

Appendix 2: Spreuken

In deze appendix staan alle spreuken die je momenteel als speler in Elbaria kunt leren. Het is zeker mogelijk dat er later nog uitbreidingen op de huidige regels komen die dingen veranderen of toevoegen. We weten dat het een grote lijst is maar de meeste spreuken spreken aardig voor zich. Ook zullen de regels en uitleg die in **Hoofdstuk 5: Magie en spiritualiteit** van het basis regelboek staan beschreven dingen makkelijker en duidelijker maken.

Hoofdstuk 1: Spreuken magiër	3
1.1 Universeel	3
1.2 Vuur	7
1.3 Water	9
1.4 Lucht	10
1.5 Aarde	12
1.6 Licht	13
1.7 Duister	15
Hoofdstuk 2: Spreuken druïde	17
2.1 Arbor	17
2.2 Herba	18
2.3 Muscus	20
2.4 Fungus	22
2.5 Alga	23
Hoofdstuk 3: Spreuken sjamaan	26
3.1 Aspect: Genus	26
3.1.1 Roofdier	26
3.1.2 Prooidier	27
3.1.3 Mensachtige	28
3.2 Aspect: Persoonlijkheid	29
3.2.1 Bloeddorstig	29
3.2.2 Leergierig	29
3.2.3 Nieuwsgierig	30
3.2.4 Onfatsoenlijk	30
3.2.5 Optimistisch	30
3.2.6 Pessimistisch	31
3.2.7 Schuw	31
3.2.8 Standvastig	31
3.2.9 Voorzichtig	31
3.3 Aspect: Ervaring	31
3.3.1 Elementair	32
3.3.1.1 Universeel	32
3.3.1.2 Vuur	33
3.3.1.3 Water	34

3.3.1.4 Lucht	35
3.3.1.5 Aarde	36
3.3.1.6 Licht	37
3.3.1.7 Duister	38
3.3.2 Religieus	39
3.3.2.1 Ackalha	39
3.3.2.2 Annanna	40
3.3.2.3 Draham	41
3.3.2.5 Mhadriana	42
3.3.2.6 Rhu Rhun	43
3.3.3 Bloed	44
3.3.3.1 Bloed drinker	44
3.3.3.2 Bloed maker	45
3.3.3.3 Bloed speurder	46
3.3.4 Zweet	47
3.3.4.1 Snelheid	47
3.3.4.2 Staal	49
3.3.5 Traan	50
3.3.5.1 Instinct	50
3.3.5.2 Studie	51
3.3.5.3 Wijsheid	52
3.4 Starter totems	54
3.4.1 Roofdieren	54
3.4.2 Prooidieren	54
3.4.3 Mensachtigen	55
Hoofdstuk 4: Spreuken priester	56
4.1 Algemeen	56
4.2 Ackalha	57
4.3 Annanna	59
4.4 Draham	60
4.6 Mhadriana	62
4.7 Rhu Rhun	64

Hoofdstuk 1: Spreuken magiër

1.1 Universeel

N1

Lees Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Hiermee kun je voor jou onbekende schriften voor 5 minuten lang lezen. Niet spreken of verstaan.

[element] Pijl [doelwit]

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de werper een pijl van zijn element op een wezen of voorwerp binnen 7 meter afschieten. Deze pijl doet 1 schade. Als het doelwit een wezen is kan de werper kiezen uit waar hij dat wezen wil raken. (rechter arm, linker arm, rechterbeen, linkerbeen, romp) Als hij dit niet aangeeft raakt de pijl altijd de romp van het doelwit. Als het doelwit een voorwerp is moet de werper het voorwerp of type voorwerp noemen wat hij wil raken. (bijvoorbeeld: zwaard, schild, deur, hoed, etc) Een voorwerp wat niet kapot zou gaan door een ietwat ruige behandeling heeft vaak weinig last van deze spreuk echter.

Als een magiër een nieuw element leert kan hij eenmalig zijn element veranderen voor al zijn schade spreuken. Deze beslissing hangt samen met welke speciale gave hij heeft. Beide moeten dus hetzelfde element zijn.

De mogelijke elementen zijn:

- Vuur
- IJs (water)
- Bliksem (lucht)
- Aarde
- Licht
- Duister
- Energie (universeel)

Let op! *Elementale schade spreuken hebben nooit blijvende effecten. Wat hiermee wordt bedoeld is dat je met een vuur-pijl niet iets in de fik kunt steken en met bijvoorbeeld een ijs-pijl niet iemand kunt bevriezen.*

Genees Bond-dier

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (bond-dier)

Na het werpen van deze spreuk geneest het aangeraakte bond-dier 2 SP.

N2

[element] Bal

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 persoon - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de magiër een bal van zijn element op een wezen binnen 7 meter afschieten. Deze bal doet 1 schade op elke locatie.

Verwijder Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen. Dit werkt alleen op N1 en N2 spreuken en effecten. Ook kan een druïde hier een magisch voorwerp wat maar een finiet aantal ladingen heeft, permanent onbruikbaar maken.

Let op! Dit werkt dus niet op magische voorwerpen die een aantal ladingen per dag hebben.

Spreek Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper 5 minuten lang andere talen verstaan en spreken.

Let op! Deze spreuk krijg je alleen als je universeel magie tot en met het N2 op hebt gekocht. Een elementaire magiër krijgt deze spreuk dus niet als hij daarnaast geen universeel magiër is!

N3

[element] Explosie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de magiër een explosie van zijn element op een wezen binnen 7 meter creëren. Deze explosie doet 2 schade op elke locatie.

Verwijder Sterke Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen van het niveau van zijn hoogste niveau totem/scholing of lager. Een weper met een N3 totem/scholing kan dus spreuken en effecten verwijderen van N3 of lager. De weper kan deze spreuk ook gebruiken om magische voorwerpen onschadelijk te maken of tijdelijk te onderdrukken. De SL bepaald wat er gebeurd als je de spreuk op deze laatste manier gebruikt.

N4

Permanent(e) [naam spreuk]

Duur: Permanent - Bereik: spreuk afhankelijk - Invloed: spreuk afhankelijk

Met deze spreuk kan de magiër een andere spreuk die op onderstaande lijst staat permanent maken. Sommige van deze spreuken werken net iets anders als ze permanent worden gemaakt, dus lees ze goed door. Een permanente spreuk kan op elk moment opgezegd worden door de magiër. Waar deze zich ook bevindt. Een permanente spreuk kost het dubbele aantal MP dan wat de normale spreuk van dat niveau zou kosten.

Ook moet je elke ochtend datzelfde aantal MP besteden om de spreuk permanent te houden. Dit gebeurt automatisch tot je de spreuk opzegt. Mocht je tijdens de dag een permanente spreuk opzeggen krijg je de helft van de MP die je er elke ochtend aan besteed terug. Na het opzeggen van een permanente spreuk, stopt deze spreuk per direct tenzij deze nog binnen de tijd van de niet permanente variant zit.

De spreuken hebben het niveau van de magiër zijn hoogste scholing als men ze probeert te verwijderen. Dit is uiteraard altijd N4 of hoger.

Je kunt nooit meer dan 1 permanente spreuk actief hebben. Ook kun je permanente spreuken niet op een perkamentrol zetten.

Universeel

Lees Treemde Taal

Laat de magiër 1 taal lezen die hij nog niet kent. Dus niet alle talen.

Spreek Vreemde Taal

Laat de magiër 1 taal spreken en verstaan die hij nog niet kent. Dus niet alle talen.

Vuur

Vuurweerstand (werkt alleen op de magiër zelf)

Deze spreuk werkt hetzelfde als de niet permanente variant

Vuurzwaard (voorwerp)

Deze spreuk werkt hetzelfde behalve dat hij niet de 1 extra schade doet. Als je met het wapen slaat roep je dus "*1 magisch vuur!*".

Vuurmuur (locatie)

Deze spreuk werkt hetzelfde behalve dat de magiër en iedereen die hij welwillend aanraakt, er zonder schade te krijgen doorheen kan lopen.

Water

Creëer Water (locatie)

De permanente variant van deze spreuk kan een bron creëren die nooit droog raakt. Ook kan deze spreuk op een bestaande put of bron werpen waardoor deze daarna nooit weer droog raakt. Voor het eerste gebruik van deze spreuk moet er wel een bestaand gat of iets in die zin zijn.

Slaap (ander wezen)

Deze spreuk werkt hetzelfde behalve dat het doelwit niet wakker wordt van schade.

Dit is echter geen probleem omdat alle schade meteen weer geneest. Ook kan het doelwit niet dood gaan door ouderdom en dergelijke kwalen. Wonden en kwalen die het doelwit al had voordat de spreuk op hem geworpen werd houdt hij echter. Hij kan er alleen niet van sterven zolang hij slaapt. De slaper is alleen wakker te krijgen door de kus van iemand van adel met een rang die gelijk staat of hoger is dan de rang van de slaper zelf. Als de slaper niet van adel is werkt de kus van elke adele dus.

Waterval (locatie)

Deze spreuk werkt hetzelfde behalve dat de magiër en iedereen die hij welwillend aanraakt, er zonder schade te krijgen doorheen kan lopen.

Lucht

Creëer Lucht (werkt alleen op de magiër zelf)

De permanente variant van deze spreuk werkt alleen maar op de magiër zelf. Dus niet op iedereen binnen 1,5 meter 360 graden.

Onzichtbaarheid (werkt alleen op de magiër zelf)

Deze spreuk werkt hetzelfde als de normale variant behalve dat 5 minuten nadat de magiër de spreuk uitzet, hij weer onzichtbaar kan worden als hij dat wil. De magiër kan zichzelf ook zichtbaar maken zonder een offensieve actie te ondernemen. Let wel dat deze spreuk dus

nog steeds vervalt als je een offensieve actie onderneemt en je daarna 5 minuten moet wachten voor je hem weer kunt gebruiken.

Krachtveld (locatie)

Deze spreuk werkt hetzelfde als de normale variant op een aantal punten na. Iedereen kan er vrij in en uitlopen. Het weer is in de koepel altijd rustig, ongeacht het weer buiten de koepel. De temperatuur is altijd aangenaam in de koepel.

Aarde

Lijm (voorwerp)

De permanente variant van deze spreuk lijmt 1 voorwerp aan een ander voorwerp vast. Deze verbinding is onbreekbaar zonder spreuken zoals verwijder sterke magie te gebruiken

Stenen Huid (werkt alleen op de magiër zelf)

Deze spreuk werkt, buiten dat de magiër hem alleen op zichzelf kan werpen, hetzelfde als de niet permanente variant.

Versteen (werkt alleen op anderen)

De permanente variant van deze spreuk werkt hetzelfde als de normale versie behalve dat je hem alleen op anderen kunt gebruiken.

Licht

Creëer Licht (voorwerp)

Deze spreuk werkt hetzelfde als de normale variant.

Onzichtbaarheid (werkt alleen op de magiër zelf)

Deze spreuk werkt hetzelfde als de normale variant behalve dat 5 minuten nadat de magiër de spreuk uitzet, hij weer onzichtbaar kan worden als hij dat wil. De magiër kan zichzelf ook zichtbaar maken zonder een offensieve actie te ondernemen. Let wel dat deze spreuk dus nog steeds vervalt als je een offensieve actie onderneemt en je daarna 5 minuten moet wachten voor je hem weer kunt gebruiken.

Ontastbaarheid (werkt alleen op de magiër zelf)

Deze spreuk werkt hetzelfde als de normale variant behalve dat 5 minuten nadat de magiër de spreuk uitzet of zijn concentratie verliest, de spreuk pas weer opnieuw kan activeren. Onthoud wel dat als je hem aanzet je nog steeds concentratie nodig hebt om het effect te behouden. Ook heeft de spreuk nog steeds dezelfde restricties als de normale variant.

Duister

Controleer Ondode (ander wezen, ondoed)

Met de permanente variant van deze spreuk kan de magiër 1 ondode permanent overnemen. Deze ondode kan zolang het onder invloed van deze permanente spreuk is niet door normale controleer ondode spreuken over worden genomen.

Duisternis (locatie)

De permanente variant van deze spreuk maakt een kubus van 5 bij 5 bij 5 meter op magische wijze donker. De magiër en iedereen die hij welwillend aanraakt kunnen in deze duisternis zien. Personen die een magiër aanraken tijdens het werpen van een permanente duister spreuk kunnen net als de magiër altijd normaal door de duisternis heen kijken.

Doodsangst (ander wezen)

Deze spreuk geeft het doelwit direct 3 waanpunten en dus 1 gekte. Verder is het doelwit doodsbang voor de magiër die de spreuk op hem heeft geworpen en blijft hij minimaal 7

meter bij de magiër uit de buurt. Ook kan het doelwit geen direct offensieve acties ondernemen tegen de magiër. Als de spreuk wordt verwijderd verdwijnen de 3 waanpunten weer. Hij verliest echter geen waanpunten die hij als mogelijk gevolg van deze spreuk heeft gekregen.

1.2 Vuur

N1

Vuurweerstand

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Middels deze spreuk is het aangeraakte wezen voor 5 minuten immuun voor normaal vuur en spreuken die vuurschade doen.

Creëer Vuur

Duur: 1 minuut* - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (onbeheerd)

Hiermee kun je een magisch vuur maken. Dit kan gebruikt worden om deuropeningen en dergelijke onbruikbaar te maken. Je gebruikt hiervoor een rood lint, wat je zelf moet verzorgen, van 3 meter lang wat je neer kan leggen in de vorm die je wilt zolang de einden aansluiten. Om met deze spreuk een deur of iets dergelijks te verbranden ben je minstens 10 minuten kwijt.

Let op! Een vuur wat verder niet onderhouden wordt door brandstof blijft maar 1 minuut branden.

Verhit Wapen

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen, metalen)

Na het werpen van deze spreuk wordt het aangewezen wapen zo heet dat de drager hem niet meer vast kan houden zonder vuur schade op die arm te krijgen. Deze spreuk werkt alleen op wapens die voor meer dan 50% uit metaal bestaan. Hij werkt dus niet op knuppels met een metalen kop en ook nooit op natuurlijke wapens zoals klauwen. Als de drager van het wapen beslist om deze niet te laten vallen krijgt hij elke 10 seconden 1 vuur schade op die arm tot de duur van de spreuk verlopen is. Hoe dan ook is het wapen na een minuut altijd weer zonder consequenties te hanteren na 1 minuut. Verhitte wapens doen geen extra schade.

Brandmerk

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geneest je 1 SP op de aangeraakte locatie en doet je tegelijkertijd 1 vuurschade op dezelfde locatie. De spreuk laat na de tijd een rood brandmerk achter die alleen met andere genezingspreuken weg te halen is als deze binnen een dag na het werpen van deze spreuk gebruikt worden. Als het doelwit van de spreuk immuun voor vuur is krijgt deze geen schade en brandmerk, de genezing werkt echter wel. De werper mag zelf kiezen wat voor brandmerk het is. Zolang het maar niet groter is dan de palm van zijn hand. Als je dit brandmerk OC zichtbaar wilt hebben moet je zelf smink verzorgen.

N2

Smelt Wapen

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen, metalen)

Met deze spreuk laat je een metalen wapen in handen van het doelwit smelten.

Een gesmolten wapen is niet te repareren. Deze spreuk werkt niet op magische of spirituele wapens, maar wel op gezegende wapens. Je moet je doelwit aanwijzen tijdens het werpen van deze spreuk. Deze spreuk werkt alleen op wapens die voor meer dan 50% uit metaal bestaan. Hij werkt dus niet op knuppels met een metalen kop en ook nooit op natuurlijke wapens zoals klauwen.

Vuurzwaard

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (wapen)

Met deze spreuk kun je 1 eenhandig wapen in vuur en vlam zetten zonder dat je het wapen of de drager beschadigd. De werper van deze spreuk kan automatisch met het wapen omgaan maar anderen moeten met eenhandige wapens om kunnen gaan om het wapen te kunnen gebruiken. Het wapen doet 1 extra schade per rake klap. Als je iemand raakt roep je: "Twee magisch vuur!".

Let op! Dit maakt het wapen niet magisch. Het wapen kan dus nog wel het doelwit van spreuken zoals **Ontwapen** en **Breek Wapen** zijn. Een **Verhit Wapen** of een **Smelt Wapen** spreuk heeft echter geen effect.

Hart van Vuur

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Het aangeraakte wezen krijgt voor 5 minuten lang, 2 BP per locatie erbij. Ook kan het aangeraakte wezen tijdens de duur van de spreuk niet beïnvloed worden door geest beïnvloedende spreuken. Dit tweede effect verwijdert geen geest beïnvloedende spreuken die het wezen al over zich heen heeft. Ook worden dergelijke bestaande effecten niet onderdrukt. Na de 5 minuten krijgt het wezen 2 vuur schade op zijn romp locatie.

