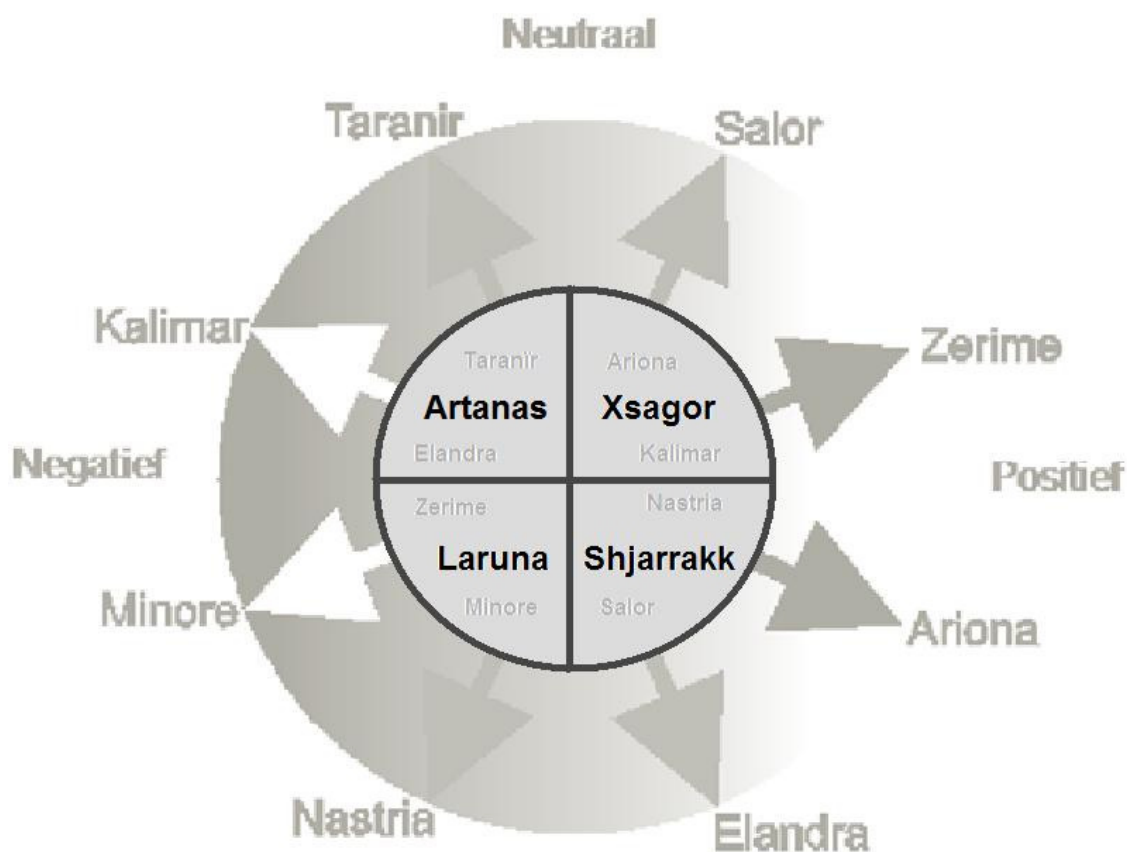


# Handboek der Geloofsdienaren



## Inhoudsopgave

1. Voorpagina
2. Inhoudsopgave
3. Voorwoord
4. In den beginnen
5. Het ontstaan van de Nieuwe Goden / Avatars
6. t/m 8. De Nieuwe Goden koppels
8. De verbanning van Le Landru
9. Voorouders
10. Hoe nu verder?
11. t/m 14. Basisspreuken
15. t/m 16. Godenspreuken
17. Uitwerking godenspreuken
23. Speciale godenspreuken

## Voorwoord

Niet alles is wat het lijkt. Dat was de bewoners van Le Landru al langer bekend. Ze dachten dat ze inmiddels wel alles gehad hadden en niets hen nog van slag kon brengen. Hiermee leken ze het noodlot wel te tarten. Want het is nog maar kort geleden dat ze erachter kwamen dat goden in wie zij geloofden enkel maar creaties van de Oude Goden waren.

Maar de bewoners van Le Landru zijn ook buigzaam en zullen hier ook mee om leren gaan.

Maar wie zijn deze Oude Goden? Wie waren onze goden dan? Zoveel vragen waar men haastig een antwoord op probeert te vinden.

Er gaat een lichte trilling over de wereld. Een trilling van twijfel en verwarde emoties. Het is nu aan de priesters om het bestaan weer stabiel te krijgen, gelovigen te overtuigen dat hun geloof geen leugen was enkel maar een klein deel van de alom heersende waarheid.

Een zware taak maar met de kracht van het geloof zullen de priesters hierin slagen.

In dit handboek vind je de geschiedenis van de ons bekende goden en de Oude Goden die ook ons nu bekend zijn geworden.

Tevens vind je hier de spreuken die priesters bij kunnen staan in hun strijd tussen goed en kwaad en hun nieuwe taak om iedereen weer vertrouwen in het geloof te geven.

Met vriendelijke groet,  
Stichting Lands in Exile

## In den beginnen...

In het begin der tijden waren er vier goden genaamd; **Artanas, Xsagor, Laruna en Shjarrakk**. Deze goden hebben de wereld gecreëerd zoals het nu bestaat en hebben elk eigen persoonlijkheden en interesses. Ze worden ook wel de Oude Goden genoemd of de Eerste Goden.

