defensief in te zetten. Dit kan zich manifesteren als een fysiek schild, een krachtveld of een psychologische barrière.

Het gebruik van dit schild volgt dezelfde regels als meleegevechten in Tactique, met als verschil dat elke worp hier ook een potentiële vermoeidheid met zich meebrengt.

	Mogelijkheden	Kosten	Effect
0	-		
1	Korte verdediging	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra korte verdediging met het arkane schild
2	Standaard verdediging	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra standaard verdediging met het arkane schild*
3	Blok	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra een blok met het arkane schild*
4	Korte aanval	0 VP	Tijdens een actie of reactie mag de speler een extra korte aanval met het arkane schild
5	Standaard aanval	0 VP	Tijdens een reactie mag de speler een extra standaard aanval met arkane schild*

** alleen toegestaan als het karakter deze actie ook mag vanuit Aanvallen met Arkane wapens of Verdedigen met Arkane wapens.*







⊙ Vechten met afstandwapens

Vechten op afstand is verreweg het veiligste. Arkane karakters kiezen bij de afstandwapens een focus op een **arkane wapengroep**, zodat zij hun krachten als afstandwapen kunnen inzetten. Omdat ze niet dichtbij zijn kunnen ze zich ongestoord richten op het 'laden' van hun krachten. Dit werkt hetzelfde als een afstandwapen en de **mundane vaardigheid** kan hiervoor gebruikt worden, nadeel voor de arkaan is dat hij vermoeid kan raken – voordeel is dat hij nooit een wapen mee hoeft te dragen. Daarnaast gooi je niet met de score van ⊙ **Vechten met afstandwapens**, maar met de score en dobbelsten van de arkane kracht – wel beperkt door ⊙ **Vechten met afstandwapens**.
De aanvalsscore en dobbelstenen komen van ⊙ **Geïnitieerd gebruik van (…)** of ⊙ **Meesterlijk (…).**

Nb. Het werpen van Bommen & granaten en vuurwapens technisch gezien fluido sigillen, kan zonder arkane affiniteit – deze staat gewoon in tactique. Met fluido zegels kan je ook bommen en granaten werpen!

Arkane Wapengroepen (afstandwapens)
Wapengroep (focusgebied)
Gebruik van stabili zegels tijdens het gevecht
Gebruik van votali zegels tijdens het gevecht
Gebruik van fluido zegels tijdens het gevecht
Gebruik van lagere elementen tijdens het gevecht
Gebruik van hogere elementen tijdens het gevecht
Gebruik van zielskrachten tijdens het gevecht
Gebruik van godenkrachten tijdens het gevecht
Gebruik van nemesiskrachten tijdens het gevecht
Gebruik van meesterlijke spreuken in een gevecht



Actief verdedigen van afstandwapens

▲ Verdedigen met arkane krachten

Net als bij *Tactique*: wanneer een karakter de schutter kan zien, kan hij *actief ontwijken*. Dit is een defensieve actie die een karakter mag ondernemen als hij minstens één punt heeft geïnvesteerd in ▲ **arkaan schild.** De actie kost **3 VP** (het is eigenlijk het enige wat het karakter doet) en begint op zijn reactiemoment tot het initiatiefmoment van de volgende ronde. Een karakter creëert een arkane barrière die die afstandwapens kan tegenhouden of af kan laten ketsen.

▲ **arkaan schild** kan een karakter op deze manier ook gebruiken tegen een **charge**.

Door deze actie te kiezen verhoogt een karakter zijn natuurlijke verdediging met het **driedubbele** aantal speerpunten dat de speler op ▲ **verdedigen met arkane wapens** heeft geïnvesteerd. Een schutter kan met ▲ **Jachtinstinct** een gedeelte van deze bonus voorkomen.

Ontwijken in het gevecht

Een karakter kan ▲ **verdedigen met arkane krachten** inzetten om pijlen af te weren of te ontwijken. Dit duurt de rest van de ronde, kost 3 VP, en werkt vanaf het reactiemoment tot het initiatiefmoment van de volgende ronde. Het karakter kan in die tijd geen andere acties ondernemen. In dit geval telt dan een een verzwaring van (3 x aantal speerpunten ▲ verdedigen) op de afstandsaanval of de charge.

Welke uitdagingen kom je tegen?

Arkane vermoeidheid

Arkanen die kracht uit zichzelf halen en arkanen die arkaan vechten krijgen te maken met **arkane vermoeidheid**. Allereerst halen zij de vermoeidheid uit de poel van hun ‘arkane vermoeidheid. Hoe groot deze poel is hangt af van ⊙ **arkane affiniteit & magische potentie**, en werkt ongeveer hetzelfde als hoeveel wonden je kan incasseren bij het gevecht, zoals uitgelegd in *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*:

Wat is arkane vermoeidheid

Iedere arkaan met een geïnitieerde kracht en/of een arkaan verweer op minimaal 1▲, heef een arkane vermoeiheid en kan dus ‘arkaan vermoeid’ raken. Niet iedere arkaan gebruikt deze vaak, maar bij confrontaties met een **Nemesispriester** is een arkane poel onmisbaar.

Ieder mundaan karakter (een persoon met een ⊙ **arkane affiniteit & magische potentie** van 0) heeft geen vermogen om arkaan vermoeid te raken. Eventuele aftrek op arkane vermoeidheid gaat bij mundane karakters op mundane, normale, vermoeidheid.

Arkane vermoeidheid		Status	VP	SS	Proef
I	O	Fit	-	-	9
II	O	Uitgeblust	-		12
III	O	Moe	-	-1	15
IV	O	Verzwakt	-1	-2	18
V	O	Kapot	-2	-4	21
VI	O	Gesloopt	nvt	nvt	24
VII	O	K.O.	-		

Bij categorie III ben je ‘moe’: geen aftrek op VP, maar -1 op alle SS.

Arkane en fysieke uitputting sluiten elkaar uit: je bent nooit fitter dan je zwakste toestand.; de malus geldt dan ook *niet* cumulatief!

Herstellen van Arkane Vermoeidheid

Om te herstellen van deze vermoeidheid moet je **arkane stamina** gooien tegen moeilijkheid 15 (zie kopje over herstel). Bij deze basis arkane vermoeidheid komt de bonus van ⊙ **arkane affiniteit en magische potentie**: iedere punt op ⊙ **arkane affiniteit en magische potentie** geeft een ‘extra bolletje’, te beginnen bij categorie I.

Een ⊙ **arkane affiniteit en magische potentie** van 4 geeft dus 4 extra bolletjes, die teken je zelf bij op het karakterformulier:

Arkane vermoeidheid		Status	VP	SS	Proef
I	OO	Fit	-	-	9
II	OO	Uitgeblust	-		12
III	OO	Moe	-	-1	15
IV	OO	Verzwakt	-1	-2	18
V	O	Kapot	-2	-4	21
VI	O	Gesloopt	nvt	nvt	24

Het loopt over in normale vermoeidheid: van VI arkane vermoeidheid (gesloopt) ga je naar I mundane vermoeidheid (als je nog niet mundaan vermoeid bent). En na de vermoeidheid komen de echte wonden.



