

Magiërspreuken



© Charm levend rollenspel vereniging 2013.

Het regelsysteem kan de komende evenementen worden bijgeschaafd. Er zullen wellicht klassen, spreuken, vaardigheden bijkomen en/of komen te vervallen. De regelcommissie houdt zich het recht voor om zonder opgaaf van reden de regels te veranderen. Mensen die hierdoor benadeeld worden, kunnen contact opnemen met de regelcommissie (regelcommissie@charmlive.nl).

Laatste update: december 2013

INHOUDSOPGAVE

| | |
|--|----|
| Inleiding..... | 3 |
| Algemene elementaire magie | 4 |
| Algemene elementaire basisspreuken | 4 |
| Algemene elementaire gevorderde spreuken | 5 |
| Algemene elementaire expert spreuken | 6 |
| Aarde magie | 7 |
| Elementaire Aarde magie, basisspreuken | 7 |
| Elementaire Aarde magie, gevorderde spreuken..... | 8 |
| Elementaire Aarde magie, expert spreuken | 9 |
| Hart magie | 10 |
| Elementaire Hart magie, basisspreuken | 10 |
| Elementaire Hart magie, gevorderde spreuken | 11 |
| Elementaire Hart magie, expert spreuken | 12 |
| Lucht magie | 13 |
| Elementaire Lucht magie, basisspreuken | 13 |
| Elementaire Lucht magie, gevorderde spreuken | 15 |
| Elementaire Lucht magie, expert spreuken | 17 |
| Vuur magie/Rauwe magie | 18 |
| Elementaire Vuur magie, basisspreuken | 18 |
| Elementaire Vuur magie, gevorderde spreuken | 19 |
| Elementaire Vuur magie, expert spreuken | 20 |
| Water magie | 21 |
| Elementaire Water magie, basisspreuken | 21 |
| Elementaire Water magie, gevorderde spreuken..... | 23 |
| Elementaire Water magie, expert spreuken | 24 |
| Necromantische magie | 25 |
| Necromatische magie, basisspreuken..... | 25 |
| Necromatische magie, gevorderde spreuken..... | 25 |
| Runenmagie..... | 26 |
| Runemagie, elementaire runen..... | 26 |
| Runemagie, basisrunen | 27 |
| Runemagie, meesterrunen | 28 |

Inleiding

In dit document vind je de magiërsspreuken van Charm. Hierin wordt uitleg gegeven over de spreuken die personages met de vaardigheid 'elementaire magie' (basis, gevorderd, expert) kunnen kiezen. Bij iedere spreuk staat beschreven hoe je er op moet reageren.

Dit document maakt onderdeel uit van een set. Er is ook een document met de algemene regels die iedereen moet kennen: *de basis-regels*. Zorg er voor dat je dat document gelezen hebt voordat je de magiërsspreuken bekijkt. Daarnaast is er een *Priesterspreuken* document waarin de priesterspreuken beschreven zijn. Het samenstellen van een personage, plus een omschrijving van de rassen, klassen en vaardigheden waaruit je kunt kiezen is terug te vinden in het document *Regelsysteem Personages*.

Bij iedere spreuk staat ook beschreven hoeveel magiepunten en ervaringspunten deze kost en of je een leermeester nodig hebt om deze aan te schaffen. Deze informatie is alleen van belang als je een personage gaat spelen dat zelf magiërsspreuken gebruikt. Zie het *Regelsysteem personages* (hoofdstuk "Elementaire magie") voor meer informatie.

Algemene elementaire magie

Algemene elementaire basisspreuken

Deze spreuken zijn voor elke elementaire school te kiezen. Hiervoor is de vaardigheid elementaire magie, basis noodzakelijk.

Detecteer magie

Ervaringspunten: 4

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

Duur: 1 minuut

Afstand: 10 meter

Deze spreuk stelt de magiër in staat om magische aura's op personen of voorwerpen te zien en eventueel te herkennen (magisch of spiritueel, kracht).

Kan alleen op zichzelf gecast worden!

Elementaire hand

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

Duur : onmiddellijk

Afstand: Aanraking

Elementaire energie verzamelt zich in de hand van de tovenaar. Wanneer deze iets of iemand met die hand aanraakt, krijgt dat voorwerp of die persoon 2 schade (niet door harnas).

Elementair schild, basis

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: tot zonsopgang

Doel: zichzelf

Een tovenaar beschermt zichzelf met een magisch schild van 1 van de 5 elementen. Het schild absorbeert de eerste punt schade die de magiër krijgt van dat element en verdwijnt daarna.

Ontkracht, basis

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: onmiddellijk

Doel: spreuk

Wanneer een basis elementaire spreuk wordt uitgesproken door een vijandelijke tovenaar, kan deze ontkracht worden door deze spreuk. Ook bezweringen die op een voorwerp/persoon gedaan zijn, kunnen middels deze spreuk opgeheven worden.