N3

Vuurstorm

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik / voorwerpen binnen bereik (wapens, metalen)

Iedereen binnen een straal van 1,5 meter van de werper krijgt 2 vuur schade per locatie. Als deze wezens wapens hanteren die voor meer dan 50% uit metaal bestaan, krijgen deze wapens een **Verhit Wapen** effect over zich heen. De werper van deze spreuk heeft zelf geen last van de effecten van deze spreuk.

Vuurmuur

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: voorwerp (locatie) / wezens binnen bereik

Met deze spreuk creëer je een muur van 5 meter lang en 1 meter breed of een cirkel om je heen met een diameter van 3 meter en een halve meter breed. Iedereen die deze muur wil passeren, krijgt 1 schade op elke locatie. Daarnaast krijg je per meter, na de eerste, 1 extra schade op elke locatie. Deze cirkel/muur beweegt niet met de werper mee.

1.3 Water

N1

Struikel

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Na het uitspreken van deze spreuk wijs je naar degene die je wilt laten struikelen. Het effect van deze spreuk is dat het aangeduide wezen valt en in ieder geval met zijn bovenlichaam op de grond terecht komt. Hierna kan hij direct weer opstaan.

Creëer Water

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: voorwerp (locatie)

Met deze spreuk kan de werper maximaal 50 liter water creëren op de plek waar hij zijn hand houdt. Dit mag ook ergens midden in de lucht zijn, hij hoeft dus niet specifiek een voorwerp aan te raken. De werper kan hiermee brandjes blussen of een grote ton vullen met drinkbaar water voor een grote groep. Ook zijn er sommige monsters die niet tegen water kunnen. Let op dat je in een dergelijk geval wel dicht bij het monster moet staan om hem te raken met het water. De SL zal bij dergelijke monsters bepalen wat voor schade het doet.

Verlies Zelfcontrole

Duur: 1 minuut - Bereik: Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden moet direct ergens een plaats opzoeken om zijn behoefte te doen. Doe je dit niet dan krijg je een natte broek met alle consequenties van dien. Bijvoorbeeld mensen die je mijden, uitlachen, enz.

Charmeër Persoon

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, mensachtig)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit de werper ziet als zijn beste vriend. Het doelwit zal nimmer suïcidale acties ondernemen. Als het doelwit schade krijgt van de werper of zijn vrienden dan houdt deze spreuk op met werken. Deze spreuk zorgt er niet voor dat je het doelwit kunt verstaan als hij je taal niet spreekt. Ook zal het doelwit zich niet als een gewillige slaaf gedragen. Nadat de 5 minuten zijn afgelopen zal het doelwit alles herinneren wat hij heeft gedaan. Hij herinnert zich echter niet dat er een spreuk op hem is geworpen of dat hij onder invloed van een spreuk is geweest. Al mag hij die conclusie uiteraard wel trekken als hij hier intelligent genoeg voor is. Zo niet dan zal hij voor zichzelf een logische reden verzinnen voor zijn acties. Als de spreuk vroegtijdig afloopt herinnert hij zich wel dat hij onder invloed was.

N2

Verwarring

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper is verward en kan geen andere acties ondernemen dan rustig rondwalen en verward om zich heen kijken. Zodra ze schade krijgen stopt dit effect, anders na 1 minuut.

Slaap

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het aangewezen wezen valt voor 1 minuut in slaap. Hij wordt alleen wakker als hij schade krijgt of als de minuut over is. Een klap in het gezicht helpt dus niet! Sommige effecten zullen een slaper ook wakker kunnen maken maar deze beslissing ligt in alle gevallen bij de SL.

Waanzin

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van deze spreuk moet zich voor 1 minuut gestoord gedragen. Hij kan zich nog wel verdedigen maar kan op geen enkele manier offensieve acties ondernemen. Hij kan niet spreken, geen spreuken werpen en op geen enkele manier communiceren of doordachte acties ondernemen buiten zichzelf (ongecoördineerd) verdedigen.

N3

Waterval

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Hiermee kun je een gigantische vloed water naar beneden laten stromen. Iedereen binnen 1,5 meter van de werper wordt op de grond gedwongen en weggespoeld. Als een speler wordt weggespoeld, wordt hij 5 meter naar achteren geworpen. Hierbij ontstaat 1 schade op elke locatie. Dit is effectief gelijk aan een **Terugslag**.

Domineer

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, mensachtig)

Met deze spreuk kun je een aangewezen persoon binnen 7 meter controleren. Hij doet alles wat je zegt, zolang het niet suïcidaal is. Je kunt hem wel in een val laten lopen die hij niet kent. Deze spreuk zorgt er niet voor dat je het doelwit kunt verstaan als hij je taal niet spreekt en ook moet hij je kunnen horen. Het doelwit zal zich nadat deze spreuk afloopt altijd herinneren dat hij onder invloed was.

Let op: Je kunt maar 1 persoon tegelijkertijd domineren met deze spreuk.

1.4 Lucht

N1

Sprong

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk laat het aangeraakte wezen een afstand van 5 meter overbruggen. Hierbij gaat men niet meer dan een halve meter omhoog. Dit kan vanuit stilstand worden gedaan. Je kunt hiermee over bijvoorbeeld een ravijn of een valstrik springen. Deze spreuk werkt voor maar 1 sprong.

Sprek Waarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, 5 minuten lang vragen die de werper van de spreuk stelt naar waarheid moet beantwoorden. Het doelwit dient vragen die de magiër stelt direct en concreet naar waarheid te beantwoorden. Zwijgen is niet een vraag

naar waarheid beantwoorden en is als dusdanig niet een optie als je onder invloed van deze spreuk bent.

Ontwapen

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen)

Deze spreuk zorgt er voor dat een doelwit binnen 7 meter 1 van zijn wapens minimaal 2 meter van zich af moet gooien. Het is niet de bedoeling dat hij zijn wapen tegen iemand aangooit. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen en dergelijke.

Creeër Lucht

Duur: 5 minuten - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper een bubbel van schone lucht om zichzelf heen creëren. Deze bubbel heeft een straal van 1,5 meter met de werper als middelpunt en beweegt met hem mee. Binnen de bubbel kan iedereen vrij ademen. Ook onder water of in een gifgas wolk.

N2

Stop

Duur: 10 seconden - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Het aangewezen wezen kan 10 seconden niet bewegen. Zelfs schade verbreekt dit effect niet.

Verblind (stof)

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend. ogen)

Als je deze spreuk gebruikt is iedereen binnen het effectgebied 1 minuut lang verblindt. Ze moeten zolang hun ogen sluiten.

Onzichtbaarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk ben je vijf minuten lang onzichtbaar. Dit geef je OC aan door 1 arm gestrekt omhoog te steken en je hand met 1 vinger in de lucht. Zodra een offensieve actie zoals iemand aanvallen of een andere spreuk werpen uitvoert ben je weer zichtbaar. Je mag spullen oppakken, maar deze blijven zichtbaar.

Let op! *Wezens kunnen je nog steeds horen.*

N3

Teleporteur

Duur: direct, 1 minuut (lopen) - Bereik: aanraking - Invloed: zelf + 1 wezen / 1 voorwerp (gewicht)

Als je deze spreuk werpt, roep je "Time Freeze!". Jij en 1 ander wezen, of 1 voorwerp met maximaal een gewicht gelijk aan jezelf, kunnen dan zo ver weg teleporteren als je in 1 minuut kunt lopen. Het andere wezen of het voorwerp verschijnt altijd naast de werper als de spreuk afloopt. Je kunt dus niet op 1 plek verschijnen en de ander op een andere plek binnen de minuut lopen. Na die minuut wordt er "Time In!" geroepen door de SL.

Krachtveld

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Dit creëert een ondoordringbare koepel van 3 meter doorsnede met de werper als middelpunt. Deze koepel blijft bestaan zolang hij zich erop concentreert. Spreuken komen er van beide kanten doorheen. Wezens en materiële voorwerpen kunnen er echter van beide kanten af niet doorheen. Dit betekent dus dat als je er in zit, je er niet uit kan tot de spreuk stopt. Dit geldt ook voor de werper. Er is altijd verse lucht onder de koepel, ook onder water of in een gifgas wolk. De werper moet zich concentreren om deze spreuk staande te houden en de spreuk beweegt niet met de werper mee.

1.5 Aarde

N1

Struikel

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Na het uitspreken van deze spreuk wijs je naar degene die je wilt laten struikelen. Het effect van deze spreuk is dat het aangeduide wezen valt en in ieder geval met zijn bovenlichaam op de grond terecht komt. Hierna kan hij direct weer opstaan.

Breek Wapen / Schild

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen / schild)

Na het werpen van deze spreuk zal 1 van de wapens die het doelwit in zijn handen heeft breken. De werper kan er ook voor kiezen om een schild wat het doelwit in zijn handen heeft te breken. Het wapen of schild zal gerepareerd moeten worden voor het weer gebruikt kan worden. Deze spreuk werkt niet op magische en spirituele wapens maar wel op gezegende wapens en schilden. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen.

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te "ontsnappen" nadat hij vastgelijmd is.

Repareer Voorwerp

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (steen / metaal / edelsteen)

Met deze spreuk kun je stenen en metalen voorwerpen repareren. Je kunt alleen gebroken of anderszins kleine schade repareren en je hebt altijd alle stukken van het voorwerp nodig voor de reparatie. Je kunt dus niet metaal of steen creëren met deze spreuk. Ook kun je met deze spreuk edelstenen repareren.

N2

Stenen Huid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk zorgt er voor dat alle fysieke schade die het doelwit krijgt 1 lager wordt. Dit wil zeggen dat als iemand je 2 schade doet met een wapen, je in werkelijkheid maar 1 schade

krijgt. Magische en spirituele wapens doen nog volle schade en hebben dus geen last van deze spreuk. Ook spreuken blijven gewoon hun normale schade doen.
Gezegende wapens doen wel 1 schade minder.

Magisch Slot

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (klep / deur / luik / slot)

Middels deze spreuk kun je een klep, luik, deur of slot magisch sluiten. Het voorwerp is voor een dag lang hierna niet te openen behalve door de werper van deze spreuk. Je kunt voorwerpen ook sluiten als er geen slot op zit.

Stop

Duur: 10 seconden - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Het aangewezen wezen kan 10 seconden niet bewegen. Zelfs schade verbreekt dit effect niet.

N3

Versteen

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Als je deze spreuk uitsprekt en daarbij iemand aanraakt versteent dit wezen. De spreuk duurt zolang je je erop concentreert wat maximaal een uur is. Het versteende wezen kan totaal geen schade krijgen, maar kan verder ook niks doen. Het versteende wezen blijft bij bewustzijn en is immuun voor alle fysieke bewerkingen, maar niet voor geest beïnvloedende bewerkingen.

Aardbeving

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Na het werpen van deze spreuk krijgt iedereen binnen 1,5 meter van de werper, behalve de werper zelf, 1 schade per locatie en een struikel over zich heen. Je kunt met deze spreuk ook schade aan gebouwen en tunnels toebrengen. De SL zal in dit geval bepalen wat de schade is.

1.6 Licht

N1

Creëer Licht

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk mag de werper voor 5 minuten een kleine zaklamp of iets dergelijks gebruiken. Deze zaklamp is uiteraard OC en kan op geen enkele manier IC gebruikt worden buiten dingen verlichten. Deze spreuk kan niet gebruikt worden om mensen te verblinden.

Onschendbaarheidsaura

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De werper van deze spreuk is voor de duur van 5 minuten immuun voor alle schade en spreuken. Dit vervalt als hij zelf aanvalt of wegloopt. Spreken mag wel. Bij het uitspreken van een andere spreuk vervalt deze spreuk ook.

Geef Bepantsering

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen 1 BP op elke locatie erbij. Dit effect stapelt niet met zichzelf. Dit wil zeggen dat een enkel wezen nooit meer dan 1 **Geef Bepantsering** spreuk tegelijkertijd op zich hebben.

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te “ontsnappen” nadat hij vastgelijmd is.

N2

Verwarring

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper is verward en kan geen andere acties ondernemen dan rustig ronddwalen en verward om zich heen kijken. Zodra ze schade krijgen stopt dit effect, anders na 1 minuut.

Verblind (licht)

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend. ogen)

Als je deze spreuk gebruikt is iedereen binnen het effectgebied 1 minuut lang verblindt. Ze moeten zolang hun ogen sluiten.

Onzichtbaarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk ben je vijf minuten lang onzichtbaar. Dit geef je **OC** aan door 1 arm gestrekt omhoog te steken en je hand met 1 vinger in de lucht. Zodra een offensieve actie zoals iemand aanvallen of een andere spreuk werpen uitvoert ben je weer zichtbaar. Je mag spullen oppakken, maar deze blijven zichtbaar.

Let op! *Wezens kunnen je nog steeds horen.*

N3

Ontastbaarheid

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk raakt de werper in een ontastbare toestand. Hij is nog wel zichtbaar maar hij is niet meer te horen. Hij kan niks oppakken maar hij kan niet door muren e.d. heen lopen. De priester is verder compleet immuun voor schade of spreuk effecten. Alleen spreuken zoals verwijder sterke magie kunnen iets tegen dit effect doen. Dit duurt zolang hij zich concentreert. Dus zodra hij bijvoorbeeld een spreuk begint te werpen verdwijnt het effect van deze spreuk. Anders pas na een uur van concentratie.

Let op: *De speciale aard van de energie die een universeel magiër gebruikt zorgt er voor dat ze ook ontastbare wezens kunnen raken. Dit geldt dus ook voor personen die een **Ontastbaarheid** spreuk hebben geworpen.*

Prisma Storm

Duur: Direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik (levend, ogen / ondoed)

Deze spreuk doet 1 schade per locatie op alle wezens binnen de radius van 1,5 meter, behalve the werper zelf. Ook zijn alle wezens die ogen hebben verblind, als per de **Verblind** spreuk. Je kunt wezens waarschuwen dat ze de ogen dicht moeten doen. Dergelijke wezens krijgen dan wel de schade maar niet het **Verblind** effect. Ondode wezens krijgen 3 schade per locatie van deze spreuk en worden teruggeworpen als bij een **Terugslag**.

1.7 Duister

N1

Controleer Ondode

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (ondode)

Hiermee kan de werper proberen een ondode onder controle krijgen. Als de ondode krachtig genoeg is lukt dit niet. Deze spreuk wordt nog net gedoogd binnen Elbaria. En alleen als uiterste nood.

Ziekte

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van deze spreuk is zwak, ziek en misselijk. Hij kan geen spreuken meer werpen en geen offensieve acties meer ondernemen. Ook moet hij geregeld overgeven.

Duistere Blik

Duur: concentratie - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, ogen)

Als de werper deze spreuk gebruikt moet hij tijdens de spreuk het doelwit aankijken. Het doelwit is op dat moment zo in trance dat hij de werper blijft aankijken en verder geen acties meer onderneemt. De trance verbreekt bij schade of een andere spreuk op de werper of het doelwit, het oogcontact wordt dan verbroken. De werper moet bij voorkeur stilstaan. Als de werper loopt, moet dat heel langzaam en alleen van en naar het doelwit zolang hij binnen het bereik van de spreuk blijft. Het doelwit kan op geen enkel moment zelf vrijwillig het oogcontact met de werper verbreken.

Geef Bepantsering

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen 1 BP op elke locatie erbij. Dit effect stapelt niet met zichzelf. Dit wil zeggen dat een enkel wezen nooit meer dan 1 **Geef Bepantsering** spreuk tegelijkertijd op zich hebben.

N2

Doodsaura

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Na het uitspreken van deze spreuk krijgen alle levende wezens binnen 1,5 meter van de werper, behalve de werper van de spreuk zelf, 1 schade op hun romp. Deze schade gaat door bepantsering heen.

Duisternis

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Wezens binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper kunnen niks meer zien door een dikke duisternis die hun omhult. Dit betekent dat iedereen in dat gebied zijn ogen moet sluiten. Sommige wezens zoals ondoden hebben geen last van deze duisternis.

De werper zelf kan ook gewoon door deze duisternis heen kijken. Een lichtbron klaart de duisternis niet op, zelfs niet als deze van een **Creëer Licht** spreuk komt. Deze duisternis is stationair.

Angst

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van de spreuk ziet zijn grootste angst en kan een minuut lang niks anders doen dan bang wegrekken.

N3

Sterf

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

De aangewezen tegenstander sterft direct. De borstlocatie komt op –1 te staan. Drankjes en verbandjes helpen niet meer. Alleen spreuk genezing kan het doelwit nog helpen.

Let op: Deze spreuk doet geen schade.

Doodsangst

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Iedereen in een gebied van 5 meter en een hoek van 90 graden ziet het meest angstaanjagende wat hij zich kan voorstellen. Ze zullen proberen te vluchten totdat ze de werper niet meer kunnen zien. Tijdens de minuut die deze spreuk duurt blijven de doelwitten zo ver mogelijk uit de buurt van de werper.

Hoofdstuk 2: Spreuken druïde

2.1 Arbor

N1

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

Geef Bepantsering

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen 1 BP op elke locatie erbij. Dit effect stapelt niet met zichzelf. Dit wil zeggen dat een enkel wezen nooit meer dan 1 **Geef Bepantsering** spreuk tegelijkertijd op zich hebben.