De wereld was hun speeltuin, hun terrarium waar ze naar believe konden experimenteren. Ze creëerden de dieren maar verloren al gauw hun interesse. Om meer vermaakt te hebben creëerden de Oude Goden individueel denkende wezens om ze te kunnen sturen en er mee te kunnen spelen op een manier die aardse wezen hun verstand te boven gaat.

De eerste wezens hadden zo hun schoonheidfoutjes en hielden niet lang stand. Na millenia's te zijn verstreken waren er acht sterke rassen die zijn blijven voort bestaan.

De eerste was de Mens, dat was een experiment van *Shjarrakk*. Dit bleek redelijk geslaagd te zijn, maar de anderen wilden toch weer wat anders.

De andere 7 hadden allemaal een gedeelte overgehouden van het eerste geslaagde gecreëerderas genaamd de mens.

Maar de zeven andere rassen zijn lichamelijk en geestelijk geëvolueerd met grote verschillen. Deze rassen kregen ook hun eigen naam (netzoals de dieren en insecten die kregen) die luiden dwerg, elf, halfling\_(een grapje van *Artanas*), orc, goblin, gnome en trol.

De goden zijn zich steeds meer gaan interesseren in de door hen gecreëerden rassen. Ze begonnen zelfs trekjes te vertonen en te imiteren van de rassen die ze zelf hadden gecreëerd.

**Artanas:** De God van strijd en oorlog.

**Xsagor:** De God van alle Elementen.

**Laruna:** De Godin van Leven en Dood.

**Shjarrakk:** De God van Wijsheid en de Natuur.

## Het ontstaan van de Nieuwe Goden/Avatars

Deze goden hebben gezien hoe de wezens met de door hen gecreëerde wereld omgingen, zeer intrigerend vonden ze het. Echter groeiden de rassen rap en al gauw konden ze niet alles meer in het oog houden. Ze zagen alleen de grote gebeurtenissen.

Om toch de kleinere gebeurtenissen in de gaten te kunnen houden creëerden ze ieder twee avatars. Een mannelijke en een vrouwelijke. Deze avatars werden eropuit gestuurd om informatie en kracht te verzamelen voor hun schepper.

Elke van de Oude Goden had 2 kanten, deze kanten zijn in principe altijd in conflict met elkaar en uit deze kanten zijn de avatars ontstaan.

Deze avatars werden door de mensachtigen gezien als goden. Dit vonden de Ancient Gods prima, zo bleven zij meer op de achtergrond en via die avatars creëerden zij extra kracht door geloof te winnen.

Uit *Artanas* ontstonden:

Taranir, de "God" van de oorlog, vechters en duel  
Elandra, de "Godin" van de vrede, liefde en passie

Uit *Xsagor* ontstonden:

Kalimar, de "God" van het Duisternis, misleiding en truuksjes  
Ariona, de "Godin" van het Licht, eerlijkheid en openhartigheid

Uit *Laruna* ontstonden:

Minore, de "Godin" van de Dood, ziektes en moord  
Zerime, de "God" van het leven, balans en genezing

Uit *Shjarrakk* ontstonden:

Salor, de "God" van Wijsheid, Rechtvaardigheid en Orde  
Nastria, de "Godin" van de Natuur

Een ieder van jullie is vast wel bekend met het verhaal van de goden dat hieronder volgt.

Sinds de tijd der bewustwording van deze nieuwe goden zijn er altijd 8 aanwezig geweest. Het goden pantheon wordt altijd opgetekend in een wiel. Een wiel waarin de ene god tegen over de andere god staat en elkaars tegenpolen zijn. De twee goden die elkaars tegenpool zijn proberen elkaar op allerlei manieren te bevechten om meer gelovigen achter zich te krijgen en de principes waar hij of zij voor staan boven de anderen te stellen.

## De Nieuwe Godenkoppels

### Het eerste goden koppel

Het eerste goden koppel bestaat uit **Taranir** en **Elandra**.

**Taranir** is de god van de oorlog, het duel en krijgers. Taranir is de verheerlijking en de afschuw van oorlog. Een ieder die een wapen heft sterkt zijn gezag als heer en meester over het slagveld.

**Elandra** is de godin van de liefde, passie en vrede, veelal aanbeden door verliefde koppels en volksvermakers. Een ieder die zich bezig houdt met kunst en emoties sterkt haar gezag over het domein van gevoel en vrede.

**Taranir** en **Elandra** bevechten elkaar in alles. Is het niet op een strijdveld dan wel in het hart.

### Het tweede goden koppel

Het tweede goden koppel bestaat uit **Kalimar** en **Ariona**.

**Kalimar** is de god van de duisternis, misleiding en trucs. Kalimar schroomt niet om zijn vuile werk te laten doen door de andere goden, dit uiteraard zonder dat ze het zelf door hebben. Kalimar zal nooit een open gevecht kiezen als er een andere subtielere manier is. Kalimar vindt veel steun onder de dieven.

**Ariona** is de godin van het licht, eerlijkheid en openhartigheid. Ariona is nog nooit betrapt op een leugen of geheim. Velen die Ariona volgen doen dit uit overtuiging om anderen te helpen op wat voor manier dan ook.

