

# SPREUKENBOEK ELBARIA



<b>Spreukenboek Elbaria</b>	<b>0</b>
<b>Hoofdstuk 1: Spreuken magiër</b>	<b>3</b>
1.1 Universeel	3
1.2 Vuur	8
1.3 Water	10
1.4 Lucht	13
1.5 Aarde	15
1.6 Licht	17
1.7 Duister	19
<b>Hoofdstuk 2: Spreuken druïde</b>	<b>21</b>
2.1 Arbor	21
2.2 Herba	24
2.3 Muscus	26
2.4 Fungus	29
2.5 Alga	31
<b>Hoofdstuk 3: Spreuken sjamaan</b>	<b>34</b>
3.1 Aspect: Genus	34
3.1.1 Roofdier	34
3.1.2 Prooidier	36
3.1.3 Mensachtige	37
3.2 Aspect: Persoonlijkheid	39
3.2.1 Bloeddorstig	39
3.2.2 Leergierig	39
3.2.3 Nieuwsgierig	40
3.2.4 Onfatsoenlijk	40
3.2.5 Optimistisch	40
3.2.6 Pessimistisch	40
3.2.7 Schuw	41
3.2.8 Standvastig	41
3.2.9 Voorzichtig	41
3.3 Aspect: Ervaring	42
3.4 Starter totems	66
4.1 Algemeen	68
4.2 Ackalha	70
4.3 Annanna	71
4.4 Draham	73
4.6 Mhadriana	75
4.7 Rhu Rhun	78

# HOOFDSTUK I: SPREUKEN MAGIËR

## I.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

Call: magic [locatie]! of arcane [locatie]! (alleen universele magiërs)

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.

### **Genees Bond-dier**

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

Call: heal 2!

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

Call: magic elke locatie!

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

Call: 2 magic elke locatie

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 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

## N4

### Permanent(e) [naam spreuk]

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

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.

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

### Universeel

#### Lees Vreemde 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 adèle 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)

De magiër mag 3 keer per gevecht een fysieke klap negeren, doe dit door no effect te roepen.

## **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

# 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 de spreuken vuurpijl, vuurbal en vuur explosie.

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

Call: disarm!

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.

### **Brandmerk**

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

Call: magic! heal!

Deze spreuk geneest je 1 SP op de aangeraakte locatie en doet je tegelijkertijd 1 magic schade 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)

Call: shatter wapen!

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 niet op natuurlijke wapens zoals klauwen.

### Vuurzwaard

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

Call: 2 magic!

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.

### 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 schade op zijn romp locatie.

## N3

### Vuurstorm

Duur: direct - Bereik: 1,5 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik / voorwerpen binnen bereik (wapens, metalen)

Call: 2 magic elke locatie! Shatter wapen!, 2 magic elke locatie! Shatter wapen! etc.

De werper mag op ieder wezen binnen 1,5 meter 2 schade doen. Als deze wezens wapens hanteren die voor meer dan 50% uit metaal bestaan, mag de magiër deze laten smelten. Hij dient de call voor elk wezen opnieuw uit te spreken, de incantatie van de spreuk hoeft echter niet voor elk wezen opnieuw uitgesproken te worden.

## **Vuurcirkel**

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

Call: magic strike! shatter wapen!

Met deze spreuk creëer je een muur van cirkel met een diameter van 3 meter, je dient dit aan te geven door bijvoorbeeld een lijn in het zand te trekken. Je mag op iedereen die in deze cirkel treed ongelimiteerd de calls *magic strike* en *shatter wapen* uitspreken. Als je de cirkel verlaat dan komt de spreuk te vervallen, de cirkel beweegt dus niet met je mee.

## 1.3 WATER

### **N1**

#### **Struikel**

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

Call: trip!

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.

#### **Identificatie**

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: voorwerp

Met deze spreuk kun je een ruw idee krijgen wat het nut, de gebruiksmanieren of andere eigenschappen van een bepaald voorwerp zijn. Haal bij het uitspreken van deze spreuk een SL.