Weersta Natuur

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Na het werpen van deze spreuk heeft het doelwit geen last meer van natuurlijke fenomenen die hem zouden verstrikken, vertragen of op een andere manier zouden belemmeren.

Effecten waar deze spreuk tegen helpt zijn onder andere: glad ijs, braamstruiken, drijfzand, zandstorm, extreme kou, extreme hitte en moerassen. Houd er rekening mee dat je met deze spreuk geen elementale schade kunt weerstaan. Je kunt met deze spreuk ook nooit onder water ademen of over water heen lopen.

Let op! Deze spreuk werkt niet op magische effecten zoals een **Verstrik** of een **Lijm** spreuk.

Spoorloos

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: zelf, wezens binnen bereik

De werper kan deze spreuk alleen op zichzelf werpen maar iedereen binnen 1,5 meter van de druïde is onder het invloed van deze spreuk. Iedereen binnen 1,5 meter laat geen sporen meer achter. De werper kan lopen en praten maar verder geen andere acties ondernemen terwijl deze spreuk actief is. Zodra je een andere actie onderneemt vervalt deze spreuk. Andere wezens die buiten de effect radius van de spreuk lopen verliezen het spreuk effect tot ze weer binnen de 1,5 meter van de werper staan.

N2

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

Stenen Huid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk zorgt er voor dat alle fysieke schade die het doelwit krijgt 1 lager wordt. Dit wil zeggen dat als iemand je 2 schade doet met een wapen, je in werkelijkheid maar 1 schade

krijgt. Magische en spirituele wapens doen nog volle schade en hebben dus geen last van deze spreuk. Ook spreuken blijven gewoon hun normale schade doen.
Gezegende wapens doen wel 1 schade minder.

Detecteer Onzichtbaarheid

Duur: concentratie - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: zelf

Na het werpen van deze spreuk wordt ieder onzichtbaar wezen of voorwerp binnen het spreuk gebied zichtbaar voor de werper van deze spreuk. Het spreuk gebied beweegt altijd met de ogen van de werper mee. De werper kan lopen en praten maar verder geen andere acties ondernemen. Zodra je een andere actie onderneemt vervalt deze spreuk.

N3

Ontwaak Boom

Duur: permanent - Bereik: aanraking - Invloed: 1 boom

De boom die je aanraakt terwijl je deze spreuk werpt, zal langzaam ontwaken. Dit betekent niet dat deze boom van de ene op de andere dag in een ent veranderd. De eerste 5 jaar zal niemand iets raars aan de boom opvallen. Alleen de Werper van deze spreuk heeft kan in de eerste 5 jaar telepathisch met de boom spreken, en alleen als hij de boom aanraakt. Echter, eenieder die 15 minuten rust neemt naast deze boom, geneest 1 SP per locatie. Als deze persoon de vaardigheid **Mediteer** heeft krijgt hij deze SP bovenop wat hij normaal zou krijgen met 15 minuten mediteren.

Regeneer Lichaam

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Het aangeraakte wezen geneest 2 SP op de aangeraakte locatie. Over de loop van de dag zal deze spreuk alle verloren ledematen en dergelijke die het doelwit heeft, weer terug laten groeien. Ook verdwijnen al zijn littekens. Mocht hij nadat deze spreuk op hem geworpen is een ledemaat verliezen, groeit deze niet terug met deze spreuk. Hij zal in dit geval deze spreuk nogmaals op hem geworpen moeten krijgen. Een dag is in dit geval een volle 24 uur.

2.2 Herba

N1

Tegengif

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau gif wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen niet vergiftigd is en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent voor bijna alle giften waar hij in contact mee komt. Als je een vergif over je heen krijgt roep je "Weersta!". Na 1 gif te hebben weerstaan, eindigt deze spreuk. Ongeacht het niveau van het gif. De enige giften waar die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare giften. Als je door een onweerstaanbaar vergif wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds vergiftigd. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door giften en werkt niet op magische of spirituele giften.

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te “ontsnappen” nadat hij vastgelijmd is.

Ontwapen

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen)

Deze spreuk zorgt er voor dat een doelwit binnen 7 meter 1 van zijn wapens minimaal 2 meter van zich af moet gooien. Het is niet de bedoeling dat hij zijn wapen tegen iemand aangooit. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen en dergelijke.

Wonder Bessen

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 tot 4 bessen of vruchten

Deze spreuk verandert maximaal 4 normale bessen of vruchten in kleine genezers. Elke vrucht of bes die door deze spreuk beïnvloed is geneest 1 SP op gekozen locatie na consumptie. Na een nacht verschrompelen deze bessen of vruchten en zijn ze onbruikbaar.

N2

Verstrik

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper raakt met zijn voeten verstrikt voor de duur van de spreuk. Het kost ongeveer een minuut om je benen los te krijgen met een mes of ander scherp object. Na 1 minuut verdwijnen de wortels vanzelf.

Verwarring

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper is verward en kan geen andere acties ondernemen dan rustig rondwalen en verward om zich heen kijken. Zodra ze schade krijgen stopt dit effect, anders na 1 minuut.

Verwijder Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen. Dit werkt alleen op N1 en N2 spreuken en effecten. Ook kan een druide hier een magisch voorwerp wat maar een finiet aantal ladingen heeft, permanent onbruikbaar maken.

Let op! Dit werkt dus niet op magische voorwerpen die een aantal ladingen per dag hebben.

N3

Braam Muur

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Dit creëert een braam muur met een doorsnee van 3 meter waar de werper het middelpunt van is. Deze muur blijft bestaan zolang de werper erop concentreert, tot een maximum van 1 uur. Spreuken komen er van beide kanten doorheen maar wezens aan de andere kant van de muur zijn niet zichtbaar van buitenaf en visa versa. Dit betekent dus dat je geen spreuken

met een bereik van doelwit kunt werpen. Als wezens door deze muur heen proberen te komen krijgen ze 1 schade op elke locatie en een struikel. Iedereen binnen de muur, behalve de werper geneest 1 SP per locatie per 15 minuten. De werper moet zich concentreren om deze spreuk staande te houden en de spreuk beweegt niet met de werper mee.

Reservoir

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Iedere magie gebruiker binnen 1,5 meter van de werper van deze spreuk krijgt 1 MP per 15 minuten terug. Dit geldt niet voor priesters. De werper van deze spreuk krijgt zelf ook geen MP terug. De werper kan alleen maar praten en moet gedurende spreuk stil blijven zitten of staan. Mocht een magie gebruiker op deze locatie normaal ook al MP terugkrijgen, dat krijgt hij van beide bronnen MP.

2.3 Muscus

N1

Onschendbaarheidsaura

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De werper van deze spreuk is voor de duur van 5 minuten immuun voor alle schade en spreuken. Dit vervalt als hij zelf aanvalt of wegloopt. Spreken mag wel. Bij het uitspreken van een andere spreuk vervalt deze spreuk ook.

Spreek Waarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, 5 minuten lang vragen die de werper van de spreuk stelt naar waarheid moet beantwoorden. Het doelwit dient vragen die de magiër stelt direct en concreet naar waarheid te beantwoorden. Zwijgen is niet een vraag naar waarheid beantwoorden en is als dusdanig niet een optie als je onder invloed van deze spreuk bent.

Ontmoedig

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk kun je iemand binnen 7 meter ontmoedigen om aan te vallen. De ontmoedigde persoon gedraagt zich verder zoals hij altijd deed maar zal geen offensieve acties willen ondernemen. Zodra de ontmoedigde persoon wordt aangevallen wordt de spreuk verbroken, anders verloopt de spreuk na 1 minuut. Deze spreuk kan ook het effect van de spreuk 'Aanmoediging' tegengaan. Het andere effect van de spreuk vervalt dan.

Weersta Angst

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Iemand die deze spreuk op zich krijgt is 5 minuten immuun voor angst effecten. Bij iemand die al een angst effect op zich heeft, verwijderd deze spreuk het angst effect maar is echter niet de 5 minuten hierna immuun voor angst.

N2

Genees Ziekte

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau ziekte wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen geen ziektes heeft en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent bijna voor alle ziektes waar hij in contact mee komt. Als je een ziekte over je heen krijgt roep je in dat geval "Weersta!". Ongeacht het niveau van de ziekte. De enige ziektes die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare ziektes. Als je door een onweerstaanbare ziekte wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds ziek. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door een ziekte en werkt niet op magische of spirituele ziektes.

Slaap

Duur: 1 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het aangewezen wezen valt voor 1 minuut in slaap. Hij wordt alleen wakker als hij schade krijgt of als de minuut over is. Een klap in het gezicht helpt dus niet! Sommige effecten zullen een slaper ook wakker kunnen maken maar deze beslissing ligt in alle gevallen bij de SL.

Vernietig Ondode (magisch)

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (ondood)

De aangewezen ondode wordt vernietigd door magische energie totdat er niks overblijft behalve een hoopje stof. Sommige ondoden zijn te sterk om door deze spreuk vernietigd te worden. Dit weten dergelijke NPC's zelf.

N3

Genees Ziel

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: alle wezens binnen bereik (levend / ondood)

Met deze spreuk kan de werper 1 magische of bovennatuurlijke aandoening van een wezen genezen. Dit ritueel duurt 15 minuten en moet plaatsvinden in een cirkel gemaakt van heilig water. Naast het verwijderen van magische of bovennatuurlijke aandoeningen worden ook alle normale aandoeningen verwijderd. Ondoden kunnen op deze wijze van hun ondood-heid genezen worden waarna ze normaal dood zijn en hun ziel kan doorreizen naar het rijk der doden. Iedereen in de cirkel heeft ook de kans om genezen te worden van waanpunten. Als een persoon 3 of meer waanpunten heeft op het moment dat het ritueel begint, zal hij genezen worden van 1 waanpunt.

Ontastbaarheid

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk raakt de werper in een ontastbare toestand. Hij is nog wel zichtbaar maar hij is niet meer te horen. Hij kan niks oppakken maar hij kan niet door muren e.d. heen lopen. De priester is verder compleet immuun voor schade of spreuk effecten. Alleen spreuken zoals verwijder sterke magie kunnen iets tegen dit effect doen. Dit duurt zolang hij zich concentreert. Dus zodra hij bijvoorbeeld een spreuk begint te werpen verdwijnt het effect van deze spreuk. Anders pas na een uur van concentratie.

Let op: *De speciale aard van de energie die een universeel magiër gebruikt zorgt er voor dat ze ook ontastbare wezens kunnen raken. Dit geldt dus ook voor personen die een **Ontastbaarheid** spreuk hebben geworpen.*

2.4 Fungus

N1

Ziekte

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van deze spreuk is zwak, ziek en misselijk. Hij kan geen spreuken meer werpen en geen offensieve acties meer ondernemen. Ook moet hij geregeld overgeven.

Weersta Verlamming

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Iemand die deze spreuk over zich heen krijgt kan 5 minuten lang niet verlamd worden. Bij iemand die al verlamd is, verwijdert deze spreuk de verlamming, echter is het doelwit hierna niet nog 5 minuten immuun voor verlamming. Als je deze spreuk op je hebt en je krijgt een verlamming over je heen, roep je "Weersta!"

Verlies Zelfcontrole

Duur: 1 minuut - Bereik: Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden moet direct ergens een plaats opzoeken om zijn behoefte te doen. Doe je dit niet dan krijg je een natte broek met alle consequenties van dien. Bijvoorbeeld mensen die je mijden, uitlachen, enz.

Verrot [voorwerp]

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (hout / leer)

Tijdens het werpen van deze spreuk wijst de werper een voorwerp aan wat voor meer dan 50% uit leer of hout bestaat en niet groter is dan de torso van een mens. Om nog duidelijker te maken noemt hij het voorwerp tijdens het werpen van de spreuk. Bijvoorbeeld: "Ik werp verrot harnas" of "Ik werp verrot staf". Hierna zal het voorwerp rotten en niet meer bruikbaar zijn. Deze spreuk werkt niet op magische of spirituele voorwerpen. Wel op gezegende wapens. Verrote voorwerpen kunnen door een vakman of door magie weer gerepareerd worden.

N2

Verblind (sporen)

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend, ogen)

Als je deze spreuk gebruikt is iedereen binnen het effectgebied 1 minuut lang verblindt. Ze moeten zolang hun ogen sluiten.

Waanzin

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van deze spreuk moet zich voor 1 minuut gestoord gedragen. Hij kan zich nog wel verdedigen maar kan op geen enkele manier offensieve acties ondernemen. Hij kan niet

spreken, geen spreuken werpen en op geen enkele manier communiceren of doordachte acties ondernemen buiten zichzelf (ongecoördineerd) verdedigen.

Onzichtbaarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk ben je vijf minuten lang onzichtbaar. Dit geef je OC aan door 1 arm gestrekt omhoog te steken en je hand met 1 vinger in de lucht. Zodra een offensieve actie zoals iemand aanvallen of een andere spreuk werpen uitvoert ben je weer zichtbaar. Je mag spullen oppakken, maar deze blijven zichtbaar.

Let op! *Wezens kunnen je nog steeds horen.*

N3

Verwijder Sterke Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen van het niveau van zijn hoogste niveau totem/scholing of lager. Een weper met een N3 totem/scholing kan dus spreuken en effecten verwijderen van N3 of lager. De weper kan deze spreuk ook gebruiken om magische voorwerpen onschadelijk te maken of tijdelijk te onderdrukken. De SL bepaald wat er gebeurd als je de spreuk op deze laatste manier gebruikt.

Spooring

Duur: permanent - Bereik: aanraking - Invloed: zelf / 1 wezen (dood)

Met deze spreuk mag de druïde een kloon van zichzelf of een ander maken. Als hij deze spreuk op iemand anders gebruikt kan dat alleen als deze nog niet langer dan 1 uur dood is. Na het werpen van deze spreuk krijgt het doelwit van deze spreuk 1 waanpunt, buiten degene die hij kreeg voor het doodgaan, en zal er een lichaam groeien uit de paddestoelen die deze spreuk uit het lichaam van het dode lichaam heeft laten spruiten. Deze spreuk kan maar 1 keer per persoon per levensgang gebruikt worden. Als de druïde deze spreuk op zichzelf werpt wordt de kloon pas actief nadat hij zelf sterft en langer dan een uur dood blijft. De kloon zal groeien uit een paddestoel die hij bij zich draagt of ergens heeft achtergelaten. Net als bij het effect op anderen krijgt de druïde ook 1 waanpunt nadat zijn kloon ontwaakt. Mocht een druïde deze spreuk ooit vaker dan 1 keer op zichzelf werpen dan werkt alleen de laatste die hij geworpen heeft. Mocht een wezen immuun zijn voor reanimeer effecten dan werkt deze spreuk niet op dat wezen. Nadat deze spreuk effectief op een wezen gebruikt is, wordt dit wezen immuun voor reanimeer effecten. Een kloon is een identieke kopie van hoe het doelwit was net voordat hij stierf maar zonder enige magische, spirituele of alchemistische effecten die hij op dat moment had. Bij twijfel maakt de SL de uiteindelijke beslissing.

2.5 Alga

N1

Creeër Lucht

Duur: 5 minuten - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper een bubbel van schone lucht om zichzelf heen creëren. Deze bubbel heeft een straal van 1,5 meter met de werper als middelpunt en beweegt met

hem mee. Binnen de bubbel kan iedereen vrij ademen. Ook onder water of in een gifgas wolk.

Vuurweerstand

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Middels deze spreuk is het aangeraakte wezen voor 5 minuten immuun voor normaal vuur en spreuken die vuurschade doen.

Creëer Water

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: voorwerp (locatie)

Met deze spreuk kan de werper maximaal 50 liter water creëren op de plek waar hij zijn hand houdt. Dit mag ook ergens midden in de lucht zijn, hij hoeft dus niet specifiek een voorwerp aan te raken. De werper kan hiermee brandjes blussen of een grote ton vullen met drinkbaar water voor een grote groep. Ook zijn er sommige monsters die niet tegen water kunnen. Let op dat je in een dergelijk geval wel dicht bij het monster moet staan om hem te raken met het water. De SL zal bij dergelijke monsters bepalen wat voor schade het doet.

Creëer Licht

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk mag de werper voor 5 minuten een kleine zaklamp of iets dergelijks gebruiken. Deze zaklamp is uiteraard OC en kan op geen enkele manier IC gebruikt worden buiten dingen verlichten. Deze spreuk kan niet gebruikt worden om mensen te verblinden.

N2

Magisch Slot

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (klep / deur / luik / slot)

Middels deze spreuk kun je een klep, luik, deur of slot magisch sluiten. Het voorwerp is voor een dag lang hierna niet te openen behalve door de werper van deze spreuk. Je kunt voorwerpen ook sluiten als er geen slot op zit.