Hoe raak je vermoeid?

Alleen de arkane karakters die actief hun eigen potentie gebruiken in het oproepen van krachten doen een beroep op hun arkane vermoeidheid, dit zijn:

- *Elementaristen; Gidsen; Nemesispriesters; Fluido sigillenmagiërs (deze paden hebben dan ook **arkane stamina**).* ,
- bij *Spreuken van 'meesterlijke beheersing' en*
- *tijdens een arkaan gevecht.*

Dit betekent dat de andere arkane karakters niet op deze manier te maken krijgen met arkane vermoeidheid. *Priesters; Stabili sigillenmagiërs; Fluido magiërs en op rituelen gefocuste meestermagiërs* daar niet veel mee te maken zullen hebben. Behalve natuurlijk als ze ervoor kiezen een pad te volgen in de richting van een arkane gevechtstijl.

Als je een actieve **arkane worp** doet, gebruik je de onderstaande tabel om te kijken hoeveel vermoeidheid je verliest, of in simpele taal: *hoeveel 'bolletjes' je moet afstrepen.* Als je twee bolletjes in één categorie hebt moeten **beide** bolletjes afgestreept zijn voordat het effect in werking gaat.

Voordat je de vermoeidheid wilt afstrepen, kan een arkaan karakter nog twee dingen kan doen om dit te voorkomen:

1) Zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken van de potentiële vermoeidheid.
2) Wat er nog overblijft eerst kan uit zijn Arkane animus gehaald worden, alvorens zijn arkane eigen vermoeidheid aan te spreken.

Zie voor verdere toelichting en uitleg: de diverse ▲ **arkane stamina** en het hoofdstuk over arkane anina op *pagina 298*.

De Proef voor arkane vermoeidheid	
Elementaristen, Nemesispriesters, Fluido magiërs en Spreuken van meesterlijke beheersing hebben een mogelijk effect van arkane vermoeidheid. Als deze proef mislukt kijk je naar het effect:	
Uitkomst arkane proef:	**Effect:**
Kritisch falen (>5 hoger)	+10 vermoeidheid
Falen:	+ 6 vermoeidheid
Normaal succes:	+3
Kritisch succes (>5 lager)	0

Van het effect mag een karakter nog wel zijn ▲ van ▲ **arkane stamina** aftrekken – en wat er nog overblijft eerst (indien van toepassing) uit de buffer van zijn **Arkane animus**, alvorens zijn arkane vermoeidheid aan te spreken.

Herstellen van Arkane Vermoeidheid

Herstel van arkane vermoeidheid vereist een kwartier rust en een proef met ▲ **Arkane Stamina**. Hier geldt net als bij wondherstel:

Uitkomst proef ▲ arkane stamina:	
Kritisch falen (>5 hoger)	+1 vermoeidheid
Falen:	- vermoeidheid
Normaal succes:	-1 vermoeidheid
Kritisch succes (>5 lager)	-2 vermoeidheid

(als het succes beter is, is het resultaat positief, maar negatief voor de vermoeidheid)

Je mag **langer** uitrusten, waardoor per *extra* kwartier de moeilijkheid van deze worp op met 5 punten op ▲ **arkane stamina** afneemt. Zodat na een uur uitrusten de proef verlicht is met 20 en na een nacht slapen normaal gesproken iedereen weer hersteld is van vermoeidheid.

Je gooit dus om een 'vermoeidheidscategorie' van V te hertstellen tegen moeilijkheid 21. Als dit lukt met een normaal succes wordt dit IV. Het maakt niet uit of je meerdere bolletjes in categorie V had.

Het is wel zo dat je arkaan herstel nooit verder kan gaan dan dat je *andere vermoeidheid* hebt. Ben je 'uitgeblust' omdat je dagenlang niet hebt gegeten (zie: *Tactique, het rollenspelsysteem van Ysaïlon*), dan kan je bij het herstel van arkane vermoeidheid ook maximaal tot 'uitgeblust' herstellen, de bovenste twee categoriën kunnen pas weer aangevuld worden als je weer goed gegeten hebt! Een arkaan karakter let altijd goed op zijn nachtrust en '**▲korte slaper & fris opstaan'** en '**▲weinig eten & drinken'** zijn ook voor een arkaan van levensbelang.

Arkane karakters zonder ▲ **Arkane Stamina** hebben het lastig om te herstellen van **Arkane Vermoeidheid**. Soms kost het dagen om te herstellen. Priesters kunnen **bidden** om van vermoeidheid te herstellen: ze gooien **▲verleiden en overtuigen** onder een arkane vaardigheid tegen de bovenstaande moeilijkheden en effecten. Dit kost wel minimaal *1 godenkrediet* per vermoeidheids *categorie* (dus niet per bolletje).

Sigilisten maken soms zegels en preparaten die kunnen helpen van vermoeiheid te herstellen. Denk aan *Mirus Vitalis Cibus (Miru-Fix)* en voor Nemesispriesters *Nemesis Tenebris*. (zie Fluido sigillistiek, p. 224 en p. 226).

Samenvatting arkane vermoeidheid

Arkane vermoeidheid weerspiegelt de energie die een arkanist gebruikt. Het heeft zes niveaus, van 'fit' tot 'gesloopt', met toenemende nadelen: aftrek op vechtpunten (VP) en speerpuntscores (SS). Karakters met een score op ⊙ **Arkane Affiniteit & Magische Potentie** krijgen hiermee te maken, terwijl mundane karakters alleen gewone vermoeidheid kunnen ervaren.

Karakters met hogere ⊙ **Arkane Affiniteit & Magische Potentie** hebben extra ‘bolletjes’, wat betekent dat ze meer vermoeidheid aankunnen.

Arkane vermoeidheid wordt opgelopen door het actief gebruiken van arkane krachten, afhankelijk van het resultaat van een arkane worp. Kritisch falen voegt +10 vermoeidheid toe, terwijl een kritische succes geen vermoeidheid veroorzaakt. Een goede ▲ **Arkane Stamina** en het gebruik van een Arkane Animus zorgt ervoor zorgen dat de effecten minder zijn.

Herstel vereist een proef met ▲ **Arkane Stamina** tegen een moeilijkheid afhankelijk van de vermoeidheidscategorie. Rust verlaagt de moeilijkheidsgraad, maar herstel is gebonden aan de fysieke conditie: een uitgeput karakter kan niet volledig herstellen tot het fysiek ook sterker wordt.

Arkane vermoeidheid in het kort

Arkaan vermoeid

Door actief gebruik van arkane krachten raak je meestal vermoeid, na een arkane proef raak je vermoeid, alleen als je een kritisch succes gooit gebeurt dit niet.