Algemene elementaire gevorderde spreuken

Deze spreuken zijn voor elke elementaire school te kiezen. Hiervoor is de vaardigheid elementaire magie, gevorderd noodzakelijk.

Elementair schild, gevorderd

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Duur: tot zonsopgang

Doel: zichzelf

Een tovenaar beschermt zichzelf met een magisch schild van 1 van de 5 elementen. Het schild absorbeert de eerste drie punten schade die de magiër krijgt van dat element en verdwijnt daarna.

Ontkracht, gevorderd

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Duur: onmiddellijk

Doel: spreuk

Zie ontkracht, basis. Een gevorderde elementaire spreuk kan worden ontkracht.

Algemene elementaire expert spreuken

Deze spreuken zijn voor elke elementaire school te kiezen. Hiervoor is de vaardigheid elementaire magie, expert noodzakelijk.

Elementair schild, expert Ervaringspunten: 10 Leermeester: ja
Aantal magiepunten: 4 Duur: tot zonsopgang Doel: zichzelf
Een tovenaars beschermt zichzelf met een magisch schild van 1 van de 5 elementen. Het schild absorbeert de eerste vijf punten schade die de magiër krijgt van dat element en verdwijnt daarna.

Ontkracht, expert Ervaringspunten: 16 Leermeester: ja
Aantal magiepunten: 4 Duur: onmiddellijk Doel: spreuk
Zie ontkracht, basis. Een expert elementaire spreuk kan worden ontkracht.

Weerkaats Ervaringspunten: 20 Leermeester: ja
Aantal magiepunten: 5 Duur : onmiddellijk Doel: spreuk
Wanneer de tovenaars deze spreuk uitspreekt, direct na een vijandige spreuk, zal deze vijandige spreuk weerkaatsen naar degene die hem heeft gedaan.

Aarde magie

Elementaire Aarde magie, basisspreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, basis noodzakelijk.

Bescherming van steen, basis Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2 Doel: harnas
Deze spreuk kan op een harnas worden uitgesproken. Het harnas wordt hierdoor versterkt met 1 beschermingspunt per locatie. Deze spreuk (en gevorderde varianten) is niet cumulatief en werkt totdat alle extra beschermingspunten zijn verdwenen door schade.

Huid van steen, basis Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Doel: zichzelf
De tovenaars is voor de duur van de spreuk beschermd door een magisch harnas met 1 beschermingspunt per locatie.

Wapen van steen Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 1 Duur: 5 minuten
Een wapen wordt bekrachtigd door een spreuk, deze kan gebruikt worden tegen monsters die zich niets van doorsnee wapens aantrekken (roep "Magic!").

Stenen pijl Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2 De tovenaars vormt met zijn magie een steen, die hij naar de tegenstander gooit. Deze raakt altijd en doet 1 punt schade op een locatie (niet door harnas).

Modder Ervaringspunten: 6 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 1 Duur: 1 minuut
Op de plek die de tovenaars aanwijst wordt de aarde modderig. Een persoon die op die plek staat of gaat staan, staat met zijn voeten vast in de modder.

Repareer Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 1 MP / BP Doel : harnas/ schild
Deze spreuk herstelt 1 beschermingspunt per locatie (per magiepunt) aan een harnas of schild.

Elementaire Aarde magie, gevorderde spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, gevorderd noodzakelijk.

Barst! Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 3 doel: schild Afstand: 10m
Een door de tovenaar aangewezen schild barst in enkele stukken uiteen. Door een smid of reparateurspreuk kan deze weer gerepareerd worden.

Bescherming van steen, gevorderd Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 3 Doel: harnas Afstand: aanraking
Deze spreuk kan op een harnas worden gecast. Het harnas wordt hierdoor versterkt met 2 beschermingspunten per locatie. Deze spreuk is niet cumulatief en werkt totdat alle extra beschermingspunten zijn verdwenen.

Huid van steen, gevorderd Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 3 Duur: 5 minuten
De tovenaar krijgt 2 magische beschermingspunten per locatie gedurende de spreuk.

Muur van steen Ervaringspunten: 10 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2 Duur: 5 minuten
De tovenaar laat uit de aarde een muur van steen verschijnen. Deze muur is maximaal 3 meter hoog en 5 meter breed, de vorm wordt door een touw aangegeven. Men kan niet door de muur heen kijken.

Verbuig Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2 Duur: onmiddellijk Doel: wapen
Een wapen dat de tovenaar aanwijst verbuigt en wordt onbruikbaar. Een smid of houtbewerker kan deze weer repareren in 10 minuten.

Versteen Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Doel: persoon
Een personage dat deze spreuk ondergaat, versteent voor 1 minuut. Een versteend personage ziet en hoort niks en kan geen wonden krijgen, omdat alles van steen is.

Elementaire Aarde magie, expert spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, expert noodzakelijk.

Aardbeving

Aantal magiepunten: 5

Ervaringspunten: 20

Duur: 1 minuut

Leermeester: ja

Afstand: 10m

Iedereen in een straal van 10 meter rond de tovenaar valt op de grond door een aardbeving en kan gedurende het effect niet opstaan. De tovenaar raakt zelf niet uit balans wanneer hij zich op de spreuk blijft concentreren.