**Kalimar** en **Ariona** spreken nauwelijks tot nooit met elkaar. Ariona vertrouwt geen enkel woord van Kalimar en Kalimar op zijn beurt begrijpt niet dat Ariona nooit iets verzwijgt.

### Het derde goden koppel

Het derde goden koppel bestaat uit **Minore** en **Zerime**.

**Minore** is de godin van de dood, ziektes en verderf. Minore is altijd somber en stil. Haar kracht komt uit creaturen die sterven op wat voor manier dan ook. Minore heeft al vaak een ziekte het land in gestuurd om zo haar kracht te versterken.

**Zerime** is de god van de genezing, balans en het leven op zich. Zerime heeft vele volgelingen onder de genezers en priesters.

**Minore** en **Zerime** hebben een sterke band samen in het feit dat de een niet zonder de ander kan, echter wil geen van hen dit inzien en bekrachtigen.

## Het vierde goden koppel

Het vierde goden koppel bestaat uit **Salor** en **Nastria**.

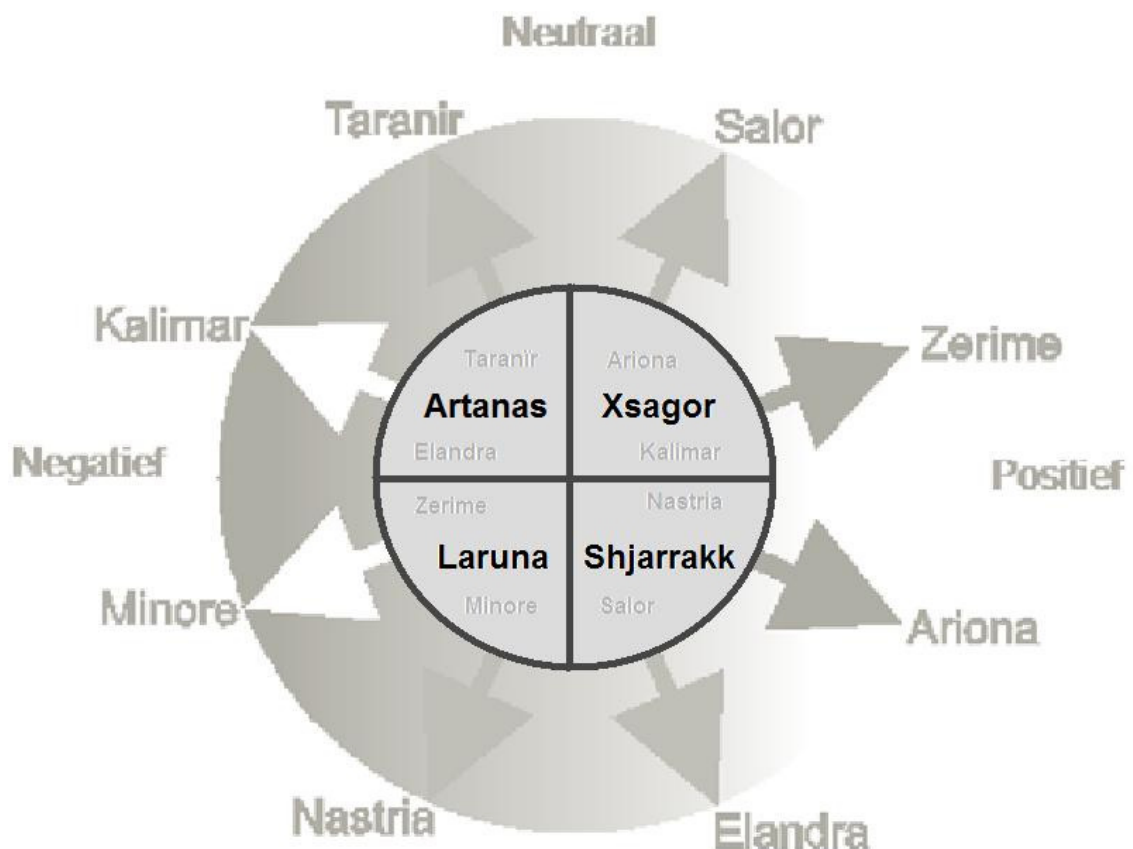
**Salor** is de god van de wijsheid, rechtvaardigheid en de orde. Salor is erg principieel in tradities. Salor wordt meestal in verband gebracht met de ridderordes.

Salor heeft al meerdere malen ingegrepen in het spel der goden omdat het niet doordacht was of rechtvaardig tegen over de stervelingen.

**Nastria** is de godin van de natuur. Nastria laat alles op haar beloop en overziet de gebeurtenissen over grote tijds periodes.

Nastria is erg geduldig en laat soms dingen te ver komen zonder in te grijpen. Als Nastria in grijpt heeft dat vaak grote gevolgen voor de omgeving en haar inwoners.

**Nastria** en **Salor** zijn erg subtiel in het gevecht, beiden willen niet dat de een weet wat de ander doet omdat het vaak erg drastische gevolgen heeft voor de andere.



## De verbanning van Le Landru

Zowel de Oude als Nieuwe Goden begonnen te beseffen dat hun creaties behoefte hadden aan geloof. Nog erger sommige waren er van afhankelijk.

Toen Le Landru verbannen werd voor de gruwel die het wilde veroorzaken besloten de Oude Goden om de Nieuwe Goden met hen mee te sturen.