Kritisch falen (>5 hoger)	*+10 vermoeidheid*
Falen:	*+ 6 vermoeidheid*
Normaal succes:	*+3*
Kritisch succes (>5 lager)	*0*

Vermoeidheid voorkomen

Je ▲ **Arkane Stamina** en **arkane animus** kunnen vermoeidheid voorkomen.

Herstel

Afhankelijk van worp op ▲ **Arkane Stamina** herstel je:

Kritisch succes: -2 vermoeidheid.
Normaal succes: -1 vermoeidheid.
Falen: Geen herstel.
Kritisch falen: +1 vermoeidheid.

Rusten helpt aanzienlijk, per 15 minuten 5 punten makkelijker op de worp.

Priesters en sigillenmagiërs hebben alternatieven ontwikkeld.

Normaal vechten, met arkane wapens

Vechten met arkane wapens werkt vaak precies hetzelfde als vechten met normale wapens. Normale wapens zijn vaak prima vervangingen door arkane wapens of pantser, het laatste soms zelfs beter.

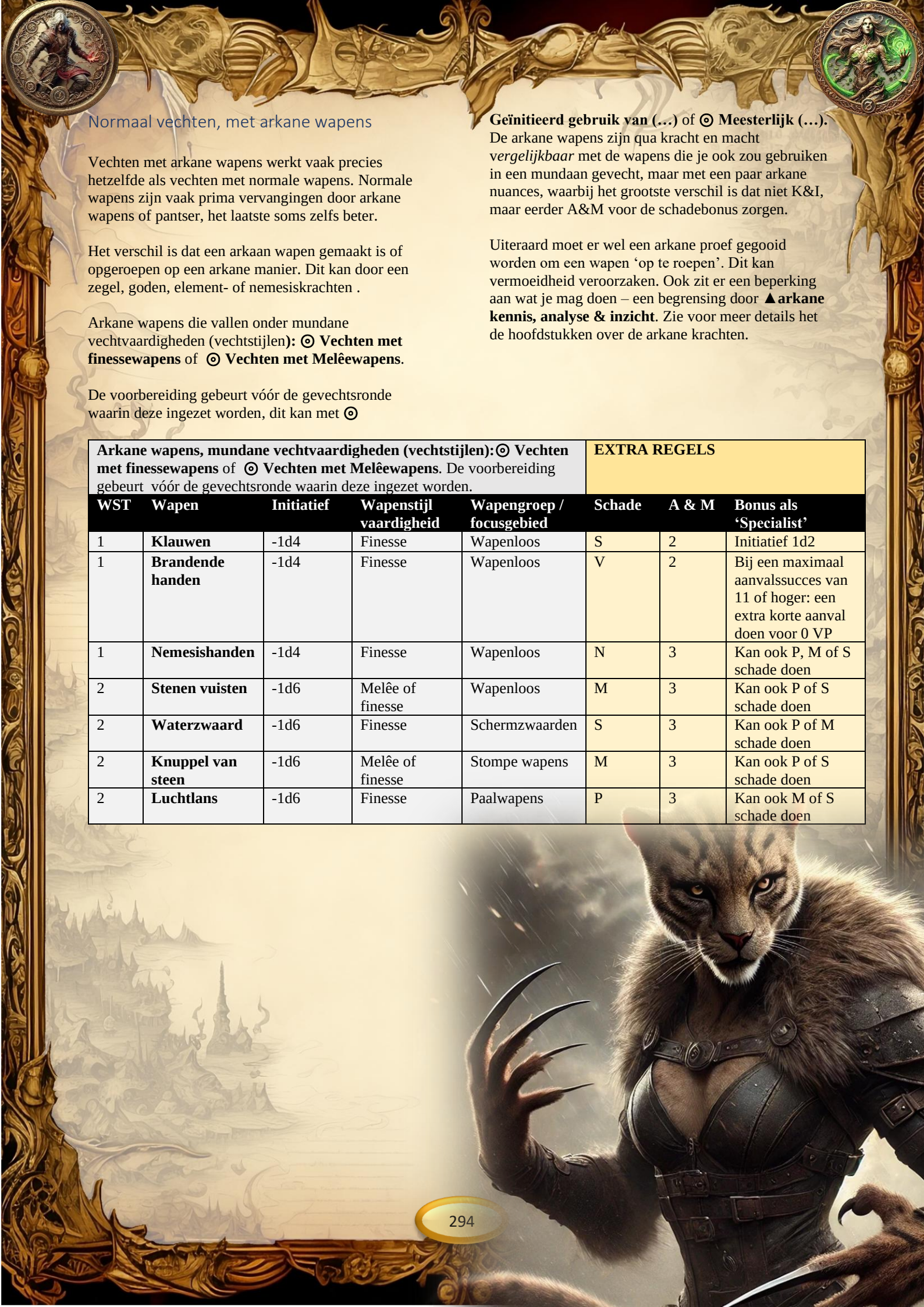
Het verschil is dat een arkaan wapen gemaakt is of opgeroepen op een arkane manier. Dit kan door een zegel, goden, element- of nemesiskrachten .

Arkane wapens die vallen onder mundane vechtvaardigheden (vechtstijlen**): ◎ Vechten met finessewapens** of **◎ Vechten met Melêewapens**.

De voorbereiding gebeurt vóór de gevechtsronde waarin deze ingezet worden, dit kan met ◎ **Geïnitieerd gebruik van (…)** of ◎ **Meesterlijk (…).** De arkane wapens zijn qua kracht en macht v*ergelijkbaar* met de wapens die je ook zou gebruiken in een mundaan gevecht, maar met een paar arkane nuances, waarbij het grootste verschil is dat niet K&I, maar eerder A&M voor de schadebonus zorgen.

Uiteraard moet er wel een arkane proef gegooid worden om een wapen ‘op te roepen’. Dit kan vermoeidheid veroorzaken. Ook zit er een beperking aan wat je mag doen – een begrensing door **▲arkane kennis, analyse & inzicht**. Zie voor meer details het de hoofdstukken over de arkane krachten.

Arkane wapens, mundane vechtvaardigheden (vechtstijlen):◎ Vechten met finessewapens of **◎ Vechten met Melêewapens**. De voorbereiding gebeurt vóór de gevechtsronde waarin deze ingezet worden.					**EXTRA REGELS**		
WST	**Wapen**	**Initiatief**	**Wapenstijl vaardigheid**	**Wapengroep / focusgebied**	**Schade**	**A & M**	**Bonus als ‘Specialist’**
1	**Klauwen**	-1d4	Finesse	Wapenloos	S	2	Initiatief 1d2
1	**Brandende handen**	-1d4	Finesse	Wapenloos	V	2	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP
1	**Nemesishanden**	-1d4	Finesse	Wapenloos	N	3	Kan ook P, M of S schade doen
2	**Stenen vuisten**	-1d6	Melêe of finesse	Wapenloos	M	3	Kan ook P of S schade doen
2	**Waterzwaard**	-1d6	Finesse	Schermzwaarden	S	3	Kan ook P of M schade doen
2	**Knuppel van steen**	-1d6	Melêe of finesse	Stompe wapens	M	3	Kan ook P of S schade doen
2	**Luchtlans**	-1d6	Finesse	Paalwapens	P	3	Kan ook M of S schade doen



Op afstand vechten met arkane wapens

Arkane wapens die vallen onder de mundane vechtvaardigheid: ⊙ **Vechten met afstandwapens.** Het enige verschil is dat voor het berekenen van de aanvalsscore *en* het gooien van de worp ⊙ **Geïnitieerd gebruik van (…)** of ⊙ **Meesterlijk** gebruikt wordt in plaats van ⊙ **Vechten met afstandwapens wordt gebruikt**, deze vaardigheid werkt wel *beperkend*. Het oproepen van de afstandwapens kost *mogelijk* iedere keer vermoeidheid, afhankelijk van het succes van de proef. Verder worden alle speerpunten gebruikt zoals bij normale afstandwapens. In praktijk betekent dit dat de tafel de belangrijkste bepalende factor is van de moeilijkheid.