Aarde elementair

Aantal magiepunten: 10 + X

Ervaringspunten: 20

Duur: 10minuten

Leermeester: ja

Speciaal: Ritueel

Door de tovenaar wordt een aarde elementair geschapen uit de aarde in een ritueel van tenminste 10 minuten. Deze blijft een aantal uur of totdat hij vernietigd wordt. Het creatuur gehoorzaamt zijn meester (= ritueleider), maar heeft wel eigen intellect. De tovenaar kan geen nieuwe spreuk uitspreken zolang dit creatuur onder zijn bevel staat.

Bescherming van steen, expert

Aantal magiepunten: 4

Ervaringspunten: 16

Leermeester: ja

Deze spreuk kan op een harnas worden gecast. Het harnas wordt hierdoor versterkt met 3 beschermingspunten per locatie. Deze spreuk is niet cumulatief en werkt totdat alle extra beschermingspunten zijn verdwenen.

Huid van steen, expert

Aantal magiepunten: 4

Ervaringspunten: 16

Duur: 5 minuten

Leermeester: ja

De tovenaar is voor de duur van de spreuk beschermd door een magisch harnas met 3 beschermingspunten per locatie.

Verpulver

Aantal magiepunten: 4

Ervaringspunten: 18

Afstand: 10m

Leermeester: ja

Doel: persoon

Wanneer een personage een verpulverspreuk over zich heen krijgt, is in één klap zijn schild of bepantsering (op 1 locatie) kapot. Wanneer iemand geen schild of bepantsering (meer) draagt, wordt één locatie verpulverd (komt op 0 punten).

Hart magie

Elementaire Hart magie, basisspreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, basis noodzakelijk.

Geestesschild

Aantal magiepunten: 2

Ervaringspunten: 6

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Doel: persoon

Degene op wie deze spreuk gecast wordt is gedurende 1 minuut immuun tegen alle geestbeïnvloedende magie.

Charmeer

Aantal magiepunten: 1

Ervaringspunten: 8

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Doel: persoon

Door deze spreuk zal degene op wie het gecast is de tovenaar als vriend zien. Bij een vijandelijke actie van de tovenaar ten opzichte van degene onder de spreuk is de spreuk verbroken. Ook zal een personage niets doen dat tegen zijn eigen aard is, bijv zelfmoord plegen of vrienden aanvallen.

Pijn

Aantal magiepunten: 2

Ervaringspunten: 8

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Doel: Persoon

Door deze spreuk ondergaat het slachtoffer helse lichamelijke pijn en kan het slachtoffer zich alleen verdedigen.

Verander uiterlijk

Aantal magiepunten: 2

Ervaringspunten: 8

Duur: 5 minuten

Leermeester: nee

Doel: persoon

De tovenaar kan 1 personage 5 minuten doen geloven dat hij iemand anders is. Hij ziet er voor diegene ook zo uit. De rest ziet hem zoals hij in werkelijkheid is.

Angst

Aantal magiepunten: 2

Ervaringspunten: 8

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Doel: persoon

Wanneer de tovenaar deze spreuk over iemand uitspreekt, kan deze van angst 1 minuut niet in een straal van 3 meter bij de tovenaar komen.

Kalmeer

Aantal magiepunten: 1

Ervaringspunten: 4

Duur: onmiddellijk

Leermeester: nee

Doel: persoon

Met deze spreuk kan een tovenaar een personage van "angst" bevrijden.

Elementaire Hart magie, gevorderde spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, gevorderd noodzakelijk.

Brekend hart

Aantal magiepunten: 3

Ervaringspunten: 14

Duur: onmiddellijk

Leermeester: nee

Doel: persoon

Door een per personage verschillende auditieve hallucinatie van stemmen die hem emotioneel instabiel maken, breekt het hart. Hierdoor krijgt het personage 2 punten subdual schade (door harnas op torso), welke na 10 minuten weer genezen zijn.

Droom

Aantal magiepunten: 3

Ervaringspunten: 12

Doel: zichzelf

Leermeester: nee

Vereiste: een goede nachtrust. Met deze spreuk herinnert de tovenaar zich een (deel van) een droom van die nacht, deze is vaak voorspellend. Als je deze spreuk gebruikt, ga naar de verhaalleiding.

Duister gekerm/Terror

Aantal magiepunten: 4

Ervaringspunten: 12

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Deze spreuk laat een cirkel met een straal van 10 meter rondom de tovenaar verschijnen met daarin schaduwcreatures, die duister kermen. Het effect is dat iedereen in die cirkel van angst wegrent.

Jong van geest

Aantal magiepunten: 3

Ervaringspunten: 14

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Het personage over wie deze spreuk wordt uitgesproken heeft gedurende 1 minuut het intellect en moed van een 4 jarig kind. Spreuken, gebeden en vaardigheden heeft het nog niet geleerd.