Verroest [voorwerp]

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - 1 voorwerp (metaal)

Tijdens het werpen van deze spreuk wijst de werper een voorwerp aan wat voor meer dan 50% uit metaal bestaat en niet groter is dan de torso van een mens. Om nog duidelijker te maken noemt hij het voorwerp tijdens het werpen van de spreuk. Bijvoorbeeld: “*Ik werp verroest harnas*” of “*Ik werp verroest zwaard*”. Hierna zal het voorwerp verroesten en niet meer bruikbaar zijn. Deze spreuk werkt niet op magische of spirituele voorwerpen maar wel op gezegende wapens. Verroeste voorwerpen kunnen door een vakman of door magie weer gerepareerd worden. Het kost een vakman echter dubbele tijd om te repareren en een magiër moet 2 maal een reparatie spreuk werpen om het voorwerp weer heel te maken.

Weersta [element]

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Na het werpen van deze spreuk is het aangeraakte wezen voor 5 minuten lang immuun voor directe schade van het gekozen element. Hij kan nog steeds schade krijgen van secundaire effecten. Zoals verdrinken in water of stikken door vuur.

Je kunt met deze spreuk uit de volgende elementen kiezen.

- Vuur
- Water (ijs)
- Lucht (bliksem)
- Aarde
- Licht
- Duister

Deze spreuk werkt verder net als de spreuk **Vuurweerstand** maar dan voor het gekozen element.

N3

Waterschild

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De werper omringt zichzelf met een schild van water. Zolang hij zich concentreert kan hij geen andere spreuken werpen of offensieve acties ondernemen. Hij is immuun voor alle elementale schade van de 6 elementen. Elke keer als hij door een elementale shadespreuk wordt geraakt krijgt hij er 1 MP bij, ongeacht de schade die de spreuk doet. Hiermee kan zijn MP nooit boven zijn dagelijkse limiet komen. Als een spreuk buiten schade doen ook andere effecten heeft, dan heeft de hele spreuk geen effect op de werper. Zolang hij zich concentreert mag hij de **Magisch Schild** vaardigheid gebruiken als of hij deze vaardigheid bezit. Ook heeft hij een effect gelijkend op N2 **Spreukenweerstand** over zich heen waarbij hij voor 1 MP een N1 of N2 spreuk mag weerstaan zolang hij maar MP heeft. Deze spreuk vervalt zodra de druide iets anders doet dan praten, lopen of 1 van de spreuk effecten gebruikt.

Let op: *De speciale aard van de energie die een universeel magiër gebruikt zorgt er voor dat ze ook ontastbare wezens kunnen raken. Dit geldt dus ook voor personen die een **Ontastbaarheid** spreuk hebben geworpen.*

Krachtveld

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Dit creëert een ondoordringbare koepel van 3 meter doorsnede met de werper als middelpunt. Deze koepel blijft bestaan zolang hij zich erop concentreert. Spreuken komen er van beide kanten doorheen. Wezens en materiële voorwerpen kunnen er echter van beide kanten af niet doorheen. Dit betekent dus dat als je er in zit, je er niet uit kan tot de spreuk stopt. Dit geldt ook voor de werper. Er is altijd verse lucht onder de koepel, ook onder water of in een gifgas wolk. De werper moet zich concentreren om deze spreuk staande te houden en de spreuk beweegt niet met de werper mee.

Hoofdstuk 3: Spreuken sjamaan

3.1 Aspect: Genus

Elke totem heeft een genus. Deze genus kan de sjamaan krachten geven die een dag lang actief zijn. Een sjamaan kan spreuksloten gebruiken om 1 of meerdere van deze krachten te krijgen. Hiervoor moet hij wel het juiste aantal spreuksloten gebruiken. Een dag is in het geval van de sjamaan het punt waar hij zijn spreuken kiest tot het punt waar hij dit weer moet doen. Dit zal over het algemeen vroeg in de ochtend zijn. Je moet wel het juiste niveau in je totem hebben om het desbetreffende niveau effect van je genus te krijgen. Je kunt echter nooit 2 keer dezelfde kracht kiezen, mocht je 2 of meer totems hebben die dezelfde genus bezitten.

3.1.1 Roofdier

N1

Stamina

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Een sjamaan die deze kracht kiest krijgt 1 extra SP op zijn romp. Deze SP stapelt met andere SP vaardigheden en spreuken.

N2

Lichaams Taaiheid

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Een sjamaan die deze kracht kiest krijgt 1 extra BP op alle locaties. Deze BP stapelt met andere BP vaardigheden, spreuken en effecten, en regeneert elke 5 minuten.

N3

Land Roofdieren

Extra Kracht

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Een sjamaan die deze kracht kiest, krijgt de vaardigheid **Extra Sterk**. Deze kracht stapelt met andere vaardigheden, spreuken en effecten die **Extra Sterk** geven.

Nacht Roofdieren

Dreiging in de Nacht

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De Sjamaan mag zolang het buiten donker is, zich gratis verstoppen alsof hij de vaardigheid **Verstoppen** bezit. Dit effect werkt niet tijdens de schemering. Hiernaast doet hij ook dubbele schade met wapens als hij in natuurlijke duisternis iemand in de rug weet te raken.

Roofvogels

Vedervlug

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De sjamaan mag voor 1 MP per keer een afstandswapen wat hem raakt negeren. Dit geldt ook voor pijl-spreuken, maar niet voor bal- en explosie spreuken. Het werkt verder ook op alchemistische drankjes die hij op zich geworpen krijgt met de **Werpwapens Gooien** vaardigheid. Als je dit effect gebruikt roep je "Ontwijk!".

Reptielen

Regeneratie

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De Sjamaan geneest 1 SP per locatie per 5 minuten. Als hij een **Sterf** effect of spreuk over zich heen krijgt loopt deze af voor de regeneratie inzet en is hij alsnog dood. Verder groeien verloren ledematen na een 24 uur weer aan. Dit betekent wel dat de Sjamaan dit effect voor een 2 daags evenement, het evenement lang aan moet houden en hem dus niet uit kan wisselen voor een ander effect op hetzelfde niveau. Doet hij dat wel, dan gaan de 24 uur opnieuw in als hij dit fragment weer aanzet.

Water Roofdieren

Bloed Determinatie

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De Sjamaan kan door aan bloed te ruiken bepaalde dingen over de eigenaar van dat bloed ontdekken. Dingen die hij kan ontdekken zijn bijvoorbeeld:

- Ras
- Gif
- Ziekte
- Potentiële kracht van het wezen

Als hij de vaardigheid **Spoorzoeken** bezit, mag hij het bloed volgen als een spoor. Dit werkt alleen als de eigenaar van het bloed nog steeds aan het bloeden was toen hij wegliep. Zodra de eigenaar niet meer bloed stopt het spoor op de plek waar hij genezen werd.

3.1.2 Prooidier

N1

Stamina

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Een sjamaan die deze kracht kiest krijgt 1 extra SP op zijn romp. Deze SP stapelt met andere SP vaardigheden en spreuken.

N2

Lichaams Taaiheid

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Een sjamaan die deze kracht kiest krijgt 1 extra BP op alle locaties. Deze BP stapelt met andere BP vaardigheden, spreuken en effecten, en regeneert elke 5 minuten.

N3

Land Prooidieren

Stenen huid

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Deze kracht zorgt er voor dat alle fysieke schade die de sjamaan krijgt 1 lager wordt. Dit wil zeggen dat als iemand hem 2 schade doet met bijvoorbeeld een zwaard, hij in werkelijkheid maar 1 schade krijgt. Magische en spirituele wapens doen nog volle schade en hebben dus geen last van deze spreuk. Ook spreuken blijven gewoon hun normale schade doen. Gezegende wapens doen wel 1 schade minder.

Nacht Prooidieren

Schaduw in de nacht

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De Sjamaan mag zolang het buiten donker is, zich gratis verstoppen alsof hij de vaardigheid **Verstoppen** bezit. Dit effect werkt niet tijdens de schemering. Hiernaast mag de sjamaan in natuurlijke duisternis 3 keer een fysieke aanval of pijl-spreuk ontwijken. Als hij dit laatste effect gebruikt roept hij "Ontwijk!".

Prooivogels

Vedervlug

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De sjamaan mag voor 1 MP per keer een afstandswapen wat hem raakt negeren. Dit geldt ook voor pijls-preuken, maar niet voor bal- en explosie spreuken. Het werkt verder ook op alchemistische drankjes die hij op zich geworpen krijgt met de **Werpwapens Gooien** vaardigheid. Als je dit effect gebruikt roep je "Ontwijk!".

Water Prooidieren

Filtratie

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Alle drankjes die de sjamaan drinkt en een positief effect hebben, duren een keer zo lang. Negatieve drankjes die hij drinkt gelden daarentegen als 1 niveau lager. Ook heeft de sjamaan voor die dag een effect gelijk aan de **Weersta [element]: IJs** spreuk over zich heen.

Reptielen

Regeneratie

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De Sjamaan geneest 1 SP per locatie per 5 minuten. Als hij een **Sterf** effect of spreuk over zich heen krijgt loopt deze af voor de regeneratie inzet en is hij alsnog dood. Verder groeien verloren ledematen na een 24 uur weer aan. Dit betekent wel dat de Sjamaan dit effect voor een 2 daags evenement, het evenement lang aan moet houden en hem dus niet uit kan wisselen voor een ander effect op hetzelfde niveau. Doet hij dat wel, dan gaan de 24 uur opnieuw in als hij dit fragment weer aanzet.

3.1.3 Mensachtige

N1

Totem Kennis

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De Sjamaan mag de taal van het ras van zijn totem ook spreken. Als hij deze taal al kent, mag hij deze taal lezen en schrijven, mits er een geschreven versie van die taal is.

N2

Weerspiegeling

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Voor een dag lang geldt de sjamaan naast zijn eigen ras ook als het ras van zijn totem. Dit kan handig zijn voor sommige effecten en voorwerpen die alleen voor een specifiek ras gelden of alleen door een specifiek ras te hanteren zijn.

Verder kan een specifieke totem ook specifieke voordelen geven maar hier zul je IC achter moeten komen.

N3

Erfenis

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Als de sjamaan voor 1 evenement lang elke dag 3 spreuksloten opoffert, kan hij vaardigheden uit het gebied van zijn totem opkopen alsof hij een leermeester voor deze vaardigheid heeft. In weze is de totem dit dan ook. Verder mag een sjamaan vaardigheden uit dit gebied opkopen alsof hij een avonturier is, dus X1.5. Dit betekent dus dat als je totem een avonturier is, je vaardigheden voor X1 kan kopen zonder leermeester.

3.2 Aspect: Persoonlijkheid

De persoonlijkheid van je totems werkt net iets anders dan de Genus en de Ervaring. Elke persoonlijkheid van je totems geeft 2 specifieke krachten. Elke dag mag je per persoonlijkheid die je bezit van je totems, 1 van deze krachten kiezen. Je kunt echter nooit 2 keer dezelfde kracht kiezen, mocht je 2 of meer totems hebben die dezelfde persoonlijkheid bezitten.

Je mag een aantal spreuksloten in de kracht van een persoonlijkheid stoppen. Namelijk het niveau van de totem waar je de persoonlijkheid van krijgt, +1. Elke kracht heeft ergens in de uitleg een **X** staan. Deze **X** staat gelijk aan het aantal spreuksloten wat je er voor die dag in hebt gestopt.

3.2.1 Bloeddorstig

De Barbaar

Wanneer je vechterswaanzen gebruikt, geldt je basis SP als **X** hoger

De Bloedlustige

Wanneer je een schade spreuk gebruikt, genees je voor **X** SP op een gekozen locatie. Deze genezen SP kan niet opgesplitst worden en geldt dus alleen voor de gekozen locatie. Je kunt hiermee nooit meer SP krijgen dan het maximum aantal SP wat je op die locatie kunt hebben.

3.2.2 Leergierig

De Savant

Als je dit effect het gehele evenement op hetzelfde niveau actief hebt gehad, kost een gekozen vaardigheid **X** VP minder, met een minimum van 1. Deze VP reductie gaat er af na dat je de X1.5 of X2 van mogelijk kopen uit een ander gebied hebt gedaan. Deze kracht werkt niet op 1-daagse evenementen.

Let op: als de vaardigheid een leermeester vereist, heb je deze nog steeds nodig.

De Ezel

Je mag **X** keer per dag de onderstaande effecten negeren als je er al eerder door bent geraakt diezelfde dag. Als je een dergelijke spreuk of effect over je heen krijgt roep je: "*Geen effect!*".

- Verlam
- Ziekte
- Gif
- Chaosmutatie
- Vervloek
- Angst

3.2.3 Nieuwsgierig

De Kat

Je mag **X** keer per dag schade of een effect negeren bij een actie die jij onderneemt waarvan je van te voren niet wist dat het ging gebeuren. Dit werkt niet op spreuken die iemand op je werpt of dingen zoals bijvoorbeeld een sluipaanval. Maar denk bijvoorbeeld aan een genees drankje wat stiekem een gif drankje is. Bij dit voorbeeld is de actie die je onderneemt, het drinken van het drankje. Het onverwachte is dat het niet is wat je dacht dat het was. Een ander voorbeeld is schade en effecten die je krijgt van bijvoorbeeld een val waar je niet vanaf wist. Bij dit voorbeeld is de actie die je onderneemt, de val die je per ongeluk af laat gaan. Het onverwachte je niet wist dat de val er was. Je mag bij dergelijke situaties "*Geen effect!*" roepen.

De Gluurder

Je mag **X** keer per dag 1 van de volgende spreuken of effecten voor 5 minuten negeren en kan door de onderstaande effecten heen kijken.

- Duisternis
- Verblind
- Vloek: blindheid

3.2.4 Onfatsoenlijk

De Betweter

Je mag **X** keer per dag een spreek waarheid effect of spreuk negeren.

De Asociaal

Je mag **X+1** keer per dag een aan- of ontmoedig effect negeren.

3.2.5 Optimistisch

De Enthousiasteling

X+1 keer per dag Aanmoedig reflecteren

De Mentaal Stabiele

Je mag X keer per dag een een waanpunt weerstaan.

3.2.6 Pessimistisch

De Lusteloze

X+1 keer per dag Ontmoedig reflecteren.

De Doemdenker

Ziektes, giften en vervloekingen gelden als X niveaus lager met een minimum van N0.

3.2.7 Schuw

De Individualist

Zodra er X of minder personen binnen 5 meter van je zijn heb je X-1 extra SP per locatie. Het minimum aantal SP wat je krijgt is echter altijd 1.

De Muurbloem

Je mag X keer per dag een van de volgende spreuken of effecten negeren.

- Charmeer persoon
- Suggestie
- Domineer

3.2.8 Standvastig

De Levenslustige

Je hebt X minuten langer om te sterven.

De Muur

Je mag X keer per dag een spreuk of effect negeren wat je van je plek zou brengen zoals een terugslag of een struikel. Verder mag je dit effect ook gebruiken om een effect te weerstaan waarvan je schild het doelwit is.

3.2.9 Voorzichtig

De Afwachter

De sjamaan mag X maal een effect negeren wat iemand anders zijn schuld is. Denk hierbij bijvoorbeeld aan een val of een vergiftigd drankje.

De Planner

De sjamaan geldt als niveau X als het aankomt op de vaardigheden **Sloten Openen** en **Vallen en Beveiligen**. Ook mag hij aan het begin van de dag 1 van zijn ministeck kleuren omwisselen voor een willekeurige andere kleur. Om deze kracht te kunnen benutten zul je wel minstens **Sloten Openen N1** en/of **Vallen en Beveiligen N1** moeten hebben.

3.3 Aspect: Ervaring

Het aspect ervaring handelt met wat de totem was en kon voor hij dood ging. Echter omdat de transactie van krachten vanuit het rijk der doden naar het rijk der levenden niet identiek is, zullen totems niet altijd precies de krachten kunnen geven die ze in hun leven hadden; maar eerder een representatie van hun krachten kunnen.

3.3.1 Elementair

3.3.1.1 Universeel

N1

Lees Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Hiermee kun je voor jou onbekende schriften voor 5 minuten lang lezen. Niet spreken of verstaan.

Geef Bepantsering

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen 1 BP op elke locatie erbij. Dit effect stapelt niet met zichzelf. Dit wil zeggen dat een enkel wezen nooit meer dan 1 **Geef Bepantsering** spreuk tegelijkertijd op zich hebben.

Laad Voorwerp

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (magisch) / 1 wezen (magisch)

Deze spreuk werkt alleen op magische voorwerpen die ladingen hebben. Dit geldt voor ladingen per dag of een finiet aantal ladingen. Na het werpen van deze spreuk heeft het voorwerp er 1 lading bij. Het voorwerp kan hierdoor nooit meer ladingen krijgen dan het maximum aantal ladingen wat dat specifieke voorwerp kan hebben. Ter verduidelijking. Het maakt dus niet uit wat voor niveau spreuk het voorwerp kan werpen met de lading.