Deze wapens zijn qua kracht en macht *iets* machtiger dan de afstandwapens die je ook zou gebruiken in een mundaan gevecht, hoewel je ze eigenlijk overal op kan roepen. Het gebruiken van deze wapens, zeker op grotere aftanden kan je snel uitputten.

Je mag alle wapens kiezen die ontsloten zijn, zie het *hoofdstuk over de elementkrachten*.

Voorbeeld:

Graus Lauer, een Grimberger heeft ⊙ **vechten met afstandwapens:** 6, *eindscore* van 10:

▲▲	Aanvallen met afstandwapens
	Jachtinstinct
▲	Laadsnelheid
▲▲	Lange afstandschot
▲	Precisie

Als *primaire focus* heeft hij ◊ **gebruik van lagere elementen tijdens het gevecht** met een *specialisatie*: ♦ **vuurstraal.**

Zijn ⊙ **Geïnitieerd gebruik van vuur** is 6 met een eindscore van 9 en 2 dobbelstenen – dat niet beperkt wordt door de 10 van zijn afstandwapens. En is tevens de 'standaard' aanvalsscore. Een snel schot leidt dus sneller tot vermoeidheidsschade.

Graus mag nu met zijn vuurstraal:

Inititiatief: 6 – 1d6
Schade: vuur
Snel schot: 1VP, 2 dobs, AS 7, WST 3 -2,
Standaard schot: 2VP, 2 dobs, AS 9, WST 3 + 1
Gericht schot: 3VP, 2 dobs, AS 11, WST 3 + 4
Tafel van: 8 (6 + 2 van ▲▲ Lange afstandschot)
Laap VP: 4 (5 – 1 van ▲ Laadsnelheid)
Precisie: +1 / -1 trefferplaatsing (▲ Precisie)*Specialisatie:* Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP

Arkane afstandwapens, aanvalsscore: ⊙ **Geïnitieerd gebruik van (…)**					**EXTRA REGELS**		
WST / Ini	Tafel	Laad VP	Wapen	Focus gebieden en geïnitieerd & meesterlijke arkane vaardigheden	Schade	A & M	Bonus als 'Specialist'
2 / -1d4	3	2	**Suizende Steen**	⊙ **Volatili sigillistiek** ⊙ **Elementkrachten** ◊ element aarde.	M	2	+2 schade
2 / -1d4	3	2	**Vuurpijlen**	⊙ **Volatili sigillistiek** ⊙ **Fluido sigillistiek** ⊙ **Elementkrachten** ◊ element vuur	V	2	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP
2 / -1d4	8	7	**Bliksems**	⊙ **Volatili sigillistiek** ◊ Lothár	V	3	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: kies een volgende tegenstander en doe dezelfde schade.
2 / -1d6	10	3	**Lans van Lucht**	⊙ **Volatili sigillistiek** ⊙ **Elementkrachten** ◊ element lucht	P / M	2	Initiatief 1d2
3 / -1d6	4	6	**Waterstraal**	⊙ **Volatili sigillistiek** ⊙ **Elementkrachten** ◊ element water	M	3	Het water kan ook als ijs P schade doen
3 / -1d6	6	5	**Vuurstraal**	⊙ **Volatili sigillistiek** ⊙ **Elementkrachten** ◊ element vuur	V	4	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP
3 / -1d8	2	9	**Cluster van scherven**	⊙ **Fluido sigillistiek** ⊙ **Elementkrachten** ◊ element aarde	S/P	4	+3 schade
4 / -1d8	5	9	**Vuurbal**	⊙ **Fluido sigillistiek** ⊙ **Elementkrachten** ◊ element vuur	V	5	+3 schade
5 /-1d10	4	9	**Manestraal**	⊙ **Elementkrachten** ◊ element emotie	Maanlicht*	4	

Vechten met arkane krachten

◎ Vechten met arkane krachten.

Arkane wapens die vallen onder de vechtvaardigheid: ◎ **Vechten met arkane krachten**. Deze wapens zijn qua kracht en macht iets machtiger dan de wapens die je ook zou grebruiken in een mundaan gevecht, er zit nuance in type schade en door de opbouw van speerpunten kan je net een andere vechtstijl ontwikkelen. Je raakt snel vermoeid door het gebruik van deze wapens, zeker als je het tegen een serieuze tegenstander moet opnemen.

Arkane wapens, onder ◎ **Vechten met arkane krachten**				**EXTRA REGELS**		
WST	**Initiatief**	**Wapen**	**Wapengroep**	**Schade**	**A&M**	**Bonus als 'Specialist'**
2	-1d4	**Zweepslagen van lucht of vuur**	Gebruik van lagere elementen tijdens het gevecht (lucht) / (vuur). Vechtspreuken.	S	4	+3 op natuurlijke verdediging
3	-1d6	**Aswolk / stof & schilfer wolk / ijswolk**	Gebruik van lagere elementen tijdens het gevecht (vuur) / (aarde) / (water). Vechtspreuken.	V / S	3	Bij schade op het gezicht of ogen: de tegenstander is verblind en verliest zijn resterende VP van deze ronde, en rekent de wond categorie als een malus op zijn initiatief de volgende ronde.
3	-1d6	**Zwiepende takken**	Gebruik van het element leven tijdens het gevecht. Vechtspreuken	S of M	3	+1 op pansterscore (en minimaal 1 dobbesteen)
4	-1d8	**Lucht / water stoten**	Gebruik van lagere elementen tijdens het gevecht (lucht/water). vechtspreuken	P of M	4	+3 op natuurlijke verdediging
4	-1d8	**Belaagd door ongedierte**	Gebruik van het element leven tijdens het gevecht.	S	4	+2 op de schadeworp
4	-1d4	**Vuurvlinders**	Gebruik van spreuken tijdens het gevecht (vuurspreuken), Vechtspreuken.	V	4	Bij schade op het gezicht of ogen: de tegenstander is verblind en verliest zijn resterende VP van deze ronde, en rekent de wond categorie als een malus op zijn initiatief de volgende ronde.
2	-1d6	**Tasúr**, het zwaard van Moriá	Gebruik van aanroepen Godenkrachten tijdens het gevecht (Buitengoden – Moriá / Kaedra). Vechstpreuken.	S of P	8	Als **specialist** krijgt het zwaard pas zijn werkelijke kracht: het wordt dan een zwaard met INI-1d4; WST 4; met een A&M van 4.
4	-1d6	**Nemesisklap**	Gebruik van spreuken tijdens het gevecht (Vernietiging)	M of N	3	+3 op de schadeworp
4	-1d6	**Dansend waterzwaard**	Gebruik van spreuken tijdens het gevecht (waterspreuken). Vechstpreuken.	S of M	4	+3 op de schadeworp
5	-1d8	**Dansende vuurlans**	Gebruik van spreuken tijdens het gevecht (vuurspreuken). Vechtspreuken.	V	4	Bij een maximaal aanvalssucces van 11 of hoger: een extra korte aanval doen voor 0 VP