Slaap

Aantal magiepunten: 2

Ervaringspunten: 12

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Degene op wie de spreuk gericht is valt in een diepe slaap, waaruit hij niet te wekken is. Wanneer hem een wond toegebracht wordt, is de spreuk eerder afgelopen.

Vergeet

Aantal magiepunten: 3

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Het personage vergeet de laatste 5 minuten voordat de spreuk is gedaan (inclusief de spreuk)

Haat

Aantal magiepunten: 4

Ervaringspunten: 12

Duur: 1 minuut

Leermeester: nee

Het slachtoffer van deze spreuk zal een intense haat voelen jegens een door de tovenaar aan te wijzen persoon, voorwerp of plaats en daarnaar handelen.

Liefde

Aantal magiepunten: 4

Ervaringspunten: 12

Duur: 10 minuten

Leermeester: nee

Het slachtoffer van deze spreuk zal een intense liefde voelen jegens een door de tovenaar aan te wijzen persoon en daarnaar handelen.

Elementaire Hart magie, expert spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, expert noodzakelijk.

Domineer

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 5

Duur: 1 minuut

Het personage waarop deze spreuk gecast is, gehoorzaamt de tovenaar blindelings, zelfs al zou hetgeen de tovenaar wenst tegen zijn eigen aard ingaan.

Hart elementair

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 10 + X

Speciaal: Ritueel

Door de tovenaar wordt een hart elementair geschapen in een ritueel van tenminste 10 minuten. Deze blijft een aantal uur of totdat hij vernietigd wordt. Het creatuur gehoorzaamt zijn meester (= ritueleider), maar heeft wel eigen intellect. De tovenaar kan geen nieuwe spreuk uitspreken zolang dit creatuur onder zijn bevel staat.

Illusie

Ervaringspunten: 16

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 3 + X

Duur: onbeperkt

De tovenaar schept een illusie op een plaats/object. Deze plaats/object ziet er voor iedereen uit zoals de tovenaar wil. Deze illusie kan geen schade doen en blijft bestaan zolang het niet ontkracht wordt.

De grootte van de illusie is afhankelijk van het aantal magiepunten. Haal bij deze spreuk spelleiding.

Mystieke aura

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 8

Duur: 5 minuten

Door deze spreuk zijn alle personages die aan de zijde van de tovenaar vechten in een straal van 10 meter rondom hem immuun voor geestbeïnvloedende spreuken.

Nachtmerrie

Ervaringspunten: 16

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 3

Wanneer een tovenaar deze spreuk over iemand uitspreekt, zal diegene de nacht daarop een vreselijke nachtmerrie hebben. Diegene moet zich melden bij de spelleiding.

Lucht magie

Elementaire Lucht magie, basisspreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, basis noodzakelijk.

Bliksempijl

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Een straal van bliksem komt uit de vinger van de tovenaar en verwondt een door hem aangewezen persoon voor 1 punt op een locatie (niet door harnas).

Bloedhond

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 5 minuten

Doel: zichzelf

De tovenaar maakt zichzelf overgevoelig voor geuren en is in staat geursporen over land van maximaal 1 uur oud te volgen.

Onzichtbaarheid

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2 + 1 MP / min. extra

Doel: zichzelf

De tovenaar wordt onzichtbaar gedurende 1 minuut. Per magiepunt die de tovenaar verder aan deze spreuk spendeert, duurt de onzichtbaarheid 1 minuut langer. Voetstappen in natte/zachte ondergrond en geluid zijn nog steeds waarneembaar. Bij het ondernemen van een vijandelijke actie of het krijgen van schade wordt de tovenaar weer zichtbaar.

Oorsuizen

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

Duur: 1 minuut

De tovenaar veroorzaakt luchtwervelingen in de oren van een persoon. Deze zal gedurende 1 minuut niets kunnen horen.

Stik!

Ervaringspunten: 10

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 1 minuut

De tovenaar ontnemt 1 persoon de lucht. Hierdoor heeft het slachtoffer het idee dat hij niet kan ademen en dat hij zal stikken. Spreuken en gebeden zijn uiteraard ook niet mogelijk.

Windvlaag

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

Duur: 1 seconde

Een windvlaag komt vanuit de hand van de tovenaar en blaast een persoon drie meter naar achteren.

Windhoos

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

Een windhoos komende uit de handen van de tovenaar laat 1 persoon 5x snel om zijn eigen as draaien.

Windschild

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 1 minuut

Een schild van razendsnelle winden vormt zich rond de tovenaar. Zolang dit er is kan niemand binnen 1 meter van de magiër komen en worden werpwapens en projectielen moeiteloos van hem weggeblazen.

Elementaire Lucht magie, gevorderde spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, gevorderd noodzakelijk.

Dikke lucht

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 1 minuut

De tovenaars verdikt de lucht om iemand heen. Deze persoon kan maar heel moeizaam bewegen en heeft moeite met ademhalen.