N2

Verwijder Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen. Dit werkt alleen op N1 en N2 spreuken en effecten. Ook kan een druïde hier een magisch voorwerp wat maar een finiet aantal ladingen heeft, permanent onbruikbaar maken.

Let op! Dit werkt dus niet op magische voorwerpen die een aantal ladingen per dag hebben.

Spreek Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper 5 minuten lang andere talen verstaan en spreken.

N3

Verwijder Sterke Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen van het niveau van zijn hoogste niveau totem/scholing of lager. Een weper met een N3 totem/scholing kan dus spreuken en effecten verwijderen van N3 of lager. De weper kan deze spreuk ook gebruiken om magische voorwerpen onschadelijk te maken of tijdelijk te onderdrukken. De SL bepaald wat er gebeurd als je de spreuk op deze laatste manier gebruikt.

3.3.1.2 Vuur

N1

Creëer Vuur

Duur: 1 minuut* - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (onbeheerd)

Hiermee kun je een magisch vuur maken. Dit kan gebruikt worden om deuropeningen en dergelijke onbruikbaar te maken. Je gebruikt hiervoor een rood lint, wat je zelf moet verzorgen, van 3 meter lang wat je neer kan leggen in de vorm die je wilt zolang de einden aansluiten. Om met deze spreuk een deur of iets dergelijks te verbranden ben je minstens 10 minuten kwijt.

Let op! Een vuur wat verder niet onderhouden wordt door brandstof blijft maar 1 minuut branden.

Verhit Wapen

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen, metalen)

Na het werpen van deze spreuk wordt het aangewezen wapen zo heet dat de drager hem niet meer vast kan houden zonder vuur schade op die arm te krijgen. Deze spreuk werkt alleen op wapens die voor meer dan 50% uit metaal bestaan. Hij werkt dus niet op knuppels met een metalen kop en ook nooit op natuurlijke wapens zoals klauwen. Als de drager van het wapen beslist om deze niet te laten vallen krijgt hij elke 10 seconden 1 vuur schade op die arm tot de duur van de spreuk verlopen is. Hoe dan ook is het wapen na een minuut altijd weer zonder consequenties te hanteren na 1 minuut. Verhitte wapens doen geen extra schade.

Brandmerk

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geneest je 1 SP op de aangeraakte locatie en doet je tegelijkertijd 1 vuurschade op dezelfde locatie. De spreuk laat na de tijd een rood brandmerk achter die alleen met andere genezingspreuken weg te halen is als deze binnen een dag na het werpen van deze spreuk gebruikt worden. Als het doelwit van de spreuk immuun voor vuur is krijgt deze geen schade en brandmerk, de genezing werkt echter wel. De werper mag zelf kiezen wat voor brandmerk het is. Zolang het maar niet groter is dan de palm van zijn hand. Als je dit brandmerk OC zichtbaar wilt hebben moet je zelf smink verzorgen.

N2

Smelt Wapen

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen, metalen)

Met deze spreuk laat je een metalen wapen in handen van het doelwit smelten.

Een gesmolten wapen is niet te repareren. Deze spreuk werkt niet op magische of spirituele wapens, maar wel op gezegende wapens. Je moet je doelwit aanwijzen tijdens het werpen

van deze spreuk. Deze spreuk werkt alleen op wapens die voor meer dan 50% uit metaal bestaan. Hij werkt dus niet op knuppels met een metalen kop en ook nooit op natuurlijke wapens zoals klauwen.

Vuur Bal

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de werper een bal van zijn element op een wezen binnen 7 meter afschieten. Deze bal doet 1 schade op elke locatie.

Let op! *Je kunt nooit iets of iemand in de fik steken met deze spreuk.*

N3

Vuurstorm

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik / voorwerpen binnen bereik (wapens, metalen)

Iedereen binnen een straal van 1,5 meter van de werper krijgt 2 vuur schade per locatie. Als deze wezens wapens hanteren die voor meer dan 50% uit metaal bestaan, krijgen deze wapens een **Verhit Wapen** effect over zich heen. De werper van deze spreuk heeft zelf geen last van de effecten van deze spreuk.

3.3.1.3 Water

N1

IJs Pijl

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de werper een pijl van ijs op een wezen of voorwerp binnen 7 meter afschieten. Deze pijl doet 1 schade. Als het doelwit een wezen is kan de werper kiezen uit waar hij dat wezen wil raken. (rechter arm, linker arm, rechterbeen, linkerbeen, romp) Als hij dit niet aangeeft raakt de pijl altijd de romp van het doelwit. Als het doelwit een voorwerp is moet de werper het voorwerp of type voorwerp noemen wat hij wil raken. (bijvoorbeeld: zwaard, schild, deur, hoed, etc) Een voorwerp wat niet kapot zou gaan door een ietwat ruige behandeling heeft vaak weinig last van deze spreuk echter.

Let op! *Je kunt nooit iets of iemand bevriezen met deze spreuk.*

Creëer Water

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: voorwerp (locatie)

Met deze spreuk kan de werper maximaal 50 liter water creëren op de plek waar hij zijn hand houdt. Dit mag ook ergens midden in de lucht zijn, hij hoeft dus niet specifiek een voorwerp aan te raken. De werper kan hiermee brandjes blussen of een grote ton vullen met drinkbaar water voor een grote groep. Ook zijn er sommige monsters die niet tegen water kunnen. Let op dat je in een dergelijk geval wel dicht bij het monster moet staan om hem te raken met het water. De SL zal bij dergelijke monsters bepalen wat voor schade het doet.

Verlies Zelfcontrole

Duur: 1 minuut - Bereik: Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden moet direct ergens een plaats opzoeken om zijn behoefte te doen. Doe je dit niet dan krijg je een natte broek met alle consequenties van dien. Bijvoorbeeld mensen die je mijden, uitlachen, enz.

N2

IJs Bal

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de werper een bal van ijs op een wezen binnen 7 meter afschieten. Deze bal doet 1 schade op elke locatie.

Let op! Je kunt nooit iets of iemand bevriezen met deze spreuk.

Slaap

Duur: 1 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het aangewezen wezen valt voor 1 minuut in slaap. Hij wordt alleen wakker als hij schade krijgt of als de minuut over is. Een klap in het gezicht helpt dus niet! Sommige effecten zullen een slaper ook wakker kunnen maken maar deze beslissing ligt in alle gevallen bij de SL.

N3

Waterval

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Hiermee kun je een gigantische vloed water naar beneden laten stromen. Iedereen binnen 1,5 meter van de werper wordt op de grond gedwongen en weggespoeld. Als een speler wordt weggespoeld, wordt hij 5 meter naar achteren geworpen. Hierbij ontstaat 1 schade op elke locatie. Dit is effectief gelijk aan een **Terugslag**.

3.3.1.4 Lucht

N1

Ontwapen

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen)

Deze spreuk zorgt er voor dat een doelwit binnen 7 meter 1 van zijn wapens minimaal 2 meter van zich af moet gooien. Het is niet de bedoeling dat hij zijn wapen tegen iemand aangooit. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen en dergelijke.

Creeër Lucht

Duur: 5 minuten - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper een bubbel van schone lucht om zichzelf heen creëren. Deze bubbel heeft een straal van 1,5 meter met de werper als middelpunt en beweegt met hem mee. Binnen de bubbel kan iedereen vrij ademen. Ook onder water of in een gifgas wolk.

Sprong

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk laat het aangeraakte wezen een afstand van 5 meter overbruggen. Hierbij gaat men niet meer dan een halve meter omhoog. Dit kan vanuit stilstand worden gedaan. Je kunt hiermee over bijvoorbeeld een ravijn of een valstrik springen. Deze spreuk werkt voor maar 1 sprong.

N2

Onzichtbaarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk ben je vijf minuten lang onzichtbaar. Dit geef je OC aan door 1 arm gestrekt omhoog te steken en je hand met 1 vinger in de lucht. Zodra een offensieve actie zoals iemand aanvallen of een andere spreuk werpen uitvoert ben je weer zichtbaar. Je mag spullen oppakken, maar deze blijven zichtbaar.

Let op! *Wezens kunnen je nog steeds horen.*

Bliksem Bal

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de werper een bal van bliksem op een wezen binnen 7 meter afschieten. Deze bal doet 1 schade op elke locatie.

N3

Teleporteur

Duur: direct.1 minuut (lopen) - Bereik: aanraking - Invloed: zelf + 1 wezen / 1 voorwerp (gewicht)

Als je deze spreuk werpt, roep je "Time Freeze!". Jij en 1 ander wezen, of 1 voorwerp met maximaal een gewicht gelijk aan jezelf, kunnen dan zo ver weg teleporteren als je in 1 minuut kunt lopen. Het andere wezen of het voorwerp verschijnt altijd naast de werper als de spreuk afloopt. Je kunt dus niet op 1 plek verschijnen en de ander op een andere plek binnen de minuut lopen. Na die minuut wordt er "Time In!" geroepen door de SL.

3.3.1.5 Aarde

N1

Breek Wapen / Schild

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen / schild)

Na het werpen van deze spreuk zal 1 van de wapens die het doelwit in zijn handen heeft breken. De werper kan er ook voor kiezen om een schild wat het doelwit in zijn handen heeft te breken. Het wapen of schild zal gerepareerd moeten worden voor het weer gebruikt kan worden. Deze spreuk werkt niet op magische en spirituele wapens maar wel op gezegende wapens en schilden. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen.

Repareer Voorwerp

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (steen / metaal / edelsteen)

Met deze spreuk kun je stenen en metalen voorwerpen repareren. Je kunt alleen gebroken of anderszins kleine schade repareren en je hebt altijd alle stukken van het voorwerp nodig voor de reparatie. Je kunt dus niet metaal of steen creëren met deze spreuk. Ook kun je met deze spreuk edelstenen repareren.

Struikel

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Na het uitspreken van deze spreuk wijs je naar degene die je wilt laten struikelen. Het effect van deze spreuk is dat het aangeduide wezen valt en in ieder geval met zijn bovenlichaam op de grond terecht komt. Hierna kan hij direct weer opstaan.

N2

Stenen Huid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk zorgt er voor dat alle fysieke schade die het doelwit krijgt 1 lager wordt. Dit wil zeggen dat als iemand je 2 schade doet met een wapen, je in werkelijkheid maar 1 schade krijgt. Magische en spirituele wapens doen nog volle schade en hebben dus geen last van deze spreuk. Ook spreuken blijven gewoon hun normale schade doen.

Gezegende wapens doen wel 1 schade minder.

Stop

Duur: 10 seconden - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Het aangewezen wezen kan 10 seconden niet bewegen. Zelfs schade verbreekt dit effect niet.

N3

Aardbeving

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Na het werpen van deze spreuk krijgt iedereen binnen 1,5 meter van de werper, behalve de werper zelf, 1 schade per locatie en een struikel over zich heen. Je kunt met deze spreuk ook schade aan gebouwen en tunnels toebrengen. De SL zal in dit geval bepalen wat de schade is.

3.3.1.6 Licht

N1

Creëer Licht

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk mag de werper voor 5 minuten een kleine zaklamp of iets dergelijks gebruiken. Deze zaklamp is uiteraard OC en kan op geen enkele manier IC gebruikt worden buiten dingen verlichten. Deze spreuk kan niet gebruikt worden om mensen te verblinden.

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te "ontsnappen" nadat hij vastgelijmd is.

Onschendbaarheidsaura

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De werper van deze spreuk is voor de duur van 5 minuten immuun voor alle schade en spreuken. Dit vervalt als hij zelf aanvalt of wegloopt. Spreken mag wel. Bij het uitspreken van een andere spreuk vervalt deze spreuk ook.

N2

Verblind (licht)

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend, ogen)

Als je deze spreuk gebruikt is iedereen binnen het effectgebied 1 minuut lang verblindt. Ze moeten zolang hun ogen sluiten.

Onzichtbaarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk ben je vijf minuten lang onzichtbaar. Dit geef je **OC** aan door 1 arm gestrekt omhoog te steken en je hand met 1 vinger in de lucht. Zodra een offensieve actie zoals iemand aanvallen of een andere spreuk werpen uitvoert ben je weer zichtbaar. Je mag spullen oppakken, maar deze blijven zichtbaar.

Let op! *Wezens kunnen je nog steeds horen.*

N3

Prisma Storm

Duur: Direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik (levend, ogen / ondoed)

Deze spreuk doet 1 schade per locatie op alle wezens binnen de radius van 1,5 meter, behalve the werper zelf. Ook zijn alle wezens die ogen hebben verblind, als per de **Verblind** spreuk. Je kunt wezens waarschuwen dat ze de ogen dicht moeten doen. Dergelijke wezens krijgen dan wel de schade maar niet het **Verblind** effect. Ondode wezens krijgen 3 schade per locatie van deze spreuk en worden teruggeworpen als bij een **Terugslag**.

3.3.1.7 Duister

N1

Controleer Ondode

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (ondode)

Hiermee kan de werper proberen een ondode onder controle krijgen. Als de ondode krachtig genoeg is lukt dit niet. Deze spreuk wordt nog net gedoogd binnen Elbaria. En alleen als uiterste nood.

Ziekte

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van deze spreuk is zwak, ziek en misselijk. Hij kan geen spreuken meer werpen en geen offensieve acties meer ondernemen. Ook moet hij geregeld overgeven.

Duister Pijl

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de werper een pijl van duisternis op een wezen of voorwerp binnen 7 meter afschieten. Deze pijl doet 1 schade. Als het doelwit een wezen is kan de werper

kiezen uit waar hij dat wezen wil raken. (rechter arm, linker arm, rechterbeen, linkerbeen, romp) Als hij dit niet aangeeft raakt de pijl altijd de romp van het doelwit. Als het doelwit een voorwerp is moet de weper het voorwerp of type voorwerp noemen wat hij wil raken. (bijvoorbeeld: zwaard, schild, deur, hoed, etc) Een voorwerp wat niet kapot zou gaan door een ietwat ruige behandeling heeft vaak weinig last van deze spreuk echter.

N2

Doodsaura

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Na het uitspreken van deze spreuk krijgen alle levende wezens binnen 1,5 meter van de werper, behalve de werper van de spreuk zelf, 1 schade op hun romp. Deze schade gaat door bepantsering heen.

Duisternis

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Wezens binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper kunnen niks meer zien door een dikke duisternis die hun omhult. Dit betekent dat iedereen in dat gebied zijn ogen moet sluiten. Sommige wezens zoals ondoden hebben geen last van deze duisternis.

De werper zelf kan ook gewoon door deze duisternis heen kijken. Een lichtbron klaart de duisternis niet op, zelfs niet als deze van een **Creëer Licht** spreuk komt. Deze duisternis is stationair.

N3

Sterf

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

De aangewezen tegenstander sterft direct. De borstlocatie komt op –1 te staan. Drankjes en verbandjes helpen niet meer. Alleen spreuk genezing kan het doelwit nog helpen.

Let op: Deze spreuk doet geen schade.

3.3.2 Religieus

3.3.2.1 Ackalha

N1

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

Weersta Angst

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Iemand die deze spreuk op zich krijgt is 5 minuten immuun voor angst effecten. Bij iemand die al een angst effect op zich heeft, verwijderd deze spreuk het angst effect maar is echter niet de 5 minuten hierna immuun voor angst.

Aanmoediging

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk moedig je een aangewezen wezen aan om te vechten. Deze zal het dichtstbijzijnde wezen gaan aanvallen zij het vriend of vijand. Deze spreuk kan ook het effect van een 'Ontmoedig' spreuk tegengaan. Het andere effect van deze spreuk vervalft dan.

N2

Genees Lichaam

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op elke locatie.

Stop

Duur: 10 seconden - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Het aangewezen wezen kan 10 seconden niet bewegen. Zelfs schade verbreekt dit effect niet.

N3

Regeneer Lichaam

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Het aangeraakte wezen geneest 2 SP op de aangeraakte locatie. Over de loop van de dag zal deze spreuk alle verloren ledematen en dergelijke die het doelwit heeft, weer terug laten groeien. Ook verdwijnen al zijn littekens. Mocht hij nadat deze spreuk op hem geworpen is een ledemaat verliezen, groeit deze niet terug met deze spreuk. Hij zal in dit geval deze spreuk nogmaals op hem geworpen moeten krijgen. Een dag is in dit geval een volle 24 uur.

3.3.2.2 Annanna

Charmeer Persoon

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, mensachtig)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit de werper ziet als zijn beste vriend. Het doelwit zal nimmer suïcidale acties ondernemen. Als het doelwit schade krijgt van de werper of zijn vrienden dan houdt deze spreuk op met werken. Deze spreuk zorgt er niet voor dat je het doelwit kunt verstaan als hij je taal niet spreekt. Ook zal het doelwit zich niet als een gewillige slaaf gedragen. Nadat de 5 minuten zijn afgelopen zal het doelwit alles herinneren wat hij heeft gedaan. Hij herinnert zich echter niet dat er een spreuk op hem is geworpen of dat hij onder invloed van een spreuk is geweest. Al mag hij die conclusie uiteraard wel trekken als hij hier intelligent genoeg voor is. Zo niet dan zal hij voor zichzelf een logische reden verzinnen voor zijn acties. Als de spreuk vroegtijdig afloopt herinnert hij zich wel dat hij onder invloed was.