## **Charmeer Persoon**

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

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.

## **N2**

### **Verwarring**

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

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.

### **Slaap**

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

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.

### **Specifieke identificatie**

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: voorwerp

Met deze spreuk kun je een specifieke eigenschap van een voorwerp bepalen, dit doe je door een specifieke vraag te stellen over het voorwerp. Haal voor gebruik van deze spreuk een SL.

## N3

### Waterval

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

Call: magic strike!, magic strike! etc.

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. Hierbij ontstaat 1 schade op elke locatie. Je moet de call voor deze schade op elke persoon die binnen 1,5 meter staat herhalen. Voor de incantatie is dit niet het geval.

### Domineer

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

Call: dominate

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.

### **Spreek Waarheid**

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

Call: speak truth!

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, deze zal de volgende vraag naar waarheid beantwoorden. Het doelwit dient deze vraagt direct en concreet naar waarheid te beantwoorden.

### **Ontwapen**

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

Call: disarm!

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

Call: Halt!

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

### **Verblind**

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

Call: blind!

Als je deze spreuk gebruikt is het doelwit voor 1 minuut lang verblindt. het doelwit moet 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, dan steek je je hand omhoog. Je bent vanaf dan niet meer in het spel aanwezig. 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 doe je je hand weer naar beneden en ben je weer in het spel.

### **Orkaanwind**

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

Call: magic strike!, magic strike! etc.

Met deze spreuk blaast de magiër een specifiek doelwit geheel tot stof. Hij mag met deze spreuk 5 keer achter elkaar een *magic strike* gooien op een persoon. Hij kan niet zijn strikes verdelen tussen meerdere personen. Tussen het gooien van de calls dient minstens 5 seconden te zitten.

# 1.5 AARDE

## N1

### **Struikel**

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

Call: trip!

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)

Call: shatter 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)

Call: glue!

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

Call: no effect!

Deze spreuk zorgt er voor dat de komende drie keer dat je fysieke schade neemt (dus geen bovennatuurlijke schade) deze wordt genegeerd. Roep als dit gebeurt *no effect!*

## **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

Call: halt!

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

## **N3**

### **Versteen**

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

Call: paralyze!

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.

### **Aardbeving**

Duur: 30 seconden - Bereik: 7 meter - Invloed: wezens binnen bereik

call: trip!

De komende 30 seconden kan de magiër ongelimiteerd de call *trip* gebruiken op 7 meter afstand. Je kan deze spreuk ook gebruiken om schade aan gebouwen tunnels etc. te doen. 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

Call: no effect!

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. De magiër kan nog wel geraakt worden door effecten en spreuken die *arcane* schade doen.

### 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)

Call: glue!

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: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend)

Call: confuse!

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

## **Verblind(licht)**

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

Call: blind!

Als je deze spreuk gebruikt is het doelwit voor 1 minuut lang verblindt. het doelwit moet 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

Call: no effect

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. De magiër kan nog steeds nood spreuken en effecten die *arcane* schade doen geraakt worden.

### **Prisma Storm**

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

Call: magic elke locatie, blind!, magic elke locatie, blind! etc.

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 blind cal. De magiër dient de call per wezen te herhalen. Ondode wezens krijgen 3 schade per locatie van deze spreuk en worden teruggeworpen. De call voor deze wezens wordt dan 3 magic strike! blind! Vraag aan een SL of

# 1.7 DUISTER

N1

## Controleer Ondode

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

Call: control undead!

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)

Call: sickness!

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 Blick

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

Call: halt!

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. Om de 10 seconden dient de call herhaald te worden, de incantatie niet.

## 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° (cirkel) - Invloed: wezens binnen bereik (levend)

Call: magic through!

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. De magiër dient de call voor elk wezen binnen 1,5 meter opnieuw uit te spreken.