Geestelijke helderheid

Ervaringspunten: 14

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 4

Doel: zichzelf

De tovenaars kan door manipulatie van diverse luchtstromingen om hem heen tot een nieuw inzicht komen over een bepaalde vraag. Regelmatig gebruik van deze spreuk levert gevaar op voor de geestelijke gezondheid. Contacteer spelleiding voor de uitkomst van de spreuk.

Grote bliksempijl

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Een magische pijl verlaat de hand van de tovenaars en doet de tegenstander 2 punten schade op de door de tovenaars aangewezen plaats (door harnas).

Muur van wind

Ervaringspunten: 10

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 5 minuten

De tovenaars laat een muur van wind verschijnen. Deze muur is maximaal 3 meter hoog, 5 meter breed en 1 meter lang en bestaat uit wervelwinden. Projectielen en wezens kunnen niet door de muur heen. De muur moet weergegeven worden door een touw. Hier moet je zelf voor zorgen.

Pokkeweer

Ervaringspunten: 14

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 4

Duur: 1 minuut

Op een door de tovenaars aangewezen plaats barst in een gebied met een straal van 3 meter een noodweer uit met regen, hagel, windstoten en bliksem. Iedereen die zich in dat gebied bevindt ondervindt 1 schade op een zelf aan te wijzen locatie en kan slechts moeizaam lopen en zich verstaanbaar maken. Wanneer de tovenaars het gebied om zichzelf heen plaatst ondervindt hij geen negatieve effecten van het noodweer.

Teleporteer

Ervaringspunten: 14

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2 MP / 10m

Een tovenaars kan zichzelf teleporteren van zijn huidige naar een andere plaats binnen 10 meter (en voor elke 2 MP 10 meter verder). Wanneer deze plek een voor de tovenaars onbekende is, kunnen er vreemde dingen gebeuren. Raadpleeg dan spelleiding

Wervelstorm

Ervaringspunten: 14

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 4

Duur: 1 minuut

Een wervelstorm vormt zich in een straal van 10 meter om de tovenaar heen. Binnen deze storm is het onmogelijk om werpwapens of projectielen (bogen en kruisbogen) te gebruiken. Tevens kan niemand binnen 1 meter van de tovenaar komen. De tovenaar moet zich voor de duratie van de spreuk hierop concentreren. De tovenaar ondervindt zelf geen last van de wervelstorm.

Elementaire Lucht magie, expert spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, expert noodzakelijk.

Bolbliksem

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 5

Op een door de tovenaars aangewezen plaats valt een bolbliksem. Alle personages in een cirkel met een straal van 3 meter krijgen 1 punt schade per locatie.

Lucht elementair

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 10 + X

Speciaal: Ritueel!!

Door de tovenaars wordt een lucht elementair geschapen in een ritueel van tenminste 10 minuten. Deze blijft een aantal uur of totdat hij vernietigd wordt. Het creatuur gehoorzaamt zijn meester (= ritueleider), maar heeft wel eigen intellect. De tovenaars kan geen nieuwe spreuk uitspreken zolang dit creatuur onder zijn bevel staat.

Portaal

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 3 MP / 100m

De tovenaars kan zichzelf teleporteren binnen 100 meter (en voor elke 3 MP extra 100 meter verder). Wanneer de tovenaars de plek niet kent zijn hier uiteraard de gebruikelijke gevaren van toepassing.

Orkaan

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 5

Duur: 1 minuut

Een orkaan vormt zich rondom de tovenaars. Daar ontstaat een gebied met een straal van 10 meter waarin praten onmogelijk is door het lawaai. Alle niet vastzittende voorwerpen en personen worden weggeblazen (inclusief elven) en alle voorwerpen die men vastheeft moet men laten vallen. Bevindt de tovenaars zich in het aangewezen gebied dan ondervindt hij geen negatieve effecten van de orkaan en kan niemand binnen 1 meter van de tovenaars komen. De tovenaars moet zich op de spreuk blijven concentreren.

Vacuüm

Ervaringspunten: 14

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 3

Duur: 1 minuut

De tovenaars zuigt alle lucht rondom een persoon weg waardoor deze niet kan ademen of spreken. Het slachtoffer ontvangt tevens 2 schade op de torso (subdual door bepantsering) door zuurstofgebrek.

Illusie

Ervaringspunten: 16

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 3 + X

Duur: onbeperkt

De tovenaars schept een illusie op een plaats/object. Deze plaats/object ziet er voor iedereen uit zoals de tovenaars wil. Deze illusie kan geen schade doen en blijft bestaan zolang deze niet ontkracht wordt. De grootte van de illusie is afhankelijk van het aantal magiepunten. Haal bij deze spreuk spelleiding.

Vuur magie/Rauwe magie

Elementaire Vuur magie, basisspreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, basis noodzakelijk.