Ontmoedig

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk kun je iemand binnen 7 meter ontmoedigen om aan te vallen. De ontmoedigde persoon gedraagt zich verder zoals hij altijd deed maar zal geen offensieve acties willen ondernemen. Zodra de ontmoedigde persoon wordt aangevallen wordt de spreuk verbroken, anders verloopt de spreuk na 1 minuut. Deze spreuk kan ook het effect van de spreuk 'Aanmoediging' tegengaan. Het andere effect van de spreuk vervalft dan.

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

N2

Suggestie

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, mensachtig)

De werper van deze spreuk mag het doelwit 1 opdracht geven. Het doelwit zal 5 minuten alles in zijn macht doen om deze opdracht uit te voeren naar het best van zijn kunnen. Ook zal hij niks doen waardoor hij zijn opdracht niet meer uit kan voeren, iets waar de werper of het doelwit gewond van zou raken of iets waarvan de werper het doelwit kan zijn. Het doelwit moet je kunnen begrijpen. Als deze doof is of jou taal niet spreekt moet je creatief zijn.

Genees Lichaam

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op elke locatie.

N3

Genees Ziel

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: alle wezens binnen bereik (levend / ondoed)

Met deze spreuk kan de werper 1 magische of bovennatuurlijke aandoening van een wezen genezen. Dit ritueel duurt 15 minuten en moet plaatsvinden in een cirkel gemaakt van heilig water. Naast het verwijderen van magische of bovennatuurlijke aandoeningen worden ook alle normale aandoeningen verwijderd. Ondoden kunnen op deze wijze van hun ondoed-heid genezen worden waarna ze normaal dood zijn en hun ziel kan doorreizen naar het rijk der doden. Iedereen in de cirkel heeft ook de kans om genezen te worden van waanpunten. Als een persoon 3 of meer waanpunten heeft op het moment dat het ritueel begint, zal hij genezen worden van 1 waanpunt.

3.3.2.3 Draham

N1

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te “ontsnappen” nadat hij vastgelijmd is.

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

Wonder Bessen

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 tot 4 bessen of vruchten

Deze spreuk verandert maximaal 4 normale bessen of vruchten in kleine genezers. Elke vrucht of bes die door deze spreuk beïnvloed is geneest 1 SP op gekozen locatie na consumptie. Na een nacht verschrompelen deze bessen of vruchten en zijn ze onbruikbaar.

N2

Genees Lichaam

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op elke locatie.

Verstrik

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper raakt met zijn voeten verstrikt voor de duur van de spreuk. Het kost ongeveer een minuut om je benen los te krijgen met een mes of ander scherp object. Na 1 minuut verdwijnen de wortels vanzelf.

N3

Braam Muur

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Dit creëert een braam muur met een doorsnee van 3 meter waar de werper het middelpunt van is. Deze muur blijft bestaan zolang de werper erop concentreert, tot een maximum van 1 uur. Spreuken komen er van beide kanten doorheen maar wezens aan de andere kant van de muur zijn niet zichtbaar van buitenaf en visa versa. Dit betekent dus dat je geen spreuken met een bereik van doelwit kunt werpen. Als wezens door deze muur heen proberen te komen krijgen ze 1 schade op elke locatie en een struikel. Iedereen binnen de muur, behalve de werper geneest 1 SP per locatie per 15 minuten. De werper moet zich concentreren om deze spreuk staande te houden en de spreuk beweegt niet met de werper mee.

3.3.2.5 Mhadriana

N1

Ontmoedig

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk kun je iemand binnen 7 meter ontmoedigen om aan te vallen. De ontmoedigde persoon gedraagt zich verder zoals hij altijd deed maar zal geen offensieve acties willen ondernemen. Zodra de ontmoedigde persoon wordt aangevallen wordt de spreuk verbroken, anders verloopt de spreuk na 1 minuut. Deze spreuk kan ook het effect van de spreuk 'Aanmoediging' tegengaan. Het andere effect van de spreuk vervalt dan.

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

Weersta Verlamming

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Iemand die deze spreuk over zich heen krijgt kan 5 minuten lang niet verlamd worden. Bij iemand die al verlamd is, verwijderd deze spreuk de verlamming, echter is het doelwit hierna niet nog 5 minuten immuun voor verlamming. Als je deze spreuk op je hebt en je krijgt een verlamming over je heen, roep je "Weersta!"

N2

Genees Ziekte

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau ziekte wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen geen ziektes heeft en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent bijna voor alle ziektes waar hij in contact mee komt. Als je een ziekte over je heen krijgt roep je in dat geval "Weersta!". Ongeacht het niveau van de ziekte. De enige ziektes die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare ziektes. Als je door een onweerstaanbare ziekte wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds ziek. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door een ziekte en werkt niet op magische of spirituele ziektes.

Genees Lichaam

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op elke locatie.

N3

Ontastbaarheid

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk raakt de werper in een ontastbare toestand. Hij is nog wel zichtbaar maar hij is niet meer te horen. Hij kan niks oppakken maar hij kan niet door muren e.d. heen lopen. De priester is verder compleet immuun voor schade of spreuk effecten. Alleen spreuken zoals verwijder sterke magie kunnen iets tegen dit effect doen. Dit duurt zolang hij zich concentreert. Dus zodra hij bijvoorbeeld een spreuk begint te werpen verdwijnt het effect van deze spreuk. Anders pas na een uur van concentratie.

Let op: *De speciale aard van de energie die een universeel magiër gebruikt zorgt er voor dat ze ook ontastbare wezens kunnen raken. Dit geldt dus ook voor personen die een **Ontastbaarheid** spreuk hebben geworpen.*

3.3.2.6 Rhu Rhun

N1

Lees Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Hiermee kun je voor jou onbekende schriften voor 5 minuten lang lezen. Niet spreken of verstaan.

Repareer Voorwerp

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (steen / metaal / edelsteen)

Met deze spreuk kun je stenen en metalen voorwerpen repareren. Je kunt alleen gebroken of anderszins kleine schade repareren en je hebt altijd alle stukken van het voorwerp nodig voor de reparatie. Je kunt dus niet metaal of steen creëren met deze spreuk.

Ook kun je met deze spreuk edelstenen repareren.

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

N2

Spreek Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper 5 minuten lang andere talen verstaan en spreken.

Genees Lichaam

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op elke locatie.

N3

Verwijder Sterke Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen van het niveau van zijn hoogste niveau totem/scholing of lager. Een weper met een N3 totem/scholing kan dus spreuken en effecten verwijderen van N3 of lager. De weper kan deze spreuk ook gebruiken om magische voorwerpen onschadelijk te maken of tijdelijk te onderdrukken. De SL bepaald wat er gebeurd als je de spreuk op deze laatste manier gebruikt.

3.3.3 Bloed

3.3.3.1 Bloed drinker

N1

Wond [doelwit]

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Bij het uitspreken zeg je dan ook meteen de locatie, bijvoorbeeld **Wond Romp** of **Wond Linker Arm**, en wijst de persoon aan. Deze persoon krijgt hierna 1 schadepunt op die locatie. Als je geen locatie noemt doet deze spreuk 1 schade op de romp locatie van het doelwit.

Struikel

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Na het uitspreken van deze spreuk wijs je naar degene die je wilt laten struikelen. Het effect van deze spreuk is dat het aangeduide wezen valt en in ieder geval met zijn bovenlichaam op de grond terecht komt. Hierna kan hij direct weer opstaan.

Breek Wapen / Schild

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen / schild)

Na het werpen van deze spreuk zal 1 van de wapens die het doelwit in zijn handen heeft breken. De werper kan er ook voor kiezen om een schild wat het doelwit in zijn handen heeft te breken. Het wapen of schild zal gerepareerd moeten worden voor het weer gebruikt kan worden. Deze spreuk werkt niet op magische en spirituele wapens maar wel op gezegende wapens en schilden. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen.

N2

Hart van Vuur

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Het aangeraakte wezen krijgt voor 5 minuten lang, 2 BP per locatie erbij. Ook kan het aangeraakte wezen tijdens de duur van de spreuk niet beïnvloed worden door geest beïnvloedende spreuken. Dit tweede effect verwijdert geen geest beïnvloedende spreuken die het wezen al over zich heen heeft. Ook worden dergelijke bestaande effecten niet onderdrukt. Na de 5 minuten krijgt het wezen 2 vuur schade op zijn romp locatie.

Waanzin

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van deze spreuk moet zich voor 1 minuut gestoord gedragen. Hij kan zich nog wel verdedigen maar kan op geen enkele manier offensieve acties ondernemen. Hij kan niet spreken, geen spreuken werpen en op geen enkele manier communiceren of doordachte acties ondernemen buiten zichzelf (ongecoördineerd) verdedigen.

N3

Vuurstorm

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik / voorwerpen binnen bereik (wapens, metalen)

Iedereen binnen een straal van 1,5 meter van de werper krijgt 2 vuur schade per locatie. Als deze wezens wapens hanteren die voor meer dan 50% uit metaal bestaan, krijgen deze wapens een **Verhit Wapen** effect over zich heen. De werper van deze spreuk heeft zelf geen last van de effecten van deze spreuk.

3.3.3.2 Bloed maker

N1

Wond [doelwit]

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Bij het uitspreken zeg je dan ook meteen de locatie, bijvoorbeeld **Wond Romp** of **Wond Linker Arm**, en wijst de persoon aan. Deze persoon krijgt hierna 1 schadepunt op die locatie. Als je geen locatie noemt doet deze spreuk 1 schade op de romp locatie van het doelwit.

Weersta Verstrikking

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

De werper kan niet door iets fysieks verstrikt of vastgebonden worden. Deze spreuk werkt bijvoorbeeld wel tegen de verstrikkende wortels van een **Verstrikt** spreuk of tegen touwen waarmee de werper vastgebonden is. Hij werkt echter niet tegen spreuken zoals bijvoorbeeld **Lijm** of **Struikel**. Ook kun je deze spreuk niet gebruiken om bijvoorbeeld vrij in water te kunnen bewegen of als een ander wezen je fysiek vasthoudt. Als je deze spreuk wilt gebruiken als je vastgebonden bent met bijvoorbeeld kettingen of touw dan moet je jezelf wel aan kunnen raken met tenminste 1 hand.

Aanmoediging

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk moedig je een aangewezen wezen aan om te vechten. Deze zal het **dichtstbijzijnde** wezen gaan aanvallen zij het vriend of vijand. Deze spreuk kan ook het effect van een 'Ontmoedig' spreuk tegengaan. Het andere effect van deze spreuk vervalt dan.

N2

Extra Kracht

Duur: 5 minuten - Bereik: zelf - Invloed: zelf

Met deze spreuk doe je voor 5 minuten, per klap, 1 extra schade.

Vechtersbloed

Duur: 5 minuten - Bereik: zelf - Invloed: zelf

Met deze spreuk krijg je voor 5 minuten lang, 1 extra SP op elke locatie en kun je maximaal drie spreuken weerstaan. Dit laatste effect werkt alsof je N2 **Spreukenweerstand** hebt. Het SP effect stapelt met andere spreuken en effecten zoals die van de **Zegen** spreuk, maar niet met een andere **Vechtersbloed** spreuk.

N3

Wapen van Vernietiging

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Deze spreuk moet je vlak voor of tijdens een gevecht uitspreken. Voor 5 minuten lang kun je met een rake klap van je wapen een tegenstander doden, ongeacht wat voor soort wezen het is. Magische wezens kunnen hier soms immuun zijn. Als je tijdens het gevecht een tegenstander raakt roep je **Onweerstaanbare Sterf**. Dit gaat dwars door bepantsering en spreuk effecten als stenen huid heen. Lukt het je niet om tijdens de 5 minuten iemand te raken dan val je aan het einde van het gevecht zelf neer met je romp locatie op -1. Als je tijdens het gevecht een wezen raakt wat immuun is voor **Sterf** dan verlies je de spreuk maar komt je romp na het gevecht niet op -1 te staan. Je kunt de **Sterf** niet op lijken of stervende wezens gebruiken maar wel op ondoden.

Let op! Je wapen wordt niet magisch of spiritueel en spreuken zoals **Breek Wapen** en **Ontwapen** hebben nog steeds effect. Mocht je wapen al immuun zijn voor bepaalde effecten dan blijft hij dat uiteraard als je deze spreuk gebruikt. Mocht je ontwapend worden en iemand anders pakt het wapen op dan krijgt deze meteen de **Onweerstaanbare Sterf** over zich heen.

3.3.3.3 Bloed speurder

N1

Glazen Huid

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

De werper wordt immuun voor alle elementale schade en hoeft niet te ademen.

Ook heeft hij geen last van hitte en kou. Wel krijgt hij echter dubbele schade van fysieke aanvallen en hij kan de **Magisch Schild** vaardigheid niet gebruiken zolang hij zich concentreert op deze spreuk.

Wond [doelwit]

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Bij het uitspreken zeg je dan ook meteen de locatie, bijvoorbeeld **Wond Romp** of **Wond Linker Arm**, en wijst de persoon aan. Deze persoon krijgt hierna 1 schadepunt op die locatie. Als je geen locatie noemt doet deze spreuk 1 schade op de romp locatie van het doelwit.

Ontwapen

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen)

Deze spreuk zorgt er voor dat een doelwit binnen 7 meter 1 van zijn wapens minimaal 2 meter van zich af moet gooien. Het is niet de bedoeling dat hij zijn wapen tegen iemand aangooit. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen en dergelijke.

N2

Verblind (stof)

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik (levend, ogen)

Als je deze spreuk gebruikt is iedereen binnen het effectgebied 1 minuut lang verblindt. Ze moeten zolang hun ogen sluiten.

Angst

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het doelwit van de spreuk ziet zijn grootste angst en kan een minuut lang niks anders doen dan bang wegrennen.

N3

Teleporteur

Duur: direct, 1 minuut (lopen) - Bereik: aanraking - Invloed: zelf + 1 wezen / 1 voorwerp (gewicht)

Als je deze spreuk werpt, roep je "Time Freeze!". Jij en 1 ander wezen, of 1 voorwerp met maximaal een gewicht gelijk aan jezelf, kunnen dan zo ver weg teleporteren als je in 1 minuut kunt lopen. Het andere wezen of het voorwerp verschijnt altijd naast de werper als de spreuk afloopt. Je kunt dus niet op 1 plek verschijnen en de ander op een andere plek binnen de minuut lopen. Na die minuut wordt er "Time In!" geroepen door de SL.

3.3.4 Zweet

3.3.4.1 Snelheid

N1

Geef Bepantsering

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen 1 BP op elke locatie erbij. Dit effect stapelt niet met zichzelf. Dit wil zeggen dat een enkel wezen nooit meer dan 1 **Geef Bepantsering** spreuk tegelijkertijd op zich hebben.

Ontmoedig

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk kun je iemand binnen 7 meter ontmoedigen om aan te vallen. De ontmoedigde persoon gedraagt zich verder zoals hij altijd deed maar zal geen offensieve acties willen ondernemen. Zodra de ontmoedigde persoon wordt aangevallen wordt de spreuk verbroken, anders verloopt de spreuk na 1 minuut. Deze spreuk kan ook het effect van de spreuk 'Aanmoediging' tegengaan. Het andere effect van de spreuk vervalt dan.

Sprong

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk laat het aangeraakte wezen een afstand van 5 meter overbruggen. Hierbij gaat men niet meer dan een halve meter omhoog. Dit kan vanuit stilstand worden gedaan. Je kunt hiermee over bijvoorbeeld een ravijn of een valstrik springen. Deze spreuk werkt voor maar 1 sprong.

N2

Stop

Duur: 10 seconden - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Het aangewezen wezen kan 10 seconden niet bewegen. Zelfs schade verbreekt dit effect niet.

Onzichtbaarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk ben je vijf minuten lang onzichtbaar Dit geef je QC aan door 1 arm gestrekt omhoog te steken en je hand met 1 vinger in de lucht. Zodra een offensieve actie zoals iemand aanvallen of een andere spreuk werpen uitvoert ben je weer zichtbaar. Je mag spullen oppakken, maar deze blijven zichtbaar.

Let op! *Wezens kunnen je nog steeds horen.*

N3

Ontastbaarheid

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk raakt de werper in een ontastbare toestand. Hij is nog wel zichtbaar maar hij is niet meer te horen. Hij kan niks oppakken maar hij kan niet door muren e.d. heen

lopen. De priester is verder compleet immuun voor schade of spreuk effecten. Alleen spreuken zoals verwijder sterke magie kunnen iets tegen dit effect doen. Dit duurt zolang hij zich concentreert. Dus zodra hij bijvoorbeeld een spreuk begint te werpen verdwijnt het effect van deze spreuk. Anders pas na een uur van concentratie.