Dit om meerdere redenen. Hun 'kinderen', hun avatars die als goden aanbeden werden zouden nu op eigen benen moeten staan. Ze zouden elkaar nodig hebben om de mensen zo nu en dan in de goede richting te sturen om de vloek op te lossen.

Een andere reden was dat een verbanning door de Oude Goden wat meer in houd dan een eindje uit de buurt zijn. Le Landru werd in een soort van leegte in het heelal geplaatst. Afgesloten van alles op een enkele lijn waardoor andere bannelingen gestuurd konden worden.

Niemand kon contact opnemen met het verbannen land. Zelfs de oude Goden niet. Een verbanning is tot daar aantoe maar daarmee het contact met een god verbreken zou meer dan een verbanning zijn. Het zou de dood voor de bewoners van Le Landru betekenen.

Zo geschiedde het. De Nieuwe Goden werden meegezonden en het duurde maar een paar generaties alvoor de mensen niet beter wisten dat er enkel deze acht goden waren.

De goden zelf begonnen te genieten van de aandacht en macht die ze verkregen door het vergaren van gelovigen. Al snel was het beoogde doel van de goden aan de kant geschoven; het in de goede richting zetten van de inwoners om de vloek op te heffen.

Eeuwen passeerden tot er in het Hawkspire van vergane glorie mensen samen begonnen te wonen en werken. Er was iets met deze groep mensen. Ze hadden meer drijfkracht. Stukje bij beetje wisten ze de geschiedenis te achterhalen en met veel strijd en verstand de vloek op te heffen.

Toen de vloek over Le Landru verbroken werd zagen de Oude Goden in minder dan een seconden hoe hun avatars zich gedragen hadden als Goden op Le Landru. Dat hun haat naar elkaar enkel groter was geworden in plaats dat het leidde tot een betere samenwerking.

De Oude Goden besloten om hun avatars, die van hun vervreemd waren, weer tot hun te nemen. Anders zouden deze 8 goden die inmiddels gegroeid waren in kracht, dezelfde chaos creëren op de wereld als ze hebben gecreëerden in de verbannen landen.

De eigenschappen van de acht weer vertegenwoordigd in de goden. Hun namen niet verloren hun krachten niet vergaan. Als onderdeel van hun schepper zullen ze verder bestaan.

## Voorouders

Omdat de goden in het verleden hun avatars met Le Landru hadden meegestuurd moesten ze iets anders verzinnen om tot hun gelovigen te kunnen spreken. Want hoe kan een god die tegelijk alles overziet zich op een enkeling richting die niet van belang is voor de grote gebeurtenissen?

Van de een op de andere dag verschenen er een soort geestverschijningen. Nu blijkt dat dit de voorouders van de gelovigen zijn. Deze spreken op hun eigen manier namens je god. Vanuit een aspect, emotie of gedachte. Soms zo helder als kristal soms in raadsels zo troebel als gortenpap.

Als men een god aanroept of tot hem bid zal een voorouder als tussenpersoon optreden.

Vaak zullen dit voorouders van lang geleden zijn. Een enkele keer komt het voor dat je de voorouder zelf nog gekend hebt.

De rede dat het minder vaak voorkomt is dat als men dood gaat het begrip tijd ophoud. Iets wat niet erg is als je gewoon dood bent maar als je in contact komt met levende wezens word het verwarrend.

Zowel de voorouder als jijzelf praten snel, sloom, staan als bevroren, flitsen voorbij, je bent weer een kind, je bent volwassen maar dan net allebei op een ander moment. Een voorouder moet leren om zich weer aan te passen aan de tijdsstroom waarop de wereld draait.

De enkeling die dit snel onder de knie krijgt zal je dus bekend voor kunnen komen omdat het familie is die je zelf hebt gekend.

Als je bloed puur is zal je enkel jou ras tegenkomen. Al zijn er velen waar wel een druppeltje van een ander ras in zit.

## **Hoe nu verder?**

Maar wat als ik nu een van de acht aan hang/hing?

Jou god en zijn tegenpool zijn in hun schepper opgenomen.

Zie de Oude Goden als een bak groene verf. Ze de twee tegenpolen, de avatars, jou goden als een bak gele verf en een bak blauwe verf. Deze worden weer bij de groene verf gemengd.

Bedenk nu dat het geen verf is maar aspecten, emoties en gedachten. Ze zijn iets minder goed te mengen als verf. Zo kan je je nog steeds richten op een bepaald aspect.

Zo gaat het al eeuwen op de huidige wereld. Er zijn mensen die zich richten op de gehele god, er zijn mensen die zich richten op een bepaald aspect en er zijn mensen die het tegen aspect haten.

Of men zich dan beseft dat ze een deel van hun god haten weet ik niet. Misschien proberen ze wel het andere aspect uit te bannen.

## Basis Spreuken

Basis spreuken kosten 1 mana per spreuk om te casten.

De geloofsdienaar moet elke ochtend naar zijn god(in) bidden voor nieuwe energie voor het casten van spreuken voor die dag. Doet hij dit niet zal hij geen mana hebben om zijn spreuken te casten.

De spreuken die de geloofsdienaar heeft, bepaalt hij tijdens het maken van zijn karakter.

### Voorbeeld incantatie:

#### Engelse incantatie:

“In the name of <GOD> let me see, let me see how strong these undead are.... I Detect Undead One....”