Bescherming tegen vuur

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 1 minuut

Degene over wie deze spreuk wordt uitgesproken is gedurende 1 minuut beschermd tegen alle vuurschade. Normale schade van de slag van een wapen met “vuur” eromheen krijgt hij echter wel!

Brandende handen

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

Speciaal: Aanraking

Na het uitspreken van de incantatie zijn de handen van de vuurmagiër bedekt met vlammen, die bij aanraking van een persoon of voorwerp 2 punten vuurschade doen (niet door harnas). De vlammen doven na de aanraking of na maximaal 1 minuut.

Maak vuur

Ervaringspunten: 4

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

De tovenaar kan met behulp van zijn magie een vuur aanmaken. (Hij mag daarvoor een aansteker en lampolie gebruiken. Let op de brandvoorschriften en veiligheidsregels. Deze worden aan het begin van een evenement bekend gemaakt.)

Vuurpijl

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Een vuurstraal komt uit de handen van de tovenaar en brengt een personage 1 punt schade toe op de door hem aangewezen plek (niet door harnas).

Wonderlijke schittering

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 1 minuut

Door een helle lichtflits wordt één personage gedurende 1 minuut verblind.

Vuurwapen

Ervaringspunten: 8

leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 1 minuut

Gedurende de duratie staat je wapen in vuur en vlam en doet het vuurschade. Dit doet in principe geen extra schade, maar je zult er sommige wezens die door normale wapens niet geraakt worden nu wel kunnen deren. Als je een slag maakt moet je “Magisch vuur!” roepen.

Vuurwerk

Ervaringspunten: 10

leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Duur: 1 minuut

De magiër laat vuurwerk uit zijn handen schieten waardoor iedereen in een straal van 3 meter een minuut gefascineerd blijft kijken.

Elementaire Vuur magie, gevorderde spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, gevorderd noodzakelijk.

Zelfontbranding

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Duur: 5 minuten

Een personage heeft een magische brandende bescherming om zich heen. Iedereen die hem aanraakt krijgt 1 schade op die locatie per 2 seconden contact. Als men wapens gebruikt tegen de tovenaar heeft de aanvaller hier geen last van, maar houten wapens zullen vlam vatten.

Muur van vuur

Ervaringspunten: 10

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 5 minuten

De tovenaar laat een muur van vuur verschijnen. Deze muur is maximaal 3 meter hoog, 5 meter breed en 1 meter lang (aangegeven door een 5 meter lang touw). Men kan schimmen door het vuur heen zien. Pijlen en andere voorwerpen van hout kunnen niet door de muur heen zonder op te branden.

Ring van licht

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Duur: 1 minuut

Gedurende 1 minuut straalt vanuit de tovenaar een verblindend licht. Elk personage binnen een straal van 3 meter dat er recht inkijkt is voor 1 minuut verblind. Bij het uitspreken van de call moet je de plaats waar je staat aanwijzen.

Grote vuurpijl

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Vereiste: Vuurstraal

Een pijl van vuur wordt naar de tegenstander geschoten. Deze doet 2 punten schade op een locatie (door het harnas).

Cirkel van Vuur

Ervaringspunten: 16

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 4

Een cirkel van vuur vlamt in een straal van 3 meter om de tovenaar heen op. Elk personage dat in het gebied aanwezig is krijgt 1 punt per locatie schade (niet door harnas). Zo snel als de cirkel ontstaan is, dooft hij ook weer. Licht ontvlambare spullen, inclusief kleding, zullen dan echter al vlam hebben gevat! De tovenaar ondervindt zelf geen schade of hinder van al deze effecten. Bij het uitspreken van de call moet je de plaats waar je staat aanwijzen.

Elementaire Vuur magie, expert spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, expert noodzakelijk.

Vuur elementair Ervaringspunten: 20 Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 10 + X Ritueel

Door de tovenaar wordt een vuur elementair geschapen uit vuur in een ritueel van tenminste 10 minuten. Deze blijft een aantal uur of totdat hij vernietigd wordt. Het creatuur gehoorzaamt zijn meester (= ritueleider), maar heeft wel eigen intellect. De tovenaar kan geen nieuwe spreuk uitspreken zolang dit creatuur onder zijn bevel staat.

Vuurbal Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 5 Op een door de tovenaar aangewezen plaats ontploft een vuurbal. Alle personages in een straal van 3 meter krijgen 2 punten schade per locatie (niet door harnas heen).

Rook der verwarring Ervaringspunten: 20 Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 5 Duur: 5 minuten

Op een door de tovenaar aangewezen plaats ontstaat een cirkel van dichte rook met een straal van 10 meter, waardoor het zicht vermindert en personen die zich in deze rook bevinden verward raken. Wanneer iemand buiten de cirkel komt, is die persoon niet langer verward.