Let op: *De speciale aard van de energie die een universeel magiër gebruikt zorgt er voor dat ze ook ontastbare wezens kunnen raken. Dit geldt dus ook voor personen die een **Ontastbaarheid** spreuk hebben geworpen.*

3.3.4.2 Staal

N1

Geef Bepantsering

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen 1 BP op elke locatie erbij. Dit effect stapelt niet met zichzelf. Dit wil zeggen dat een enkel wezen nooit meer dan 1 **Geef Bepantsering** spreuk tegelijkertijd op zich hebben.

Bescherm Wapen

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (wapen)

Het aangeraakte wapen kan voor de duur van de spreuk niet het doelwit van spreuken zijn. Ook krijgt het wapen de vaardigheid om door steen heen te slaan op de manier waarop een daarvoor gemaakte pikhouweel dit zou kunnen. Dit laatste heeft geen effect tegen spreuken en effecten zoals **Stenen Huid**.

Let op! *Omdat deze spreuk het voorwerp omhult en afschermt tegen magie, zal een magisch of spiritueel wapen geen van zijn effecten kunnen doen zolang het onder invloed is van deze spreuk.*

Repareer Voorwerp

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (steen / metaal / edelsteen)

Met deze spreuk kun je stenen en metalen voorwerpen repareren. Je kunt alleen gebroken of anderszins kleine schade repareren en je hebt altijd alle stukken van het voorwerp nodig voor de reparatie. Je kunt dus niet metaal of steen creëren met deze spreuk. Ook kun je met deze spreuk edelstenen repareren.

N2

Stenen Huid

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk zorgt er voor dat alle fysieke schade die het doelwit krijgt 1 lager wordt. Dit wil zeggen dat als iemand je 2 schade doet met een wapen, je in werkelijkheid maar 1 schade krijgt. Magische en spirituele wapens doen nog volle schade en hebben dus geen last van deze spreuk. Ook spreuken blijven gewoon hun normale schade doen. Gezegende wapens doen wel 1 schade minder.

Weersta [element]

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Na het werpen van deze spreuk is het aangeraakte wezen voor 5 minuten lang immuun voor directe schade van het gekozen element. Hij kan nog steeds schade krijgen van secundaire effecten. Zoals verdrinken in water of stikken door vuur.

Je kunt met deze spreuk uit de volgende elementen kiezen.

- Vuur
- Water (ijs)
- Lucht (bliksem)
- Aarde
- Licht
- Duister

Deze spreuk werkt verder net als de spreuk **Vuurweerstand** maar dan voor het gekozen element.

N3

Versteen

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Als je deze spreuk uitspreekt en daarbij iemand aanraakt versteent dit wezen. De spreuk duurt zolang je je erop concentreert wat maximaal een uur is. Het versteende wezen kan totaal geen schade krijgen, maar kan verder ook niks doen. Het versteende wezen blijft bij bewustzijn en is immuun voor alle fysieke bewerkingen, maar niet voor geest beïnvloedende bewerkingen.

3.3.5 Traan

3.3.5.1 Instinct

N1

Lees Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Hiermee kun je voor jou onbekende schriften voor 5 minuten lang lezen. Niet spreken of verstaan.

Spoorloos

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: zelf, wezens binnen bereik

De werper kan deze spreuk alleen op zichzelf werpen maar iedereen binnen 1,5 meter van de druide is onder het invloed van deze spreuk. Iedereen binnen 1,5 meter laat geen sporen meer achter. De werper kan lopen en praten maar verder geen andere acties ondernemen terwijl deze spreuk actief is. Zodra je een andere actie onderneemt vervalt deze spreuk. Andere wezens die buiten de effect radius van de spreuk lopen verliezen het spreuk effect tot ze weer binnen de 1,5 meter van de werper staan.

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te “ontsnappen” nadat hij vastgelijmd is.

N2**Open / Sluit**

Duur: direct - Bereik: aanraking - 7 meter 1 doelwit - Invloed: voorwerp (gesloten / open)

Middels deze spreuk kun je 1 niet magisch of spiritueel, gesloten object openen of sluiten. Deze spreuk werkt ook als er een slot op het object zit. Iemand die de sleutel heeft kan het object nog steeds openen nadat het gesloten is met deze spreuk. Sommige sloten zijn te ingewikkeld voor deze spreuk om te van en op slot te doen. De SL zal aangeven of de spreuk werkt.

Schok

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (stervende / slapend)

Met deze spreuk kun je iemand die stervende of bewusteloos is, maar geen sterf effect over zich heen heeft gehad, weer bij zinnen brengen. Zijn romp zal weer op 1 SP staan als hij stervende was.. Deze spreuk kan ook gebruikt worden om iemand wakker te maken van een **Slaap** spreuk, echter krijgt een slapend persoon niet de 1 SP op romp

Let op! De werper kan niemand schade doen met deze spreuk.

N3**Krachtveld**

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Dit creëert een ondoordringbare koepel van 3 meter doorsnede met de werper als middelpunt. Deze koepel blijft bestaan zolang hij zich erop concentreert. Spreuken komen er van beide kanten doorheen. Wezens en materiële voorwerpen kunnen er echter van beide kanten af niet doorheen. Dit betekent dus dat als je er in zit, je er niet uit kan tot de spreuk stopt. Dit geldt ook voor de werper. Er is altijd verse lucht onder de koepel, ook onder water of in een gifgas wolk. De werper moet zich concentreren om deze spreuk staande te houden en de spreuk beweegt niet met de werper mee.

3.3.5.2 Studie**Lees Vreemde Taal**

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Hiermee kun je voor jou onbekende schriften voor 5 minuten lang lezen. Niet spreken of verstaan.

Charmeer Persoon

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, mensachtig)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit de werper ziet als zijn beste vriend. Het doelwit zal nimmer suïcidale acties ondernemen. Als het doelwit schade krijgt van de werper of zijn vrienden dan houd deze spreuk op met werken. Deze spreuk zorgt er niet voor dat je het

doelwit kunt verstaan als hij je taal niet spreekt. Ook zal het doelwit zich niet als een gewillige slaaf gedragen. Nadat de 5 minuten zijn afgelopen zal het doelwit alles herinneren wat hij heeft gedaan. Hij herinnert zich echter niet dat er een spreuk op hem is geworpen of dat hij onder invloed van een spreuk is geweest. Al mag hij die conclusie uiteraard wel trekken als hij hier intelligent genoeg voor is. Zo niet dan zal hij voor zichzelf een logische reden verzinnen voor zijn acties. Als de spreuk vroegtijdig afloopt herinnert hij zich wel dat hij onder invloed was.

Tegengif

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau gif wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen niet vergiftigd is en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent voor bijna alle giften waar hij in contact mee komt. Als je een vergif over je heen krijgt roep je "Weersta!". Na 1 gif te hebben weerstaan, eindigt deze spreuk. Ongeacht het niveau van het gif. De enige giften waar die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare giften. Als je door een onweerstaanbaar vergif wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds vergiftigd. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door giften en werkt niet op magische of spirituele giften.

N2

Spreek Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper 5 minuten lang andere talen verstaan en spreken.

Magisch Slot

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (klep / deur / luik / slot)

Middels deze spreuk kun je een klep, luik, deur of slot magisch sluiten. Het voorwerp is voor een dag lang hierna niet te openen behalve door de werper van deze spreuk. Je kunt voorwerpen ook sluiten als er geen slot op zit.

N3

Verwijder Sterke Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen van het niveau van zijn hoogste niveau totem/scholing of lager. Een werper met een N3 totem/scholing kan dus spreuken en effecten verwijderen van N3 of lager. De werper kan deze spreuk ook gebruiken om magische voorwerpen onschadelijk te maken of tijdelijk te onderdrukken. De SL bepaald wat er gebeurd als je de spreuk op deze laatste manier gebruikt.

3.3.5.3 Wijsheid

N1

Lees Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Hiermee kun je voor jou onbekende schriften voor 5 minuten lang lezen. Niet spreken of verstaan.

Spreek Waarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, 5 minuten lang vragen die de werper van de spreuk stelt naar waarheid moet beantwoorden. Het doelwit dient vragen die de magiër stelt direct en concreet naar waarheid te beantwoorden. Zwijgen is niet een vraag naar waarheid beantwoorden en is als dusdanig niet een optie als je onder invloed van deze spreuk bent.

Weersta Angst

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Iemand die deze spreuk op zich krijgt is 5 minuten immuun voor angst effecten. Bij iemand die al een angst effect op zich heeft, verwijderd deze spreuk het angst effect maar is echter niet de 5 minuten hierna immuun voor angst.

N2

Genees Ziekte

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau ziekte wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen geen ziektes heeft en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent bijna voor alle ziektes waar hij in contact mee komt. Als je een ziekte over je heen krijgt roep je in dat geval "Weersta!". Ongeacht het niveau van de ziekte. De enige ziektes die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare ziektes. Als je door een onweerstaanbare ziekte wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds ziek. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door een ziekte en werkt niet op magische of spirituele ziektes.

Spreek met Natuur

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Met deze spreuk kun je tot op zekere hoogte communiceren met planten en dieren. Lopen breekt de concentratie van deze spreuk niet. Rennen wel.

N3

Reservoir

Duur: concentratie - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik

Iedere magie gebruiker binnen 1,5 meter van de werper van deze spreuk krijgt 1 MP per 15 minuten terug. Dit geldt niet voor priesters. De werper van deze spreuk krijgt zelf ook geen MP terug. De werper kan alleen maar praten en moet gedurende spreuk stil blijven zitten of staan. Mocht een magie gebruiker op deze locatie normaal ook al MP terugkrijgen, dat krijgt hij van beide bronnen MP.

3.4 Starter totems

Hieronder staan een aantal totems die je als nieuw karakter kunt nemen.

Deze starter totems hebben in de meeste gevallen 2 persoonlijkheden en 2 ervaringen. Wanneer je een van deze totems kiest zul je bij beide deze aspecten 1 van de 2 keuzes nemen. Deze keuze is nooit terug te draaien. Het is ook altijd mogelijk om zelf een totem te verzinnen, maar dit zal altijd in goed overleg moeten gaan met de spelleiding en karakterbeheer. Houd er rekening mee dat elke totem ook een wraak heeft die niet hier vermeld staat. Wraak-effecten van een totem blijven echter altijd hetzelfde werken, zelfs als de sjamaan onder invloed is van spreuken, effecten en voorwerpen.

3.4.1 Roofdieren

Beer

Genus: roofdier

Persoonlijkheid: bloeddorstig of standvastig

Ervaring: bloed: bloed maker of bloed: bloed speurder

Wezel

Genus: roofdier

Persoonlijkheid: leergierig of bloeddorstig

Ervaring: zweet: snelheid of bloed: bloed speurder

Raaf

Genus: roofdier

Persoonlijkheid: pessimistisch of onfatsoenlijk

Ervaring: traan: studie of zweet: snelheid

Uil

Genus: roofdier

Persoonlijkheid: nieuwsgierig of leergierig

Ervaring: traan: wijsheid of traan: instinct

3.4.2 Prooidieren

Everzwijn

Genus: prooidier

Persoonlijkheid: standvastigheid of bloeddorstig

Ervaring: bloed: bloed maker of zweet: staal

Konijn

Genus: prooidier

Persoonlijkheid: schuw of optimistisch

Ervaring: zweet: snelheid of traan: instinct

Hert

Genus: prooidier

Persoonlijkheid: schuw of nieuwsgierig

Ervaring: bloed: bloed maker of zweet: snelheid

Schildpad

Genus: prooidier

Persoonlijkheid: standvastig of voorzichtig

Ervaring: zweet: staal of traan: wijsheid

3.4.3 Mensachtigen

[ras] magiër, [element]

Genus: mensachtige

Persoonlijkheid: pessimistisch of leergierig

Ervaring: [reeks van gekozen element]

[ras] vechter, [specialisatie]

Genus: mensachtige

Persoonlijkheid: bloeddorstig of onfatsoenlijk

Ervaring: bloed: bloed maker of zweet: staal

[ras] priester, [godheid]

(mag alleen door communie sjamanen gekozen worden)

Genus: mensachtige

Persoonlijkheid: standvastig of bloeddorstig

Ervaring: [reeks van gekozen godheid]

[ras] avonturier, [specialisatie]

Genus: mensachtige

Persoonlijkheid: voorzichtig of optimistisch

Ervaring: traan: instinct of bloed: bloed speurder

[ras] sjamaan

Genus: mensachtige

Persoonlijkheid: leergierig of onfatsoenlijk

Ervaring: [1 element]

[ras] avonturier, ziener

Genus: mensachtige

Persoonlijkheid: Pessimistisch of Optimistisch

Ervaring: Traan, instinct of Traan, wijsheid

Hoofdstuk 4: Spreuken priester

4.1 Algemeen

N1

Genees Lichte Verwonding

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op die specifieke locatie.

Zegen

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend) / 1 object (wapen)

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen voor de duur van 5 minuten 1 extra SP op elke locatie. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf. Een tweede manier waarop deze spreuk gebruikt kan worden is op een wapen, waardoor deze 5 minuten 'Zegen'-schade doet. Wil je beide effecten, dan zul je deze spreuk dus 2 keer moeten werpen. Zegen schade doet vooral extra schade tegen ondoden en maakt het wapen niet magisch of spiritueel.

Tegengif

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau gif wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen niet vergiftigd is en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent voor bijna alle giften waar hij in contact mee komt. Als je een vergif over je heen krijgt roep je "Weersta!". Na 1 gif te hebben weerstaan, eindigt deze spreuk. Ongeacht het niveau van het gif. De enige giften waar die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare giften. Als je door een onweerstaanbaar vergif wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds vergiftigd. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door giften en werkt niet op magische of spirituele giften.

N2

Vernietig Ondode (spiritueel)

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (ondood)

De aangewezen ondode wordt vernietigd door spirituele energie totdat er niks overblijft behalve een hoopje stof. Sommige ondoden zijn te sterk om door deze spreuk vernietigd te worden. Dit weten dergelijke NPC's zelf.

Genees Lichaam

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk geneest het aangeraakte wezen 2 SP op elke locatie.

N3

Genees Ziel

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: alle wezens binnen bereik (levend / ondood)

Met deze spreuk kan de werper 1 magische of bovennatuurlijke aandoening van een wezen genezen. Dit ritueel duurt 15 minuten en moet plaatsvinden in een cirkel gemaakt van heilig

water. Naast het verwijderen van magische of bovennatuurlijke aandoeningen worden ook alle normale aandoeningen verwijderd. Ondoden kunnen op deze wijze van hun ondoed-heid genezen worden waarna ze normaal dood zijn en hun ziel kan doorreizen naar het rijk der doden. Iedereen in de cirkel heeft ook de kans om genezen te worden van waanpunten. Als een persoon 3 of meer waanpunten heeft op het moment dat het ritueel begint, zal hij genezen worden van 1 waanpunt.

Reanimeer Lichaam

Duur: direct - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: alle wezens binnen bereik (dood)

Met deze spreuk kan de priester 1 of meer gestorvenen weer tot leven brengen. De overledenen mogen niet langer dood zijn geweest dan 1 uur bij aanvang van het ritueel. Dit ritueel duurt 15 minuten en moet plaatsvinden in een cirkel die getrokken is met heilig water. De priester verliest 3 MP per persoon die op deze wijze weer tot leven is gebracht. Andere priesters die gedurende het hele ritueel binnen de cirkel staan mogen hun MP afstaan om het ritueel te voeden

Wijdt Tempel

Duur: 1 dag - Bereik: 3 meter 360° - Invloed: alle wezens binnen bereik

Met deze spreuk kan een priester een stuk grond wijden in naam van zijn god en tijdelijk laten functioneren als een tempel.

- Vijanden van de god krijgen 1 schade op hun romp per minuut dat ze op deze grond staan en ondoden kunnen dit gebied niet betreden.
- Voor priesters van de god waar de tempel aan is gewijd, kost het een kwartier om 1 MP terug te krijgen. Voor priesters van andere godheden kost dit een half uur.

Deze spreuk blijft 1 dag in effect, maar als deze spreuk 7 dagen achtereen wordt gebruikt op dezelfde grond, zal de spreuk permanent in effect blijven. Om deze spreuk te gebruiken zal de priester het gebied moeten besprenkelen met heilig water en daarna in diep gebed moeten gaan om het ritueel te voltooien. Dit gebed duurt minimaal een uur en tijdens zijn gebed zal de priester ook meerdere malen zijn god aanroepen.

4.2 Ackalha

N1

Wond [doelwit]

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Bij het uitspreken zeg je dan ook meteen de locatie, bijvoorbeeld **Wond Romp** of **Wond Linker Arm**, en wijst de persoon aan. Deze persoon krijgt hierna 1 schadepunt op die locatie. Als je geen locatie noemt doet deze spreuk 1 schade op de romp locatie van het doelwit.

Aanmoediging

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk moedig je een aangewezen wezen aan om te vechten. Deze zal het dichtstbijzijnde wezen gaan aanvallen zij het vriend of vijand. Deze spreuk kan ook het effect van een 'Ontmoedig' spreuk tegengaan. Het andere effect van deze spreuk vervalt dan.