#### Nederlandse incantatie:

*“In de naam van <GOD> geef me de kracht deze levens te rekken tot hulp ons bereikt met deze Sanctuary”*

Probeer voor jezelf of samen met andere geloofsdienaren passende incantatie te verzinnen. Het is altijd leuker als je zelf iets kan inbrengen dan dat alles wordt voorgekauwd. Je moet echter wel je god benoemen in de incantatie.

#### Magie/Spreuken Facts:

- Geloofsdienaren moeten ook ten alle tijden een heilig symbool hebben, hebben ze die niet dan krijgen ze geen spreuken. Is het heilig symbool op een evenement binnenspels gestolen dan kan de geloofsdienaar zijn gerkegen spreuken nog wel gebruiken, maar krijgt er de volgende ochtend geen meer. Tenzij het heiligsymbool voor de ochtend mis weer terug is!
- Een persoon kan maar 1 maal het effect van een spreuk opzich dragen. Bijvoorbeeld: Een persoon krijgt een *Hold Person* opzich, iets later (binnen de duratie) nog een keer, de tweede spreuk heeft dan **geen effect** vanwege dat het effect van de eerste nog zijn werk doet. (Je kan spreuken niet “stapelen”). Dit werkt zo met alle spreuken.

### **Detect Undead:**

Alle onnoden in de buurt (ongeveer een straal van 5 meter) steken hun hand in de lucht en roepen hun niveau.

**Duratie:** Direct

### **Destroy Undead \*: (1 target)**

Met deze spreuk kan je een ondode vernietigen, deze verdwijnt dan direct. Je kan enkel een ondode vernietigen als de kracht van de spreuk gelijk is of hoger dan het niveau van de ondode. De kracht van de spreuk bepaal je door je level van je karakter te nemen. Bv: *een level 4 geloofsdienaar kan tot een niveau 4 ondode vernietigen.*

**Duratie:** Direct

### **Heal:**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan je 1 punt schade op 1 locatie genezen.

**Duratie:** Direct

### **Create Undead \*: (1 target)**

Met deze spreuk kan men een onnoden weer laten herreizen. Het niveau van de herrezen ondode is bepalend aan je kerkelijke rank.

**Duratie:** Direct

### **Hold person**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan men een persoon stil laten staan.

**Duratie:** 1 minuut

### **Sanctuary**

Met deze spreuk kan men 4 personen ervan weerhouden dood te gaan, de geloofsdienaar moet de spreuk blijven herhalen. De gewonden moeten wel binnen een diameter van 5 meter liggen. Zolang de geloofsdienaar zonder pauze van meer dan 3 seconden de spreuk blijft herhalen, blijven de personen of dieren in leven totdat iemand anders ze heeft genezen.

**Duratie:** Totdat de geloofsdienaar stopt met incanteren.

### **Repel**

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan men 1 iemand op een afstand van 3 meter houden.

**Duratie:** 1 minuut

### **Decay body**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan men een persoon wiens torso op 0 staat bijna direct laten sterven, het zorgt ervoor dat de persoon nog maar 3 minuten te leven heeft. Werkt niet op iemand die geraakt is door een "Fatal".

**Duratie:** Direct

### **Preserve body**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan men een persoon wiens torso op 0 staat zijn leven met 5 minuten verlengen.

**Duratie:** Direct

### **Speak with death**

(Aanraken)

Met deze spreuk mag je 3 vragen stellen aan een overledenen die niet langer dood is dan je niveau \* 1 uur. Je mag alleen vragen stellen waarmee de overledene ja of nee op kan antwoorden.

**Duratie:** Direct

### **Holy missile**

Met deze spreuk kan je een goddelijke pijl afwerpen die 1 schade op de torso doet. Doet dus *HOLY schade*.

**Duratie:** Direct

### **Unholy missile**

Met deze spreuk kan je een ongoddelijke pijl afwerpen die 1 schade op de torso doet. Doet dus *UNHOLY schade*.

**Duratie:** Direct

### **Cause wound**

(Aanraken)

Met deze spreuk veroorzaak je 2 schade op de locatie die je aanraakt. Je moet met beide handen je doelwit aanraken.

**Duratie:** Direct

### **Detect deity**

(1 persoon, Aanraken)

Met deze spreuk kan men aanvoelen welk geloof de persoon aanhangt op je je hem werpt. De persoon zal zijn geloof aan jou toefluisteren.

**Duratie:** Direct

### **Consecrate**

Met deze spreuk kan men een graf heilig maken, men moet na het uitspreken van deze spreuk een gebed van minimaal 5 minuten houden om de werking ervan voor langere duur te maken.

**Duratie:** Tot opheffing

### **Desecrate**

Met deze spreuk kan men een graf ontheiligen, men moet na het uitspreken van deze spreuk een gebed van minimaal 5 minuten houden om de werking ervan voor langere duur te maken.

**Duratie:** Tot opheffing

### **Obscure deity**

(zelf)

Met deze spreuk kan men zijn geloof verdoezelen als ze die proberen te achterhalen.

**Duratie:** totdat de eerste "Detect Deity" op je wordt gebruikt, of tot 02.00 uur 's nachts.

### **Fear**

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand heel veel angst voor hem/haar geven. De persoon zal zo bang worden dat hij/zij voor 10 seconden zal wegrennen en zeker tot 20 seconden daarna uit de buurt blijft.

**Duratie:** Direct

### **Remove Fear**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan een geloofsdienaar ervoor zorgen dat een persoon niet meer bang is. Het haalt het effect van de spreuk "Fear" weg.