Emotie, Gedachten & Ziel in het gevecht

Arkane wapens die vallen onder de vechtvaardigheid: op ⊙ **Geïnitieerd gebruik van (…)** of ⊙ **Meesterlijk gebruik (…).**

Hogere elementen kunnen ook in het gevecht gebruikt. Hogere elementaire aanvallen van gedachten en emotie kunnen alleen ingezet worden tegen **denkende tegenstanders**. Tegen andere wezens is het effect misschien in een niet-gevechtssituatie verontrustend, maar zal in een gevecht geen effect hebben.

De moeilijkheid van de wrop is: Passieve verdediging van tegenstander is speerpunteindscore ▲**arkaan verweer**, onder ⊙ **Fundamentele verankering** (of als de tegenstander dit niet heeft of zeer laag een minimale passieve verdediging van 5).

Of actieve verdediging (concurrentieworp) met ▲**arkaan verweer**, onder ⊙ **geïnitieerd gebruik.**

Let wel op: *ook een worp op* ▲**arkaan verweer** *kan vermoeidheid veroorzaken!*

Je gebruikt gedachten, ziel en emotie om een tegenstander te desoriënteren.

Arkane afstandwapens, mundane vechtvaardigheden – aanvalsscore is ⊙ **Geïnitieerd gebruik van (…)**

WST / Ini	VP	Laad VP	Wapen	Moeilijkheid	Effect op basis van ▲**band met Ælendýn**
-1d10	1	2	**Zenden licht (emotie)**	*Passieve verdediging* van tegenstander is speerpunteindscore ▲**arkaan verweer**, onder ⊙ **Fundamentele verankering** (of als de tegenstander dit niet heeft of zeer laag een minimale passieve verdediging van 5). Of *actieve verdediging* (concurrentieworp) met ▲**arkaan verweer**, onder ⊙ **geïnitieerd gebruik**.	▲-1d4 inititiatief voor doelwit. ▲▲ -1d6 inititiatief voor doelwit. ▲▲▲ -1d8 inititiatief voor doelwit. ▲▲▲▲ -1d10 inititiatief voor doelwit. ▲▲▲▲▲ -1d12 inititiatief voor doelwit.
-1d10	1	2	**Zenden licht (gedachten)**		
-1d10	1	2	**Zielberoer (ziel)**		
-1d10	3	5	**Zenden Zwaar (emotie)**		*Doelwit kan deze ronde geen acties meer uitvoeren en verliest maximaal 2 VP.* Aan het einde van de ronde gooit hij een worp met ▲ **Discipline & zelfbeheersing** tegen het hoogste succes van de aanval – lukt deze niet, dan vlucht de tegenstander.
-1d10	3	5	**Zenden Zwaar (gedachten)**		
-1d10	3	-	**Zielsknijpen**		Als *reactie* (buiten het initiatiefmoment) mag je de moeilijkheid van een arkane proef van een tegenstander verzwaren met 2 x ▲ op **affiniteit met Sý**, je mag in plaats daarvan ook het arkane verweer van een medestander versterken **met dezelfde bonus.**
-1d10	3	3	**Empathische link**		Door een tegenstander te lezen, en een medestander te dirigeren, kan je iedere ronde één welwillende bondgenoot een +3 op een verdedigende of aanvallende actie geven zolang je deze driehoek in stand houdt.

DE ARKANE ANIMUS

'Ik vond Astritt vlak nadat ik hier kwam, hier in het Vetterhuus, maar toen was ze nog niet van mij. Ze was al heel lang kwijt, vertelde ze me. Ze was bijna van niemand meer, maar dat is niet hetzelfde als van mij, helemaal niet hetzelfde. Astritt kan zo goed luisteren, ze naait de woorden die ik haar fluister in de naden van haar rok. Ze kamt ze in haar haar. Mooi is ze. Mooi. Mooi. Mooi. Ik wilde zo graag dat ze van mij was, en toen gaf Ashelm haar aan mij, in ruil voor een verhaal. Het verhaal van toen zijn oma-Astritt nog klein was, onooglijk en ongelofelijk dapper-bang'.

Yg, Sereen van de Buitengoden, priester van Mørlåd, Sýla, Moria en soms Blindí, lijfeigene van Jan Vetter, in het Vetterhuus.

Veel arkanen hebben een 'arkane animus'. Dit kan van alles zijn: een huisdier, een pop, een amulet, een boek, een armband, een altaar, of een vlecht. Een priester heeft een heilig symbool, een elementarist zijn 'focus', de sigillenmagiër zijn werkset, een ritualist zijn instrumenten. Al deze Arkane animus helpen een Arkaan bij het oproepen van zijn krachten en eventueel het fungeren als buffer voor arkane vermoeidheid.

Arkane animus is samengesteld uit de woorden *arcanus* (geheim, mysterieus of verborgen) en *anima* (ziel of levensessentie). Het verwijst naar een verborgen, innerlijke kracht die een wezen of voorwerp doordringt en waarmee een Arkaan een link kan maken. Een arkaan kan, als hij zich concentreert en 'focust' tot een verdieping van zijn arkane krachten komen. Sommige voorwerpen en dieren zijn van zichzelf 'arkane animus', andere kunnen na zorgvuldig en langdurig arkaan gebruik (tijdens gebeden, rituelen, aan- of oproepen van krachten) de arkane 'ziel' zelf laten ontstaan. De Arkane animus wordt daarmee een kanaal, een kathalysator naar de Sý en vormt een brug, een geleider, voor hun eigen krachten en de krachten van de buitenwereld.

Gebruik komt arkane animus komt relatief veel voor bij elementaristen en priesters. Maar ook sigillenmagiërs, die de krachten buiten zichzelf bundelen, gebruiken geanimeerde werktuigen die hun helpen de Sý te beheersen.

Hoe werkt een arkane animus?

Een Arkane animus is altijd gekoppeld aan een arkane vaardigheid (bijvoorbeeld: ◎ **Krachten van het element Gedachten**) een heks of een shamaan kan eventueel meerdere Arkane anina hebben voor verschillende arkane vaardigheden.