## Nachtmerrie

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

Deze spreuk zal een levend wezen de volgende keer dat hij gaat slapen een nachtmerrie geven. De magiër kan globaal bepalen waar dit over gaat. Meld het aan de SL als je deze spreuk gebruikt.

## Angst

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

Call: fear!

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

## N3

### Sterf

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

Call: fatal!

De borstlocatie van de aangewezen persoon 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 7 meter - Invloed: 1 wezen

Call: terror!

Het doelwit wordt gigantisch bang voor de magiër die deze spreuk uitspreekt. Hij zal gillende van de angst wegrennen en het komende uur uit de buurt blijven van de magiër. Tevens zal hij hem ook niet aanvallen met afstandswapens of spreuken.

# HOOFDSTUK 2: SPREUKEN DRUÏDE

## 2.1 ARBOR

N1

### **Genees Lichte Verwonding**

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

Call: heal 2!

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

Call: no effect!

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 nietop magische effecten zoals een Verstrik of een Lijmspreuk.

### **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. Haal bij gebruik van deze spreuk een SL op.

## N2

### **Genees Lichaam**

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

Call: heal 2 elke locatie!

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

### **Stenen Huid**

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

Call: no effect!

Deze spreuk zorgt er voor dat de komende drie keer dat je fysieke schade neemt (dus geen bovennatuurlijke schade) deze wordt genegeerd. Roep als dit gebeurt *no effect!*

### **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.

### **Regeneer Lichaam**

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

Call: heal 2 elke locatie!

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

Call: heal poison!

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)

Call: glue!

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)

Call: disarm!

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 - Invloed: 3 wezens binnen bereik

Call: entangle!

Met deze spreuk kan je 3 mensen binnen 5 meter verstrikken in wortels. . Het kost ongeveer 15 seconden 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: 7 meter 1 doelwit - Invloed: 1 wezen (levend

Call: confuse!

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

### 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.

## N3

### Grove

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

Met deze spreuk creëert de druïde een cirkel met een doorsnede van 3 meter, dit bestempelt hij als zijn grove. Dit dien je aan te geven door bijvoorbeeld een lijn in het zand te trekken. Binnen deze grove kan de druïde ongelimiteerd de call *entangle* en *destroy undead* doen.

### 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  
Call: no effect!

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)  
Call: speak truth!

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, deze zal de volgende vraag naar waarheid beantwoorden. Het doelwit dient deze vraag direct en concreet naar waarheid te beantwoorden.

### **Ontmoedig**

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

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  
Call: no effect!

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

Call: heal sickness!

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)

Call: sleep!

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)

Call: destroy undead!

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)

Call: heal soul!

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

Call: no effect

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. De magiër kan nog steeds nood spreuken en effecten die *arcane* schade doen geraakt worden. .

## 2.4 FUNGUS

### N1

#### Ziekte

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

Call: sickness!

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

Call: no effect!

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!"

#### Controleer Ondode

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

Call: control undead!

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.

#### Verrot [voorwerp]

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

Call: shatter [voorwerp]!

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: 7 meter - Invloed: 1 wezen (levend, ogen)

Call: blind!

Als je deze spreuk gebruikt is het doelwit voor 1 minuut lang verblindt. het doelwit moet zolang hun ogen sluiten.

## **Verwarring**

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

Call: confuse!

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.

### **Spoorling**

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. Haal bij gebruik van deze spreuk een SL.

## 2.5 ALGA

### N1

#### **Creëer 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 de spreuken vuurpijl, vuurbal en vuur explosie.

#### **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)

Call: shatter voorwerp!

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 repareer spreuk werpen om het voorwerp weer heel te maken.

## **Weersta [element]**

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

Call: no effect!

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 magic schade. Elke keer als hij door magic schade 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 druïde iets anders doet dan praten, lopen of 1 van de spreuk effecten gebruikt. Dit schild beschermt niet tegen *arcane* schade.