**Duratie:** Direct

## Godenspreuken

Iedere god heeft een aantal spreuken die uit hem of haar zijn ontstaan. Dit noemt men de goden spreuken. De voormalig avatars hebben ook ieder hun eigen spreuken gemaakt. Deze zijn door de Oude Goden weer tot hen genomen maar hebben hun werking en naam behouden. Misschien kennen zelfs de goden enig sentiment. Of moet men ze gewoon lui noemen?

Hieronder vind je de verdeling. Verderop vind je de verklaring en uitwerking van de spreuken.

### Artanas

(Voorheen: Taranir & Elandra)

Volgelingen van Artanas krijgen met het beroep geloofsdienaar de volgende spreuken:

- ◆ Bless.
- ◆ Berserk.
- ◆ Blind.
- ◆ Reflection.
- ◆ **Taranir's Sword\***
- ◆ Calm.
- ◆ Charm.
- ◆ Command.
- ◆ **Elandra's Arrow\***

### Xsagor

(Voorheen: Kalimar & Ariona)

Volgelingen van Xsagor krijgen met het beroep geloofsdienaar de volgende spreuken.

- ◆ Bless.
- ◆ Fake Deity.
- ◆ Force Lie.
- ◆ Darkness.
- ◆ **Kalimar's Blanket\***
- ◆ True Seeing.
- ◆ Force Truth.
- ◆ Light.
- ◆ **Ariona's Shield\***

\* De spreuken die als volgt zijn gemerkt **<Spreuken>** staan verderop na de gewone uitwerking uitgewerkt. Dit zijn de Speciale Godenspreuken.

## Laruna

(Voorheen: Minore & Zerime)

Volgelingen van Laruna met het beroep geloofsdienaar krijgen de volgende spreuken.

- ◆ Pain.
- ◆ Harm.
- ◆ Toxicate.
- ◆ Vision of Death.
- ◆ **Minore's Kiss\***
- ◆ Painless.
- ◆ Cure Body.
- ◆ Purge all poisons.
- ◆ Clear Mind.
- ◆ **Zerime's Balance\***

## Shjarrakk

(Voorheen: Salor & Nastria)

Volgelingen van Shjarrakk met het beroep geloofsdienaar krijgen de volgende spreuken.

- ◆ Courage.
- ◆ Mute.
- ◆ Command.
- ◆ Iron Will.
- ◆ **Salor's Hammer\***
- ◆ Counter spell.
- ◆ Hawk's Sight.
- ◆ Entangle.
- ◆ Slow person.
- ◆ **Nastria's Wings\***

\* De spreuken die als volgt zijn gemerkt «Spreuken» staan verderop na de gewone uitwerking uitgewerkt. Dit zijn de Speciale Godenspreuken.

## **Uitwerking Goddelijke spreuken**

### **Bless**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een wapen in de naam van zijn/haar god/godin zegen zodat deze "Spirituele" schade doet. Men roept dan ook "SPIRIT" bij zijn/haar slagen met dit wapen.

**Duratie:** 15 minuten

**Mana:** 2 mana

### **Berserk**

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand helemaal laten doordraaien. De persoon zal helemaal wild worden en alles en iedereen slaan met zijn/haar wapen. De persoon ziet het verschil tussen vriend en vijand niet meer. Iemand in berserk mag de eerste 4 treffers op hem/haar negeren, maar die tellen na de berserk wel weer mee. En is immuun voor command, charm, fear en terror.

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 3 mana

### **Blind**

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand doen verblinden. De persoon zal niets meer kunnen zien, ook niet met Nightvision. Spreuken zoals Hawk's Sight werken wel maar halen het effect van de verblinding niet weg.

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 2 mana

### **Clear Mind**

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon helderder doen denken, deze spreuk stopt de effecten van Fear, Terror, Charm en Command. Daarnaast ben je 1 minuut immuun voor mind effecting.

**Duratie:** 1 minuut

**Mana:** 2 mana

### **Courage**

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon moediger maken. De persoon zal dan voor niets bang zijn en ziet geen gevaar, hij/zij kan alles aan!! Fear en Terror hebben dan geen effect.

**Duratie:** 15 minuten

**Mana:** 2 mana

## Counter spell

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een basisspreuk, een goddelijke spreuk of een Tarot niveau 1 of 2 teniet doen. Deze spreuk moet al uitgesproken worden als de spreuk die je wilt counteren ook nog uitgesproken wordt.

**Duratie:** direct

**Mana:** 2 mana

## Calm

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon helemaal tot rust brengen.

Deze spreuk stopt het effect van Berserk, maar alle genomen slagen tellen wel weer mee, alsof de berserk normaal afliep. En daarnaast heeft de persoon voor 5 minuten geen wil meer om te vechten

**Duratie:** 5 minuten

**Mana:** 2 mana

## Charm

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand van vijand tot vriend maken. Dit zal wel tijdelijk zijn en de geloofsdienaar kan die persoon niet ompraten om zichzelf dood te maken, want normaal nadenken kan hij/zij nog wel en zal ook alleen bevriend zijn met diegen die de spreuk deed.

**Duratie:** 5 minuten

**Mana:** 2 mana

## Command

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand commanderen iets te doen, hij/zij mag daarbij een commando van maximaal 2 woorden geven. Bv: Sta op!, Loop weg!, Draai om!, Sla hem! Het mogen geen commando's zijn waarbij de persoon zichzelf direct in een dodelijke situatie zet.