Kracht van Arkane anima
Een Arkane animus kan kracht ▲, ▲▲ of ▲▲▲. Hebben, waarbij ▲ een normale Animus is en een ▲▲▲ een bijzonder krachtige Animus. Een Arkane animus wordt *begrenst* door ▲ op ▲ **Band met (….)**. Een karakter met ▲▲ op ▲ **Band met de Sý** kanm dus maximaal een Arkane animus hebben van sterkte ▲▲.

Een Arkane animus kan bij de karaktercreatie verkregen worden als onderdeel van de **karaktergeschiedenis**. Dit kost startpunten. Tijdens het spelen zelf kan een karakter ook een Arkane animus krijgen, of deze ontwikkelen – hier is uiteraard de nodige aandacht en focus voor nodig…

Wat als de Arkane animus kapot gaat, of sterft?
Als een Arkane animus 'kapot' of 'dood' gaat, betekent dit het einde van deze speciale arkane band tussen het arkane karakter en zijn Arkane animus. Dit is vaak een sterke, potentieel traumatische, ervaring.

Elementaire Arkane animus

Je mag de kracht van de Arkane animus gebruiken bij het oproepen van elementkrachten. Er zijn dan twee effecten: de moeilijkheid van de proef gaat omlaag en de arkane vermoeiheid komt als eerste terecht bij de Arkane animus. Dit moet aan de voorkant duidelijk gemaakt worden. Ga je, qua arkaan vermoeiheidverlies, over de grens van je Arkane animus heen, dan heeft dit tijdelijke consequenties (meestal een aantal uren tot dagen dat de Arkane animus niet meer functioneert). Het de restant van de arkane vermoeidheid komt altijd bij de Elementarist terecht. Per speelavond mag je het zovaak inzetten als het aantal ▲van de Arkane animus (dus maximaal 3x).

Elementaire Arkane animus	
Buffer	De buffer van de Animus is gelijk aan de kracht van de Animus. Vermoeidheid wordt eerst van de buffer afgetrokken, bij een *overflow* komt dit bij de elementarist terecht – en heeft consequenties voor de Animus.
Katalysator	
▲	→ 2 punt verlicht op ▲**oproepen van elementaire krachten**
▲▲	→ 3 punten verlicht op ▲**oproepen van elementaire krachten**
▲▲▲	→ 5 punten verlicht op ▲**oproepen van elementaire krachten**

Heilige Arkane animus

Een Heilige Arkane animus, noem het een Heilig Artefact, mag je inzetten bij het aanroepen van je God. Deze proef wordt dan verlicht met de score van de Arkane animus. Per speelavond mag je het zovaak inzetten als het aantal ▲van de Arkane animus (dus maximaal 3 keer per speelavond). Heilige Arkane

animus kunnen ook ingezet worden bij rituelen of spreuken van meester-priesters.

Heilige Arkane animus	
▲	→ 2 punt verlicht op ▲**Aanroepen van je God**
▲▲	→ 3 punten verlicht op ▲**Aanroepen van je God**
▲▲▲	→ 5 punten verlicht op ▲**Aanroepen van je God**



Nemesis Arkane animus

Je mag de kracht van de Arkane animus gebruiken bij het oproepen van Nemesiskrachten. Er zijn dan twee effecten: de moeilijkheid van de proef gaat omlaag en de arkane vermoeiheid komt als eerste terecht bij de Arkane animus. Dit moet aan de voorkant duidelijk gemaakt worden. Ga je, qua arkaan vermoeiheidverlies, over de grens van je Arkane animus heen, dan heeft dit tijdelijke consequenties (meestal een aantal uren tot dagen dat de Arkane animus niet meer functioneert). Het de restant van de arkane vermoeidheid komt altijd bij de Nemesispriester terecht. Per speelavond mag je het zovaak inzetten als het aantal ▲van de Arkane animus (dus maximaal 3x).

Elementaire Arkane animus	
Buffer	De buffer van de Animus is gelijk aan de kracht van de Animus. Vermoeidheid wordt eerst van de buffer afgetrokken, bij een overflow komt dit bij de Nemesispriester terecht – en heeft consequenties voor de Animus
▲	→ 2 punt verlicht op Nemesis proeven
▲▲	→ 3 punten verlicht op Nemesis proeven
▲▲▲	→ 5 punten verlicht op Nemesis proeven

Arkane animus van de Sigillenmagiër (Stabili)

Bij het maken van sigillen heeft een magiër vaak een bijzondere werkset. Deze zijn vaak ook ‘arkaan geladen’ of ‘arkaan bezield’ en vallen onder de Arkane animus. Het *maken* van sigillen wordt dan verlicht met de score van de Arkane animus. Per speelavond mag je het zovaak inzetten als het aantal ▲van de Arkane animus (dus maximaal 3x).

Arkaan geanimeerde werktuigen	
▲	→ 2 punt verlicht op ▲**Zegels maken.**
▲▲	→ 3 punten verlicht op ▲**Zegels maken**
▲▲▲	→ 5 punten verlicht op ▲**Zegels maken**

Arkane animus van de Sigillenmagiër (Volatili)

Je mag de kracht van de Arkane animus gebruiken bij het maken van volatili-zegels. Er zijn dan twee effecten: de moeilijkheid van de proef gaat omlaag en de arkane vermoeiheid komt eerst terecht bij de Arkane animus. Dit dit moet aan de voorkant duidelijk gemaakt worden. Ga je, qua vermoeiheid, over de grens van je Arkane animus heen, dan heeft dit tijdelijke consequenties (meestal een aantal uren tot dagen dat de Arkane animus niet meer functioneert). Het de restant van de arkane vermoeidheid komt altijd bij de magiër terecht. Per speelavond mag je het zovaak inzetten als het aantal ▲van de Arkane animus (dus maximaal 3x).

Arkane animus van de Volatili	
Buffer	De buffer van de Animus is gelijk aan de kracht van de Animus. Vermoeidheid wordt eerst van de buffer afgetrokken, bij een overflow komt dit bij de volatili terecht – en heeft consequenties voor de Animus.
▲	→ 2 punt verlicht op ▲**Zegels maken.**
▲▲	→ 3 punten verlicht op ▲**Zegels maken**.
▲▲▲	→ 5 punten verlicht op ▲**Zegels maken.**

Arkane animus voor spreuken (meesterschap)

Bij het gebruik van spreuken kan je ook een Arkane animus gebruiken. Er zijn dan twee effecten: de moeilijkheid van de proef gaat omlaag en de arkane vermoeiheid komt als eerste terecht bij de Arkane animus. Dit moet aan de voorkant duidelijk gemaakt worden. Ga je, qua arkaan vermoeiheidverlies, over de grens van je Arkane animus heen, dan heeft dit tijdelijke consequenties (meestal een aantal uren tot dagen dat de Arkane animus niet meer functioneert). Het de restant van de arkane vermoeidheid komt altijd

bij degene terecht die de spreuk doet. Per speelavond mag je het zovaak inzetten als het aantal ▲van de Arkane animus (dus maximaal 3x).