Vuurzee Ervaringspunten: 20 Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 6 Duur: 5 minuten

Een plaats rondom de tovenaar met een straal van 10 meter ontvlamt in een grote vuurzee. Zelfs niet ontvlambare voorwerpen, zoals wapens, zullen vlam vatten en langzaam smelten (in 5 minuten volledig onbruikbaar). Een persoon krijgt 1 schade per locatie 10 seconden (niet door harnas heen). Het magische vuur zal niet vanzelf doven en moet geblust worden. Wanneer de tovenaar het gebied om zichzelf heen plaatst ondervinden noch hijzelf noch zijn spullen negatieve effecten van het Inferno.

Water magie

Elementaire Water magie, basisspreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, basis noodzakelijk.

Bevries Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 3 Duur: 1 minuut
Bij de door de tovenaars aangewezen persoon komt het bloed in de aderen tot stilstand als ware het bevroren. Dit personage ontvangt geen schade en kan zich niet meer bewegen, maar kan nog wel normaal zien en horen.

Creëer water Ervaringspunten: 4 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 1 MP / liter
De tovenaars kan met behulp van zijn magie 1 liter water per magiepunt maken. Deze is van nature drinkbaar en zonder ziektekiemen. (Denk aan een opvangbak.)

Dorst Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2
De door de tovenaars aangewezen persoon krijgt enorme dorst en moet direct wat drinken (alles wat drinkbaar is ziet er aangenaam uit). Voor elke 10 minuten dat men hiermee wacht, krijgt men 1 schade op een locatie naar keuze (door harnas heen).

IJsstraal Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2
Een straal van ijs komt uit de handen van de tovenaars en brengt een personage 1 punt schade toe op de door hem aangewezen plek (niet door harnas).

Mist Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2
Op een door de tovenaars aangewezen plaats ontstaat een cirkel van dichte mist. Binnen deze cirkel, met een straal van 3 meter, wordt het zicht verminderd tot armbereik, voor de duur van 1 minuut.

Ademen Ervaringspunten: 6 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 2 Duur: 5 minuten
De persoon waarop deze spreuk gecast wordt kan voor de duratie onder water ademen (niet spreken).

IJsvloer Ervaringspunten: 6 Leermeester: nee
Aantal magiepunten: 1
Een plas van ijs verschijnt onder de voeten van een persoon waardoor deze uitglijdt. Als de persoon dit rustig en beheerst doet kan hij daarna weer voorzichtig opstaan. Te snel en men glijdt weer uit.

Waterstraal

Ervaringspunten: 10

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 1

Duur: maximaal 1 minuut

Een straal van water schiet uit de handen van de magiër en raakt een van zijn tegenstanders. Deze wordt tegen de grond en drie meter achteruit gedrukt. Zolang de magiër de straal volhoudt kan zijn tegenstander niet opstaan.

Elementaire Water magie, gevorderde spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, gevorderd noodzakelijk.

Grote zuivering

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

De tovenaar zuivert tot 10 liter water van giften, onzuiverheden en maakt het voor consumptie geschikt.

Hagelstorm

Ervaringspunten: 14

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 4

Duur: 1 minuut

Vereiste: Mist

In een straal van 10 meter om de tovenaar woedt een storm met hagel en regen. Elk personage dat in het gebied aanwezig is, krijgt 1 punt per locatie schade (niet door harnas) en moet zich langzaam voortbewegen. De tovenaar ondervindt zelf geen schade of hinder hiervan.

Grote ijspijl

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Een ijspegel wordt naar de tegenstander geschoten. Deze doet 2 punten schade op een locatie (door het harnas).

Muur van ijs

Ervaringspunten: 10

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 2

Duur: 5 minuten

De tovenaar laat een muur van ijs verschijnen. Deze muur is maximaal 3 meter hoog, 5 meter breed en 1 meter lang (aan te geven door een 5 meter lang touw). Men kan vervormde schimmen door de muur heen zien.

Waterwandelen

Ervaringspunten: 10

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Duur: 1 minuut

Voor de duratie van de spreuk kan de magiër over water lopen alsof het zand is.

Waterschild

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Aantal magiepunten: 3

Duur: 1 minuut

Een kolkende massa van water omringt de tovenaar en zorgt ervoor dat deze geen schade of andere effecten krijgt van waterspreuken.

Elementaire Water magie, expert spreuken

Voor het leren van deze spreuken is de vaardigheid elementaire magie, expert noodzakelijk.

Tsunami

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 5

In een gebied aan een meer of zee grenzend, kan de tovenaar een tsunami laten verschijnen van 10 meter breed en 10 meter hoog. Deze overspoelt de door hem aangewezen plaats. Personen die in het bereik staan worden omver gespoeld. Iedereen die getroffen wordt krijgt 1 schade per locatie (niet door harnas heen).

Spelleiding kan bepalen of getroffen gebouwen, etc. ook schade ondervinden van de tsunami.

Ijsbal

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 5

Op een door de tovenaar aangewezen plaats stort een ijsbal met een straal van 3 meter neer. Deze heeft tot effect dat iedereen die erdoor geraakt wordt 2 schade per locatie (niet door harnas) krijgt.

Water elementair

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 10 + X

Ritueel!!!