## **Orkaanwind**

Duur: direct - Bereik: 7 Invloed: 1 wezen

Call: magic strike!, magic strike! etc.

Met deze spreuk blaast de magiër een specifiek doelwit geheel tot stof. Hij mag met deze spreuk 5 keer achter elkaar een *magic strike* gooien op een persoon. Hij kan niet zijn strikes verdelen tussen meerdere personen. Tussen het gooien van de calls dient minstens 5 seconden te zitten.



# 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 spreuk sloten gebruiken om 1 of meerdere van deze krachten te krijgen. Hiervoor moet hij wel het juiste aantal spreuk sloten gebruiken. Als je deze spreuk sloten hebt gebruikt, dan ben je deze voor de rest van de dag kwijt. 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 regenereert 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 Sterkgeven.

## **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 *Dodge!*

### **Reptielen**

#### **Regeneratie**

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

De Sjamaan geneest 1 SP per locatie per 5 minuten. Als hij een fatal 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 regenereert elke 5 minuten.

### N3

#### **Land Prooidieren**

##### **Stenen Huid**

Duur: 1 dag - Bereik: aanraking - Invloed: 1 wezen  
Call: no effect!

Dit effect zorgt ervoor dat je elke 5 minuten één keer fysieke schade mag negeren. Roep als je dit doet *no effect!* Je bent nog steeds kwetsbaar voor bovennatuurlijke schade.

#### **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 *dodge!*

## **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 *dodge!*

## **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]: IJsspreuk 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 fatal 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 spreuk sloten 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 spreuk sloten wat je er voor die dag in hebt gestopt. Deze spreuk sloten ben je dan voor de rest van de dag kwijt. Mocht je er voor kiezen om 0 spreuk sloten in je kracht te stoppen, dan is  $x$  nog altijd 1 ( $0+1=1$ ).

### 3.2.1 BLOEDDORSTIG

#### **De Barbaar**

Wanneer je vechterswaanzin 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**

Aan het begin van de dag mag de sjamaan uit **x** verschillende door de spelleiding gekozen vaardigheden kiezen. Voor de rest van de dag zal de sjamaan van deze vaardigheid gebruik kunnen maken.

#### **De Ezel**

Je mag **X** keer per dag een effect negeren als je er al eerder door bent geraakt diezelfde dag. Als je een dergelijke spreuk of effect over je heen krijgt roep je: no effect!

### 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 *no 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
- *Blind*
- Een onzichtbaar wezen

### 3.2.4 ONFATSOENLIJK

#### **De Betweter**

Je mag **X** keer per dag een *speak truth* negeren.

#### **De Asociaal**

Je mag **X+1** keer per dag een *Incite aggression* of *calm* negeren.

### 3.2.5 OPTIMISTISCH

#### **De Enthousiasteling**

**X+1** keer per dag *Incite aggression* 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 *Calm* reflecteren.

#### **De Doemdenker**

Ziektes, giften en vervloekingen gelden als **X** niveaus lager met een minimum van No.

### 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.

- Charm
- Command
- Dominate
- Confuse

### 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 *strike* of een *trip*. 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 N1en/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)

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. Haal voor het uitspreken van deze spreuk een SL.

##### 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 nietop 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)

Call: disarm!

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.

### Brandmerk

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

Call: magic! heal!

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)

Call: shatter wapen!

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

Call: magic elke locatie!

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: 1,5 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik / voorwerpen binnen bereik (wapens, metalen)

Call: 2 magic elke locatie! Shatter wapen!, 2 magic elke locatie! Shatter wapen! etc.

De werper mag op ieder wezen binnen 1,5 meter 2 schade doen. Als deze wezens wapens hanteren die voor meer dan 50% uit metaal bestaan, mag de magiër deze laten smelten. Hij dient de call voor elk wezen opnieuw uit te spreken, de incantatie van de spreuk hoeft echter niet voor elk wezen opnieuw uitgesproken te worden.