**Duratie:** 3 minuten of als het slachtoffer knock-out geslagen is.

**Mana:** 2 mana

## Darkness

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een bol van pure duisternis creëren. De bol is maximaal 5 meter in diameter en iedereen die er in staat kan helmaal niets zien.

Behalve dankzij de spreuk "True Seeing".

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 2 mana

### **Entangle**

Je kan 1 persoon vastzetten door wortels die uit de grond komen groeien. Een entangle kan kapot geslagen worden in 1,5 minuut

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 2 mana

### **Force Lie**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon laten liegen. De persoon moet dan ook liegen.

**Duratie:** 3 vragen, spreuk is naar 5 minuten uitgewerkt

**Mana:** 2 mana

### **Force Truth**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon de waarheid laten spreken. De persoon moet de waarheid spreken.

**Duratie:** 3 vragen, spreuk is naar 5 minuten uitgewerkt

**Mana:** 3 mana

### **Fake Deity**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar zijn geloof tijdelijk aanpassen in de ogen van anderen. Dus als iemand een "Detect Deity" doet mag je een ander geloof roepen, daarmee kan je ook een tempel in lopen waar je normaal nooit binnen zou kunnen. En als Kalimar aanhanger mag en kan je normaal nooit een tempel in aangezien ieder geloof (behalve Minore) Kalimar niet mag.

**Duratie:** tot 02.00 uur 's nachts, of totdat er een "Detect Deity" is gecast.

**Mana:** 2 mana

### **Hawk's Sight**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar enkel zich zelf of een mede gelovige extreem scherp en ver laten kijken. Voor extra uitleg wat men dan kan zien moet de persoon zich opdat moment melden bij een spelleiding.

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 2 mana

### **Cure body**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon 3 schade punten genezen, deze punten zijn naar eigen inspraak te verdelen. Ook kan men door alle punten in 1 locatie te stoppen een fatale verwonding op 1 locatie genezen.

**Duratie:** 1 minuut casting tijd

**Mana:** 3 mana

## **Harm**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon 3 schade punten toe dienen, deze punten zijn naar eigen inspraak te verdelen. Ook kan men door alle punten in 1 locatie te stoppen een fatale verwonding op 1 locatie te veroorzaken.

**Duratie:** 1 minuut casting tijd

**Mana:** 3 mana

## **Iron Will**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar zichzelf of een persoon van het zelfde geloof de kracht geven om 1 basis spreuk te kunnen counteren. (ook een basis spreuk van tarot-magie). Men cast deze spreuk door iets in de trend van: "By my Ironwill I defy that spell" te zeggen.

**Duratie:** Of tot gebruik Of tot middernacht (tot 02.00 uur).

**Mana:** 2 mana

## **Light**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een bol van maximaal 5 meter in diameter maken. Iedereen in deze bol zal alles heel fel zien. In een magische duisterniss zal men alles kunnen zien wat er in de bol bevind.

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 2 mana

## **Mute**

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand de mond snoeren. De persoon mag helmaal niets meer zeggen.

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 2 mana

## **Painless**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand volledig pijnloos maken. De persoon negeert ook het effect van de spreuk "Pain" volledig.

**Duratie:** 5 minuten

**Mana:** 2 mana

## **Purge all poisons**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar het lichaam van een persoon volledig ontgiftigen. Elk gif zal dan verdwijnen. (dit werkt voor alle gifen)

**Duratie:** Direct

**Mana:** 3 mana

## **Pain**

(Mind-affecting, aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar iemand extreme pijn laten ondergaan. De persoon zal het uitschreeuwen van de pijn alsof elke ader op de aangeraakte locatie op ontploffen staat. De persoon is niet meer in staat spreuken de casten, of effectief aan te vallen.

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 3 mana

## **Reflection**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar de eerste basis geloofspreuk of een Goddelijke spreuk van geloofsdienaren weerkaatsen op een eigen gewenst doelwit.

**Duratie:** tot 02.00 's nachts of totdat hij gebruikt is

**Mana:** 3 mana

## **Slow person**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon zeer langzaam laten bewegen. De persoon zal gedurende de werking van de spreuk alles op een kwart van zijn\haar normale snelheid doen.

**Duratie:** 1 minuut

**Mana:** 3 mana

## **True Seeing**

(Mind-Affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar ervoor zorgen dat hij/zij de waarheid ziet. De geloofsdienaar kan bijvoorbeeld mensen zien die onzichtbaar zijn en ook de spreuk "Fools Gold" doorzien.

**Duratie:** 5 minuten

**Mana:** 3 mana

## **Toxicate**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar het lichaam van een persoon volledig vergiften. De persoon zal gedurende de werking van het gif zich enorm slap voelen (kan niet meer vechten of zware dingen tillen), daarnaast zal de persoon zich enorm ziek voelen en zal veel moeten braken. Ook zal hij/zij na enkele minuten langzaam aan een hevige koorts krijgen en na 1 uur zich helemaal niet meer kunnen bewegen (verlamming). Na 6 uur treed de dood in

**Duratie:** 6 uur of tot na verwijdering

**Mana:** 3 mana

## **Vision of Death**

### **(Mind-Affecting, aanraken)**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon zijn wreedste en ergste naar boven laten komen. Zelfs diegene die al dood in de ogen heeft gekeken zal alles weer opnieuw herleven alsof nog nooit meegemaakt. De persoon zal het uitschreeuwen van angst en enorme pijn in zijn/haar hoofd krijgen.