Arkane animus voor meestermagiërs	
Buffer	Buffer voor arkane vermoeidheid, de overflow komt bij de meestermagiër terecht – en kan disfunctioneren van de Arkane animus tot gevolg hebben.
▲	→ 2 punt verlicht op ▲**Zegels maken**
▲▲	→ 3 punten verlicht op ▲**Zegels maken**
▲▲▲	→ 5 punten verlicht op ▲**Zegels maken**

Arkane animus voor rituelen (meesterschap)

Bij het maken van rituelen gebruikt een meester-priester of magër ingewikkelde rituelen. Hierbij kunnen Arkane Animus helpen. Denk daarbij aan krijt, zwaarden, dolken, kaarsen, bloed, boeken, wierrook of een schedel. Vaak heeft een ritualist een basis werkset die hij herbruikt.

Deze werkset is soms ‘arkaan geladen’ of ‘arkaan bezield’ en vallen onder de Arkane animus. Het uitvoeren van rituelen wordt dan verlicht met de score van de Arkane animus. Per speelavond mag je het zovaak inzetten als het aantal ▲van de Arkane animus (dus maximaal 3x).

Arkaan geanimeerde werktuigen	
▲	→ 2 punt verlicht op ▲**Zegels maken.**
▲▲	→ 3 punten verlicht op ▲**Zegels maken**
▲▲▲	→ 5 punten verlicht op ▲**Zegels maken**

Arkane animus: in het Kort

Een **Arkane animus** is een arkaan voorwerp of wezen dat een Arkaan helpt bij het versterken en kanaliseren van zijn krachten. Dit kan van alles zijn, zoals een huisdier, amulet, boek of ander symbool. Elementaristen, priesters, sigillenmagiërs en ritualisten gebruiken Arkane Animus om hun magie te focussen en, als dat van toepassing is, arkane vermoeidheid op te vangen.

Elke Arkane animus is verbonden aan een specifieke arkane vaardigheid, en heeft een krachtsniveau aangeduid met ▲, ▲▲, of ▲▲▲ (1,2 of 3) waarbij hogere niveaus krachtigere effecten bieden.

Een Arkane animus geeft een verlichting op de worp die krachten oproept, die bij de arkane vaardigheid hoort. Het gebruik van een Arkane animus verlaagt, afhankelijk van de kracht van de Animus, de moeilijkheid van arkane proeven met 2, 3 of 5 punten en fungeert als buffer tegen vermoeidheid (1, 2 of vemoeidheidscategorieën). Bij overbelasting kan de Animus tijdelijk niet meer functioneren.

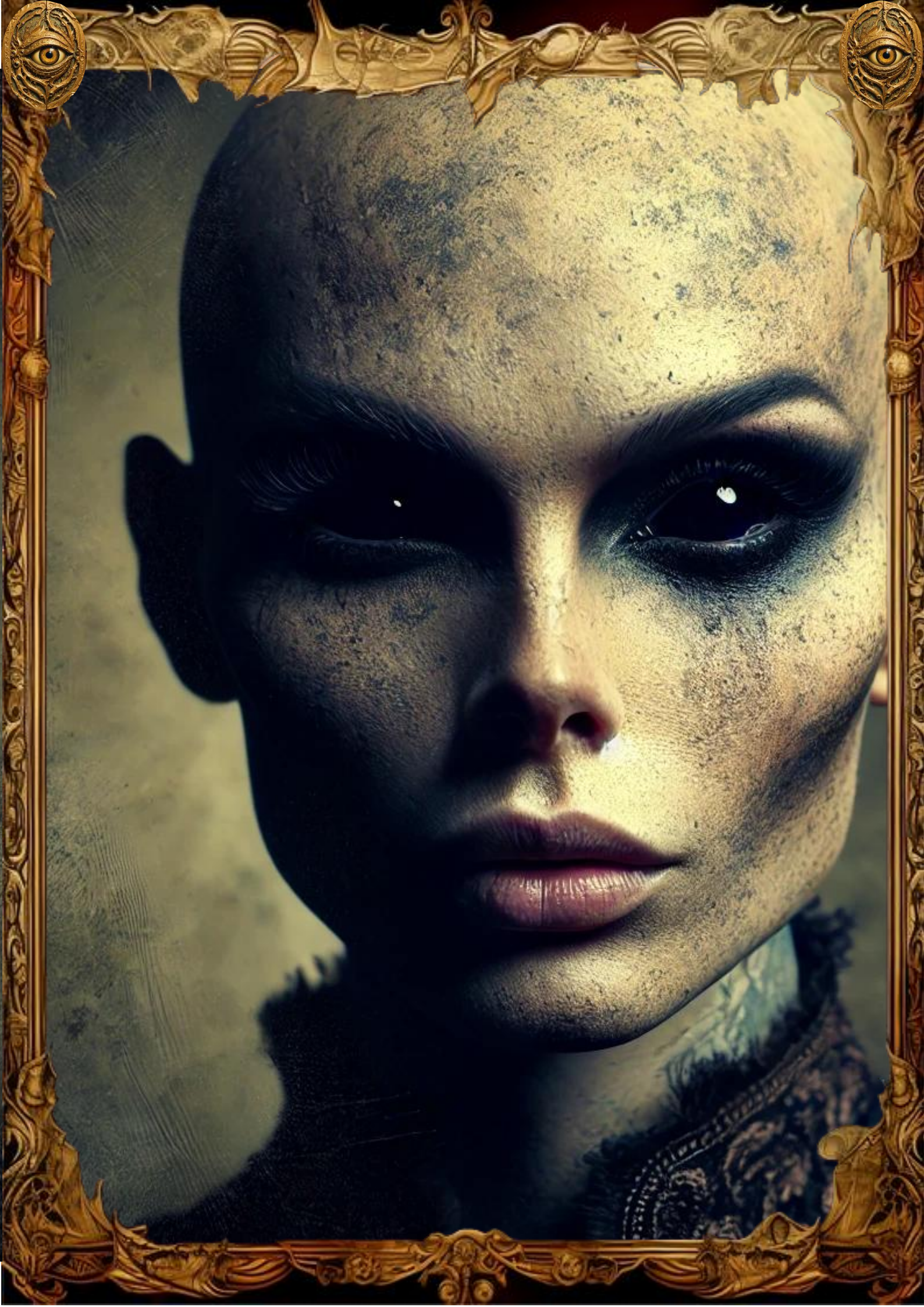
Een Arkane animus kan maximaal 1, 2 of 3 keer per speelsessie gebruikt worden, ook dit is afhankelijk van de kracht van de Animus.

Een Arkane animus kan tijdens de karaktercreatie worden verkregen of ontwikkeld in de loop van het spel. Als het kapot gaat of sterft, leidt dit tot een traumatische breuk met de arkanist.