## N1

### IJs Pijl

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

Call: magic [locatie]!

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 bevroren 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.

### Identificatie

Duur: direct - Bereik: aanraking - Invloed: voorwerp

Met deze spreuk kun je een ruw idee krijgen wat het nut, de gebruiksmanieren of andere eigenschappen van een bepaald voorwerp zijn. Haal bij het uitspreken van deze spreuk een SL.

## N2

### IJs Bal

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

Call: 1 magic elke locatie!

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 bevroren met deze spreuk.*

## Slaap

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

Call: sleep!

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

Call: magic strike!, magic strike! etc.

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. Hierbij ontstaat 1 schade op elke locatie. Je moet de call voor deze schade op elke persoon die binnen 1,5 meter staat herhalen. Voor de incantatie is dit niet het geval.

#### 3.3.1.4 Lucht

### **N1**

#### **Ontwapen**

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

Call: disarm!

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

Call: magic elke locatie!

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, dan steek je je hand omhoog. Je bent vanaf dan niet meer in het spel aanwezig. 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 doe je je hand weer naar beneden en ben je weer in het spel.

### 3.3.1.5 Aarde

## **N1**

### **Breek Wapen / Schild**

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

Call: shatter 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

Call: trip!

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

Call: no effect!

Deze spreuk zorgt er voor dat de komende drie keer dat je fysieke schade neemt (dus geen bovennatuurlijke schade) deze wordt genegeerd. Roep als dit gebeurt *no effect!*

**Stop**

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

Call: no effect!

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

**N3**

### **Aardbeving**

Duur: 30 seconden - Bereik: 7 meter - Invloed: wezens binnen bereik

call: trip!

De komende 30 seconden kan de magiër ongelimiteerd de call *trip* gebruiken op 7 meter afstand. Je kan deze spreuk ook gebruiken om schade aan gebouwen tunnels etc. te doen. 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)

Call: glue!

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

Call: ne effect!

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: 7 meter - Invloed: 1 wezen (levend, ogen)

Call: blind!

Als je deze spreuk gebruikt is het doelwit voor 1 minuut lang verblindt. het doelwit moet 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)

Call: magic elke locatie, blind!, magic elke locatie, blind! etc.

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 blind cal. De magiër dient de call per wezen te herhalen. 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)

Call: control undead!

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)

Call: sickness!

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

Call: magic [locatie]!

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 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.

## **N2**

## **Doodsaura**

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

Call: magic through!

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. De magiër dient de call voor elk wezen binnen 1,5 meter opnieuw uit te spreken.

## **Nachtmerrie**

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

Deze spreuk zal een levend wezen de volgende keer dat hij gaat slapen een nachtmerrie geven. De magiër kan globaal bepalen waar dit over gaat. Meld het aan de SL als je deze spreuk gebruikt.

## 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)

Call: heal 2!

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

### Weersta Angst

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

Call: no effect!

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)

Call: incite aggression!

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

### Genees Lichaam

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

Call: heal 2 alle locaties!

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

### Stop

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

Call: halt!

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

### **N3**

#### **Regenereer Lichaam**

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

Call: heal 2 alle locaties!

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

### **N1**

#### **Charmeer Persoon**

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

Call: charm!

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.

#### **Ontmoedig**

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

Call: calm!

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)

Call: heal 2!

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)  
Call: command!

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)  
Call: heal 2 elke locatie!

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)

Call: heal soul!

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)

Call: glue!

Door deze spreuk lijmt 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)

Call: heal 2!

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)

Call: heal 2!

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

### **Verstrik**

Duur: 1 minuut - Bereik: 5 meter - Invloed: 3 wezens binnen bereik

Call: entangle!