**Duratie:** 3 minuten

**Mana:** 3 mana

## Speciale Goddelijke Spreuken

Deze spreuken zijn niet door spreuken zoals “Reflection” en “Counterspell” tegen te houden. Ook zullen de effecten van deze spreuken heftiger zijn dan normale spreuken. Maar dit zijn dan ook spreuken die een stukje van zijn eigen god in meeneemt, waardoor ze dus sterker zijn. De Mind-affecting spreuken die er tussen zitten zullen wel gewoon werken bij personen die daar immuun voor zijn. (behalve leeghoofdigen zoals skeletten, zombies e.a. natuurlijk). Deze spreuken kost 5 mana per stuk en zijn niet zomaar te leren. Het zijn giften van de goden. Bid dus maar dat de goden zo vrijgevig willen zijn om jou de kans hierop te geven.

### **Taranir’s Sword.**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar het Zwaard van een aanhanger van Taranir de volgende krachten geven: Holy en Double. Het zwaard is voor de gedurende de spreuk onverwoestbaar. Het zwaard zal naast Holy en Double ook Elementaire (Element naar keus: water, vuur, aarde of lucht) schade doen.

**Duratie:** 5 minuten

### **Elandra’s Arrow.**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een Goddelijke pijl afschieten. Deze pijl heeft de volgende effecten: *Calm en Peace*. De persoon die getroffen wordt door deze pijl wordt heel rustig en verlies al zijn zin om te vechten, sterker nog, hij/zij wilt dat iedereen stopt met vechten en zal er veel aan doen om dat tegen te gaan. Daarnaast zal hij/zij ook iedereen liefhebben en laat dat ook merken. Dit betekent niet dat je stom bent en aan iedereen je geld gaat geven of dat je ineens de grote evil overlord mag!!

**Duratie:** 1 uur

### **Kalimar’s Blanket.**

(Mind-Affecting)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon wikkelen in een deken van misleiding en bedrog. De persoon getroffen door deze spreuk zal alles als een leugen zien, niemand meer vertrouwen en enkel luisteren naar diegene die de spreuk over hem heen heeft gegooid. Iedereen die hij/zij als vrienden ziet, ziet hij/zij nu ook als vijand.

**Duratie:** 1 uur

### **Ariona’s Shield.**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een psychisch schild voor zich werpen (of andere Ariona volgelingen). Dit schild geeft een dome van licht van 3 meter breed dat ook een werking heeft van een Sanctuary. Het schild zelf geeft de persoon 10 trefpunten er totaal bij (geldt voor slagen en schade spreuken). Daarnaast kan de persoon mensen kalmeren door ze 10 seconden met beide handen aan te raken.

**Duratie:** 1 uur of tot de 10 totale trefpunten er af zijn geslagen of getoverd.

### **Minore's Kiss.**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een persoon een *dood's kus* geven. De getroffen persoon zal na het ontvangen van deze spreuk compleet verslappen en dood op de grond vallen. Effectief gezien staan alle locatie's op 0 en een fatale verwonding op de borst. De ziel van de persoon is er bruto uit getrokken en de persoon zal nog maar 3 minuten hebben voordat hij/zij echt het loodje legt. De geloofsdienaar die de spreuk heeft geworpen zal zich herboren voelen en overal weer zijn/haar maximale trefpunten hebben.

**Duratie:** Direct

### **Zerime's Balance.**

(Aanraken)

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar trefpunten en lichamelijke houdanigheden, zoals verlamming, vergiftiging van de ene persoon omzetten naar een andere, trefpunten mogen aangepast worden (bv, maar 2 overzetten in plaats van alles). Beide moeten aangeraakt worden. Er mag 10 seconden tussen zitten tussen het aanraken van de ene en het andere persoon. Voorbeeld 1: Een geloofsdienaar cast de spreuk *Zarime's Balance* terwijl hij/zij de 2 personen aanraakt en alle houdanigheden worden omgezet naar beleive (er moet wel een balans blijven). Voorbeeld 2: De geloofsdienaar cast de spreuk op de persoon die ziek is en loopt naar de persoon die het moet ontvangen en moet met beide handen aangeraakt worden terwijl de spreuk nogmaals wordt uitgesproken. Bij het ontvangen hoeft er geen wilsovereenkomst gemaakt te zijn!!

**Duratie:** direct

### **Salor's Hammer.**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een psychisch gecreeërde hamer op iemand los laten. De hamer komt neer op de borst locatie en zal alle pantser soorten (dus ook magisch pantser) in de weg vernietigen (crush) de locatie breken en op 0 zetten (nog een crush) en de persoon 10 meter naar achter laten vliegen.

**Duratie:** Direct

### **Nastria's Wings.**

Met deze spreuk kan de geloofsdienaar een enorme windvlaag veroorzaken. Deze windvlaag veroorzaakt een "*Mass strike down*" voor alle **niet** Nastria volgelingen. Tevens zal deze windvlaag alle **wel** Nastria aan hangers belonen met 2 goddelijke mana per persoon, ook voor diegene die de spreuk gebruikte.

**Duratie:** Direct