Arkane animus: in het Kort

Een **Arkane animus** is een arkaan voorwerp of wezen dat een Arkaan helpt bij het versterken en kanaliseren van zijn krachten.

Elke Arkane animus is verbonden aan een specifieke arkane vaardigheid, en heeft een krachtsniveau aangeduid met ▲, ▲▲, of ▲▲▲ (1,2 of 3) waarbij hogere niveaus krachtigere effecten bieden.

Een Arkane animus geeft **een verlichting op de worp die krachten oproept**, die bij de arkane vaardigheid hoort. Het gebruik van een Arkane animus verlaagt, afhankelijk van de kracht van de Animus, de moeilijkheid van arkane proeven met 2, 3 of 5 punten en fungeert als buffer tegen vermoeidheid (1, 2 of vemoeidheidscategorieën). Bij overbelasting kan de Animus tijdelijk niet meer functioneren.

Een Arkane Animus kan maximaal 1, 2 of 3 keer per speelsessie gebruikt worden, ook dit is afhankelijk van de kracht van de Animus.

Arkane vermoeidheid in het kort

Arkaan vermoeid

Door actief gebruik van arkane krachten raak je meestal vermoeid, na een arkane proef raak je vermoeid, alleen als je een kritisch succes gooit gebeurt dit niet.

Kritisch falen (>5 hoger)	*+10 vermoeidheid*
Falen:	*+ 6 vermoeidheid*
Normaal succes:	*+3*
Kritisch succes (>5 lager)	*0*

Vermoeidheid voorkomen

Je ▲ **Arkane Stamina** en **arkane animus** kunnen vermoeidheid voorkomen.

Herstel

Afhankelijk van worp op ▲ **Arkane Stamina** herstel je:

Kritisch succes: -2 vermoeidheid.
Normaal succes: -1 vermoeidheid.
Falen: Geen herstel.
Kritisch falen: +1 vermoeidheid.

Rusten helpt aanzienlijk, per 15 minuten 5 punten makkelijker op de worp.

Priesters en sigillenmagiërs hebben alternatieven ontwikkeld.

Arkane vermoeidheid		Status	VP	SS	Proef
I	O	Fit	-	-	9
II	O	Uitgeblust	-		12
III	O	Moe	-	-1	15
IV	O	Verzwakt	-1	-2	18
V	O	Kapot	-2	-4	21
VI	O	Gesloopt	nvt	nvt	24
VII	O	K.O.	-		

De eigenschap AA & MP geeft extra bolletjes op de categoriën. VP = Vechtpunten. SS, SeS, is speerpunteindscore.



genezing van Nemesiswonden

Nemesiswonden zijn vaak dodelijk.

Fysieke wonden met Nemesis geïnfecteerd: *Een Nemesiswond kan fysiek zijn (een dolk met Nemesiskrachten) daardoor is het verzorgen van fysieke Nemesiswonden altijd* ***beperkt*** *door* **▲ Ziekte & trauma behandelen**.

Een patient herstelt lastiger van een Nemesiswond omdat de dubbele wondcategorie afgetrokken wordt van de einscore **▲ Goed herstel van wonden & ziekten.**

Trauma wonden (Nemesis): *een Nemesiswond die het wezen van een patiënt aantast kan alleen genezen worden met een verzorging door* **▲ Ziekte & trauma behandelen**.

Als Nemesis trauma wonden worden toegebracht in een gevecht, of een karakter een Nemesiswond krijgt in een gevecht, beperkt **▲ Ziekte & trauma behandelen** ook de EHBO proef.

Voor alle situaties met Nemesiswonden:

Een patient herstelt lastiger van een Nemesiswond omdat de dubbele wondcategorie afgetrokken wordt van de eindscore **▲Goed herstel van wonden & ziekten.**

Moeilijkheid van het vormen van een Coterie / Cirkel van arkanen

Moeilijkheid: 10 om de band te vormen, +2 voor iedere deelnemer in een groep groter dan 2. Alle deelnemers gooien. Een groep van 4 gooit iedereen moeilijkheid 14.



Lijst van arkane speerpunten

- ▲ Aanroepen van krachten van de Goden (….)
- ▲ Arkaan verweer
- ▲ Arkane krachten & residu opmerken
- ▲ Arkane kennis, analyse & inzicht
- ▲ Arkane stamina
- ▲ Band met Ælendýn
- ▲ Band met (Goden)
- ▲ Band met Sý (Ziel)
- ▲ Beheersing van de Sý
- ▲ Discipline & zelfbeheersing
- ▲ Elementkrachten van (…) oproepen
- ▲ Geduld & kalmte
- ▲ Hoge pijngrens & groot incasseringsvermogen
- ▲ Kennis van liturgiën en gebeden
- ▲ Meesterlijk elementgebruik
- ▲ Meesterlijk gebruik van zielskrachten
- ▲ Meesterzegels ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Meesterzegels maken
- ▲ Nemesiskrachten oproepen
- ▲ Nemesiskrachten oproepen als Meesterdienaar
- ▲ Onbewuste band met Ælendýn
- ▲ Onbewuste band met Nakár (de Draak)
- ▲ Onbewuste band met Nakár (Fuengo)
- ▲ Onbewuste band met (Goden)
- ▲ Onbewuste band met Sý (Ziel)
- ▲ Onbewuste beheersing van de Sý
- ▲ Oog voor detail & veranderende patronen
- ▲ Oproepen van krachten van het element (…)
- ▲ Zielskrachten oproepen
- ▲ Verleiden & overtuigen
- ▲ Voordracht & presentatie
- ▲ Zegelkunde: ontwerpen & ontwikkelen
- ▲ Zegels maken
- ▲ Zelfvertrouwen & geloof in eigen kunnen
- ▲ Zesde zintuig & gevareninstinct
- ▲ Zielskrachten oproepen

Locatie	Hoogste succes	WST				
		1	2	3	4	5
L. Arm	1	I	I	I	I	I
L. Been	2	I	I	I	I	I
R. Arm	3	I	I	I	I	I
R. Been	4	I	I	I	II	II
Romp	5	I	I	II	II	II
Hoofd	6	II	II	II	II	II
L. Arm	7	II	II	II	II	II
L. Been	8	II	II	II	II	III
R. Arm	9	II	II	III	III	III
R. Been	10	II	III	III	III	III
Romp	11	III	III	III	III	III
Romp	12	III	III	III	III	IV
R. Arm	13	III	III	IV	IV	IV
Romp	14	III	III	IV	IV	IV
Romp	15	III	IV	IV	IV	V
Hoofd	16	IV	IV	IV	V	V
Gezicht	17	IV	IV	V	V	V
Hals	18	IV	IV	V	V	VI
Oog	19	IV	V	V	VI	VI
	20	IV	V	VI	VI	VI
	21	V	V	VI	VI	VII
	22	V	VI	VI	VII	VII
	23	V	VI	VII	VII	VII
	24	V	VI	VII	VII	VIII
	25	VI	VII	VII	VIII	VIII