Met deze spreuk kan je 3 mensen binnen 5 meter verstrikken in wortels. . 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**

### **Grove**

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

Met deze spreuk creëert de priester een cirkel met een doorsnede van 3 meter, dit bestempelt hij als zijn grove. Dit dien je aan te geven door bijvoorbeeld een lijn in het zand te trekken. Binnen deze grove kan de druïde ongelimiteerd de call *entangle* en *destroy undead* doen.

## N1

### **Ontmoedig**

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

Call: calm!

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)

Call: heal 2!

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

### **Weersta Verlamming**

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

Call: no effect!

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 *no effect!*

## N2

### **Genees Ziekte**

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

Call: heal sickness!

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)

Call: heal 2 elke locatie!

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

## N3

### Ontastbaarheid

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Call: no effect

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. De magiër kan nog steeds nood spreuken en effecten die *arcane* schade doen geraakt worden.

#### 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)

Call: heal 2!

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)

Call: heal 2 elke locatie!

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

Call: magic through [locatie]

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Deze schade gaat door pantser heen.

### Breek Wapen / Schild

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

Call: shatter 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.

### Verwarring

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

Call: confuse!



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: 1,5 meter 360° - Invloed: wezens binnen bereik / voorwerpen binnen bereik (wapens, metalen)

Call: 2 magic elke locatie! Shatter wapen!, 2 magic elke locatie! Shatter wapen! etc.

De werper mag op ieder wezen binnen 1,5 meter 2 schade doen. Als deze wezens wapens hanteren die voor meer dan 50% uit metaal bestaan, mag de magiër deze laten smelten. Hij dient de call voor elk wezen opnieuw uit te spreken, de incantatie van de spreuk hoeft echter niet voor elk wezen opnieuw uitgesproken te worden.

#### 3.3.3.2 Bloed maker

### **N1**

#### **Wond [doelwit]**

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

Call: through [locatie]

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Deze schade gaat door pantser heen.

#### **Weersta Verstrikking**

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

Call: no effect!

De werper kan niet door iets fysieks verstrikt of vastgebonden worden. Deze spreuk werkt bijvoorbeeld wel tegen de verstrikkende wortels van een Verstrik 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)

Call: incite aggression!

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. Mocht je andere effecten of vaardigheden hebben die je een extra schade per slag geven, dan mag je nogsteeds maximaal met 2 slaan.

## **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 Vechtersbloedspreuk.

## **N3**

### **Wapen van Vernietiging**

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

Call: arcane fatal!

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 *arcane Fatal*. 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 *fatal* dan verlies je de spreuk maar komt je romp na het gevecht niet op -1 te staan. Je kunt de *fatal* niet op lijken of stervende wezens gebruiken maar wel op onnoden. Deze spreuk werkt maar op een persoon, daarna moet je de spreuk opnieuw uitspreken als je nog een persoon dood wilt slaan.

**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 Arcane fatal over zich heen*

### 3.3.3.3 Bloed speurder

## **N1**

### **Glazen Huid**

Duur: concentratie - Bereik: aanraking - Invloed: zelf

Call: no effect!

De werper wordt immuun voor alle magic 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

Call: magic through [locatie]

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Deze schade gaat door pantser heen.

## **Ontwapen**

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

Call: disarm!

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: 7 meter - Invloed: 1 wezen (levend, ogen)

Call: blind!

Als je deze spreuk gebruikt is het doelwit voor 1 minuut lang verblindt. het doelwit moet zolang hun ogen sluiten.

## **Angst**

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

Call: fear!

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

## **N3**

### **Teleporteer**

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

Als je deze spreuk werpt, dan steek je je hand omhoog. Je bent vanaf dan niet meer in het spel aanwezig. 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 doe je je hand weer naar beneden en ben je weer in het spel.

## **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)

Call: calm!

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

Call: halt!

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 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

Call: no effect

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. De magiër kan nog steeds nood spreuken en effecten die *arcane* schade doen geraakt worden.

### 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

Call: no effect!