Weersta Angst

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Iemand die deze spreuk op zich krijgt is 5 minuten immuun voor angst effecten. Bij iemand die al een angst effect op zich heeft, verwijderd deze spreuk het angst effect maar is echter niet de 5 minuten hierna immuun voor angst.

Breek Wapen / Schild

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen / schild)

Na het werpen van deze spreuk zal 1 van de wapens die het doelwit in zijn handen heeft breken. De werper kan er ook voor kiezen om een schild wat het doelwit in zijn handen heeft te breken. Het wapen of schild zal gerepareerd moeten worden voor het weer gebruikt kan worden. Deze spreuk werkt niet op magische en spirituele wapens maar wel op gezegende wapens en schilden. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen.

N2

Extra Kracht

Duur: 5 minuten - Bereik: zelf - Invloed: zelf

Met deze spreuk doe je voor 5 minuten, per klap, 1 extra schade.

Vechtersbloed

Duur: 5 minuten - Bereik: zelf - Invloed: zelf

Met deze spreuk krijg je voor 5 minuten lang, 1 extra SP op elke locatie en kun je maximaal drie spreuken weerstaan. Dit laatste effect werkt alsof je N2 **Spreukenweerstand** hebt. Het SP effect stapelt met andere spreuken en effecten zoals die van de **Zegen** spreuk, maar niet met een andere **Vechtersbloed** spreuk.

Stop

Duur: 10 seconden - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Het aangewezen wezen kan 10 seconden niet bewegen. Zelfs schade verbreekt dit effect niet.

N3

Wapen van Vernietiging

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Deze spreuk moet je vlak voor of tijdens een gevecht uitspreken. Voor 5 minuten lang kun je met een rake klap van je wapen een tegenstander doden, ongeacht wat voor soort wezen het is. Magische wezens kunnen hier soms immuun zijn. Als je tijdens het gevecht een tegenstander raakt roep je **Onweerstaanbare Sterf**. Dit gaat dwars door bepantsering en spreuk effecten als stenen huid heen. Lukt het je niet om tijdens de 5 minuten iemand te raken dan val je aan het einde van het gevecht zelf neer met je romp locatie op -1. Als je tijdens het gevecht een wezen raakt wat immuun is voor **Sterf** dan verlies je de spreuk maar komt je romp na het gevecht niet op -1 te staan. Je kunt de **Sterf** niet op lijken of stervende wezens gebruiken maar wel op ondoden.

Let op! Je wapen wordt niet magisch of spiritueel en spreuken zoals **Breek Wapen** en **Ontwapen** hebben nog steeds effect. Mocht je wapen al immuun zijn voor bepaalde effecten

dan blijft hij dat uiteraard als je deze spreuk gebruikt. Mocht je ontwapend worden en iemand anders pakt het wapen op dan krijgt deze meteen de **Onweerstaanbare Sterf** over zich heen.

4.3 Annanna

N1

Ontmoedig

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk kun je iemand binnen 7 meter ontmoedigen om aan te vallen. De ontmoedigde persoon gedraagt zich verder zoals hij altijd deed maar zal geen offensieve acties willen ondernemen. Zodra de ontmoedigde persoon wordt aangevallen wordt de spreuk verbroken, anders verloopt de spreuk na 1 minuut. Deze spreuk kan ook het effect van de spreuk 'Aanmoediging' tegengaan. Het andere effect van de spreuk vervalt dan.

Charmeër Persoon

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, mensachtig)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit de werper ziet als zijn beste vriend. Het doelwit zal nimmer suïcidale acties ondernemen. Als het doelwit schade krijgt van de werper of zijn vrienden dan houdt deze spreuk op met werken. Deze spreuk zorgt er niet voor dat je het doelwit kunt verstaan als hij je taal niet spreekt. Ook zal het doelwit zich niet als een gewillige slaaf gedragen. Nadat de 5 minuten zijn afgelopen zal het doelwit alles herinneren wat hij heeft gedaan. Hij herinnert zich echter niet dat er een spreuk op hem is geworpen of dat hij onder invloed van een spreuk is geweest. Al mag hij die conclusie uiteraard wel trekken als hij hier intelligent genoeg voor is. Zo niet dan zal hij voor zichzelf een logische reden verzinnen voor zijn acties. Als de spreuk vroegtijdig afloopt herinnert hij zich wel dat hij onder invloed was.

Ontwapen

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 voorwerp (wapen)

Deze spreuk zorgt er voor dat een doelwit binnen 7 meter 1 van zijn wapens minimaal 2 meter van zich af moet gooien. Het is niet de bedoeling dat hij zijn wapen tegen iemand aangooit. Ook werkt deze spreuk niet op natuurlijke wapens zoals klauwen en dergelijke.

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te "ontsnappen" nadat hij vastgelijmd is.

Slaap

Duur: 1 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Het aangewezen wezen valt voor 1 minuut in slaap. Hij wordt alleen wakker als hij schade krijgt of als de minuut over is. Een klap in het gezicht helpt dus niet! Sommige effecten zullen een slaper ook wakker kunnen maken maar deze beslissing ligt in alle gevallen bij de SL.

Genees Ziekte

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau ziekte wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen geen ziektes heeft en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent bijna voor alle ziektes waar hij in contact mee komt. Als je een ziekte over je heen krijgt roep je in dat geval "Weersta!". Ongeacht het niveau van de ziekte. De enige ziektes die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare ziektes. Als je door een onweerstaanbare ziekte wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds ziek. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door een ziekte en werkt niet op magische of spirituele ziektes.

Suggestie

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend, mensachtig)

De werper van deze spreuk mag het doelwit 1 opdracht geven. Het doelwit zal 5 minuten alles in zijn macht doen om deze opdracht uit te voeren naar het best van zijn kunnen. Ook zal hij niks doen waardoor hij zijn opdracht niet meer uit kan voeren, iets waar de werper of het doelwit gewond van zou raken of iets waarvan de werper het doelwit kan zijn. Het doelwit moet je kunnen begrijpen. Als deze doof is of jou taal niet spreekt moet je creatief zijn.

N3

Kracht van Liefde

Duur: permanent - Bereik: aanraking - Invloed: 2 wezens

Met deze spreuk kan de priester, in een ritueel van 15 minuten, 2 vrijwilligers met elkaar verbinden en versterken met de kracht van de liefde. De twee vrijwilligers zijn gedurende de rest van hun leven verliefd op elkaar door middel van een wederzijdse Charmeer Persoon en zijn immuun voor andere charmeer, suggestie en domineer spreuken en effecten. Het charmeer effect van deze spreuk is niet te verwijderen zonder goddelijke interventie. Wanneer 1 van de 2 vrijwilligers sterft verliest de overgebleven persoon meteen alle voordelen van deze spreuk en krijgt hij 1 waanpunt. Mocht zijn wederhelft later weer tot leven worden gewekt krijgen beiden meteen alle effecten terug. De waanpunt is echter permanent.

4.4 Draham

N1

Struikel

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Na het uitspreken van deze spreuk wijs je naar degene die je wilt laten struikelen. Het effect van deze spreuk is dat het aangeduide wezen valt en in ieder geval met zijn bovenlichaam op de grond terecht komt. Hierna kan hij direct weer opstaan.

Lijm

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / voorwerp (voeten / schoeisel / achterpoten)

Door deze spreuk lijm je een tegenstander met zijn voeten aan de grond vast. Deze spreuk heeft alleen invloed op de voeten van het doelwit. Een doelwit kan, mocht hij dat willen en kunnen, zijn schoeisel uitdoen om te “ontsnappen” nadat hij vastgelijmd is.

Spreek Waarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, 5 minuten lang vragen die de werper van de spreuk stelt naar waarheid moet beantwoorden. Het doelwit dient vragen die de magiër stelt direct en concreet naar waarheid te beantwoorden. Zwijgen is niet een vraag naar waarheid beantwoorden en is als dusdanig niet een optie als je onder invloed van deze spreuk bent.

Creëer Water

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: voorwerp (locatie)

Met deze spreuk kan de werper maximaal 50 liter water creëren op de plek waar hij zijn hand houdt. Dit mag ook ergens midden in de lucht zijn, hij hoeft dus niet specifiek een voorwerp aan te raken. De werper kan hiermee brandjes blussen of een grote ton vullen met drinkbaar water voor een grote groep. Ook zijn er sommige monsters die niet tegen water kunnen. Let op dat je in een dergelijk geval wel dicht bij het monster moet staan om hem te raken met het water. De SL zal bij dergelijke monsters bepalen wat voor schade het doet.

N2

Bliksem Bal

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Met deze spreuk kan de werper een bal van bliksem op een wezen binnen 7 meter afschieten. Deze bal doet 1 schade op elke locatie.

Spreek met Natuur

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Met deze spreuk kun je tot op zekere hoogte communiceren met planten en dieren. Lopen breekt de concentratie van deze spreuk niet. Rennen wel.

Verstrik

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter 90° - Invloed: wezens binnen bereik

Iedereen binnen 5 meter in een hoek van 90 graden van de werper raakt met zijn voeten verstrikt voor de duur van de spreuk. Het kost ongeveer een minuut om je benen los te krijgen met een mes of ander scherp object. Na 1 minuut verdwijnen de wortels vanzelf.

N3

Boomwandel

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: zelf, 1 boom

Met deze spreuk kan een priester van Draham opgenomen worden door een boom die hij aanraakt en hierna uit een andere boom weer te voorschijn komen. Er zijn twee manieren om deze spreuk te gebruiken. Je kunt over een korte afstand door de bomen wandelen of over een lange afstand. Als je de spreuk voor een korte afstand gebruikt roep je “*Time Freeze!*”. Je hebt nu een minuut de tijd om naar een andere boom toe te lopen. Hierna wordt

er weer “*Time In!*” geroepen. Als je de spreuk gebruikt om over een lange afstand te reizen dan ben je minimaal 1 uur onderweg maar kun je uit een willekeurige boom ergens op hetzelfde continent stappen. Om weer terug te komen ben je ook weer een uur onderweg. Met andere woorden ; je bent minimaal 2 uur uit het spel en ben bij aankomst je 6 MP kwijt.

4.6 Mhadriana

N1

Creëer Licht

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk mag de werper voor 5 minuten een kleine zaklamp of iets dergelijks gebruiken. Deze zaklamp is uiteraard OC en kan op geen enkele manier IC gebruikt worden buiten dingen verlichten. Deze spreuk kan niet gebruikt worden om mensen te verblinden.

Struikel

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen

Na het uitspreken van deze spreuk wijs je naar degene die je wilt laten struikelen. Het effect van deze spreuk is dat het aangeduide wezen valt en in ieder geval met zijn bovenlichaam op de grond terecht komt. Hierna kan hij direct weer opstaan.

Ontmoedig

Duur: 1 minuut - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Met deze spreuk kun je iemand binnen 7 meter ontmoedigen om aan te vallen. De ontmoedigde persoon gedraagt zich verder zoals hij altijd deed maar zal geen offensieve acties willen ondernemen. Zodra de ontmoedigde persoon wordt aangevallen wordt de spreuk verbroken, anders verloopt de spreuk na 1 minuut. Deze spreuk kan ook het effect van de spreuk 'Aanmoediging' tegengaan. Het andere effect van de spreuk vervalft dan.

Weersta Verlamming

Duur: 5 minuten / direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Iemand die deze spreuk over zich heen krijgt kan 5 minuten lang niet verlamd worden. Bij iemand die al verlamd is, verwijderd deze spreuk de verlamming, echter is het doelwit hierna niet nog 5 minuten Immun voor verlamming. Als je deze spreuk op je hebt en je krijgt een verlamming over je heen, roep je “*Weersta!*”

N2

Verwijder Magie

Duur: direct - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen / 1 voorwerp

Hiermee kan de werper magie verwijderen. Dit werkt alleen op N1 en N2 spreuken en effecten. Ook kan een druïde hier een magisch voorwerp wat maar een finiet aantal ladingen heeft, permanent onbruikbaar maken.

Let op! Dit werkt dus niet op magische voorwerpen die een aantal ladingen per dag hebben.

Weersta [element]

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Na het werpen van deze spreuk is het aangeraakte wezen voor 5 minuten lang immuun voor directe schade van het gekozen element. Hij kan nog steeds schade krijgen van secundaire effecten. Zoals verdrinken in water of stikken door vuur.

Je kunt met deze spreuk uit de volgende elementen kiezen.

- Vuur
- Water (ijs)
- Lucht (bliksem)
- Aarde
- Licht
- Duister

Deze spreuk werkt verder net als de spreuk **Vuurweerstand** maar dan voor het gekozen element.

Genees Ziekte

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk poogt het hoogste niveau ziekte wat actief is op het aangeraakte wezen te verwijderen. Als het aangeraakte wezen geen ziektes heeft en hij krijgt deze spreuk over zich heen, dan wordt hij 5 minuten resistent bijna voor alle ziektes waar hij in contact mee komt. Als je een ziekte over je heen krijgt roep je in dat geval "*Weersta!*". Ongeacht het niveau van de ziekte. De enige ziektes die je niet kunt weerstaan zijn onweerstaanbare ziektes. Als je door een onweerstaanbare ziekte wordt geraakt ben je ongeacht deze spreuk nog steeds ziek. Deze spreuk geneest geen schade die gedaan is door een ziekte en werkt niet op magische of spirituele ziektes.

N3

Ontastbaarheid

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Middels deze spreuk raakt de werper in een ontastbare toestand. Hij is nog wel zichtbaar maar hij is niet meer te horen. Hij kan niks oppakken maar hij kan niet door muren e.d. heen lopen. De priester is verder compleet immuun voor schade of spreuk effecten. Alleen spreuken zoals verwijder sterke magie kunnen iets tegen dit effect doen. Dit duurt zolang hij zich concentreert. Dus zodra hij bijvoorbeeld een spreuk begint te werpen verdwijnt het effect van deze spreuk. Anders pas na een uur van concentratie.

Let op: *De speciale aard van de energie die een universeel magiër gebruikt zorgt er voor dat ze ook ontastbare wezens kunnen raken. Dit geldt dus ook voor personen die een **Ontastbaarheid** spreuk hebben geworpen.*

4.7 Rhu Rhun

N1

Lees Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Hiermee kun je voor jou onbekende schriften voor 5 minuten lang lezen. Niet spreken of verstaan.

Repareer Voorwerp

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (steen / metaal / edelsteen)

Met deze spreuk kun je stenen en metalen voorwerpen repareren. Je kunt alleen gebroken of anderszins kleine schade repareren en je hebt altijd alle stukken van het voorwerp nodig voor de reparatie. Je kunt dus niet metaal of steen creëren met deze spreuk. Ook kun je met deze spreuk edelstenen repareren.

Spreek Waarheid

Duur: 5 minuten - Bereik: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, 5 minuten lang vragen die de werper van de spreuk stelt naar waarheid moet beantwoorden. Het doelwit dient vragen die de magiër stelt direct en concreet naar waarheid te beantwoorden. Zwijgen is niet een vraag naar waarheid beantwoorden en is als dusdanig niet een optie als je onder invloed van deze spreuk bent.

Geef Bepantsering

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen 1 BP op elke locatie erbij. Dit effect stapelt niet met zichzelf. Dit wil zeggen dat een enkel wezen nooit meer dan 1 **Geef Bepantsering** spreuk tegelijkertijd op zich hebben.

N2

Spreek Vreemde Taal

Duur: 5 minuten - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Met deze spreuk kan de werper 5 minuten lang andere talen verstaan en spreken.

Open / Sluit

Duur: direct - Bereik: aanraking - 7 meter 1 doelwit - Invloed: voorwerp (gesloten / open)

Middels deze spreuk kun je 1 niet magisch of spiritueel, gesloten object openen of sluiten. Deze spreuk werkt ook als er een slot op het object zit. Iemand die de sleutel heeft kan het object nog steeds openen nadat het gesloten is met deze spreuk. Sommige sloten zijn te ingewikkeld voor deze spreuk om te van en op slot te doen. De SL zal aangeven of de spreuk werkt.

Gezegend Slot

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 voorwerp (klep / deur / luik / slot)

Middels deze spreuk kun je een klep, luik, deur of slot spiritueel sluiten. Het voorwerp is voor een dag lang hierna niet te openen behalve door de werper van deze spreuk. Je kunt voorwerpen ook sluiten als er geen slot op zit.

N3

Kennis van Geheimen

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Na het uitspreken van deze spreuk mag de priester, OC, drie vragen aan de spelleiding stellen die de spelleiding (voor zover mogelijk) naar waarheid dient te beantwoorden. Dit kunnen simpele ja/nee-vragen zijn maar ook vragen waarop de spelleiding een orakel-achtig antwoord mag geven. Omdat Rhu Rhun het altijd erg druk heeft kan het een tijdje duren voor de werper van deze spreuk antwoord krijgt op zijn vragen.