Deze spreuk zorgt er voor dat de komende drie keer dat je fysieke schade neemt (dus geen bovennatuurlijke schade) deze wordt genegeerd. Roep als dit gebeurt *no effect!*

## **Weersta [element]**

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

Call: no effect!

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

Call: paralyze!

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 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. Haal bij gebruik van deze spreuk een SL.

## **Lijm**

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

Call: glue!

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)

Call: shock!

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 Slaapspreuk, echter krijgt een slapend persoon niet de 1 SP op romp

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

## **N3**

## **Orkaanwind**

Duur: direct - Bereik: 7 Invloed: 1 wezen

Call: magic strike!, magic strike! etc.

Met deze spreuk blaast de magiër een specifiek doelwit geheel tot stof. Hij mag met deze spreuk 5 keer achter elkaar een *magic strike* gooien op een persoon. Hij kan niet zijn strikes verdelen tussen meerdere personen.

### 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)

Call: charm!

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

Call: heal poison!

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 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.

### 3.3.5.3 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)

Call: speak truth!

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, deze zal de volgende vraag naar waarheid beantwoorden. Het doelwit dient deze vraagt direct en concreet naar waarheid te beantwoorden.

### **Weersta Angst**

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

Call: no effect!

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

Call: heal sickness!

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 karakter beheer. 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:** standvastig 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)

Call: heal 2!

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)

Call: holy!

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 holy schade doet met elke slag. Wil je beide effecten, dan zul je deze spreuk dus 2 keer moeten werpen. Holy schade doet voornamelijk meer schade tegen ondode en chaos wezens.

### **Tegengif**

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

Call: heal poison!

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)

Call: destroy undead!

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)

Call: heal 2 elke locatie!

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

**Genees Ziel**

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

Call: heal soul!

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

Call: magic through [locatie]

Middels deze spreuk kun je een tegenstander op een gewenste locatie 1 schade toebrengen. Deze schade gaat door pantser heen.

#### Aanmoediging

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

Call: Incite aggression!

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

Call: no effect!

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)

Call: shatter 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

Call: bij elke rake klap 2!

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 Vechtersbloedspreuk.

### Stop

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

Call: halt!

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

Call: arcane fatal!

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 *arcane Fatal*. 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 *fatal* dan verlies je de spreuk maar komt je romp na het gevecht niet op -1 te staan. Je kunt de *fatal* 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 *Arcane fatal* over zich heen

## 4.3 ANNANNA

### N1

### Ontmoedig

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

Call: calm!

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.



## **Charmeer Persoon**

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

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.

## **Ontwapen**

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

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)  
Call: glue!

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

## **Slaap**

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

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

Call: heal sickness!

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, menschtig)

Call: command!

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

Call: trip!

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)

Call: glue

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)

Call: speak truth!

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, deze zal de volgende vraag naar waarheid beantwoorden. Het doelwit dient deze vraag direct en concreet naar waarheid te beantwoorden.

## **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

Call: magic alle locaties!

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 - Invloed: 3 wezens binnen bereik

Call: entangle!

Met deze spreuk kan je 3 mensen binnen 5 meter verstrikken in wortels. . 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 kiest dan mag je je hand omhoog doen. Je hebt nu een minuut de tijd om naar een andere boom toe te lopen. Daarna doe je je hand weer naar beneden. 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

Call: trip!

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)

Call: calm!

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 Verlamming**

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

Call: no effect!

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**

### **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 nietop magische voorwerpen die een aantal ladingen per dag hebben.

## **Weersta [element]**

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

Call: no effect!

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

Call: heal sickness!

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

Call: no effect

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. De magiër kan nog steeds nood spreuken en effecten die *arcane* schade doen geraakt worden.

## 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)

Call: speak truth!

Deze spreuk zorgt ervoor dat een doelwit binnen 7 meter, deze zal de volgende vraag naar waarheid beantwoorden. Het doelwit dient deze vraag direct en concreet naar waarheid te beantwoorden.

#### 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.