Door de tovenaar wordt een water elementair geschapen uit water in een ritueel van tenminste 10 minuten. Deze blijft een aantal uur of totdat hij vernietigd wordt. Het creatuur gehoorzaamt zijn meester (= ritueleider), maar heeft wel eigen intellect. De tovenaar kan geen nieuwe spreuk uitspreken zolang dit creatuur onder zijn bevel staat.

Uitdroging

Ervaringspunten: 16

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 3

De personage of voorwerp aan, waaruit het water verdampt. Op deze wijze deelt hij direct 2 punten tovenaar wijst een schade op de torso uit (door bepantsering). Deze schade is te "genezen" door veel water te drinken.

Sneeuw storm

Ervaringspunten: 20

Leermeester: ja

Aantal magiepunten: 6

Duur: 1 minuut

In een straal 5 meter om de tovenaar woedt een storm met hagel en regen. Elk personage dat in het gebied aanwezig is, krijgt 1 punt per 10 seconden per locatie schade (niet door harnas) en moet zich langzaam voortbewegen. De tovenaar ondervindt zelf geen schade of hinder hiervan.

Necromantische magie

Necromatische spreuken kunnen alleen in het spel geleerd worden. Onderstaande spreuken staan alleen vermeld, omdat het praktisch is als je weet wat het effect is. Er zijn echter nog meer necromatische spreuken.

Necromatische magie, basisspreuken

Drain levensenergie, X Ervaringspunten : 12 Leermeester : nee
Aantal punten : X Duur : direkt

Deze spreuk draint de levensenergie van het slachtoffer op aanraking en geeft dezelfde hoeveelheid tijdelijk aan de necromantier erbij. X levenspunten (2 of 3) gaan er bij het slachtoffer af (van een lokatie) en de necro krijgt er X bij (te verdelen over zijn lokaties zoals hij zelf wil). Hiermee kan hij nooit boven zijn normale maximum komen.

Zwarte vlam Ervaringspunten : 8 Leermeester : nee
Aantal punten : 2 Duratie : direkt

Een zwarte vuurstraal komt uit de handen van de tovenaar en brengt een personage 1 punt schade toe op de door hem aangewezen plek (niet door harnas).

Necromatische magie, gevorderde spreuken

Zwarte pijl Ervaringspunten : 12 Leermeester : nee
Aantal punten : 3 Duratie : direkt

Een pijl van zwart vuur wordt naar de tegenstander geschoten. Deze doet 2 punten schade op een lokatie (door het harnas).

Runenmagie

Runemagie, elementaire runen

| |
|--|
| Voor het leren van deze runen is de vaardigheid runensmeden, basis noodzakelijk. |
|--|

| | | |
|---|---------------------------|------------------|
| Rune van aarde Smeedduur: 10 minuten Geeft het element aarde aan een andere rune | Ervaringspunten: 8 punten | Leermeester: nee |
| Rune van water Smeedduur: 10 minuten Geeft het element water aan een andere rune | Ervaringspunten: 8 punten | Leermeester: nee |
| Rune van hart Smeedduur: 10 minuten Geeft het element hart aan een andere rune | Ervaringspunten: 8 punten | Leermeester: nee |
| Rune van lucht Smeedduur: 10 minuten Geeft het element lucht aan een andere rune | Ervaringspunten: 8 punten | Leermeester: nee |
| Rune van vuur Smeedduur: 10 minuten Geeft het element vuur aan een andere rune | Ervaringspunten: 8 punten | Leermeester: nee |

Runemagie, basisrunen

Voor het leren van deze runen is de vaardigheid runensmeden, basis noodzakelijk.

Rune van bescherming Ervaringspunten: 10 punten Leermeester: nee
Smeedduur: 15 minuten Duur: 10 minuten

In combinatie met een elementrune geeft deze rune 5 punten bescherming tegen dat element. De rune wordt geactiveerd als het voorwerp geraakt wordt door het desbetreffende element. De schade is dan gereduceerd tot 0. Als er 5 punten schade is of er 10 minuten zijn verstreken sinds de eerste schade verdwijnt de rune.

Rune van kracht Ervaringspunten: 10 punten Leermeester: nee
Smeedduur: 15 minuten Duur: 10 minuten

Deze rune kan gecombineerd worden met een element rune. De schade is dan in dat element. Als deze rune aangesproken wordt geeft het het voorwerp de eerste 5 hits dubbele schade. Als er 5 hits zijn gedaan of er 10 minuten verstreken zijn sinds het aanspreken van de rune verdwijnt de rune.

Rune van explosie Ervaringspunten: 12 punten Leermeester: ja
Smeedduur: 30 minuten

Deze rune kan gecombineerd worden met een elementrune.
Als deze rune aangesproken wordt geeft het een explosie die een straal heeft van 3 meter om het voorwerp. Als het voorwerp gedragen wordt door een persoon dan heeft die persoon hier zelf geen schade van.

Als de rune is gecombineerd met een element geeft het 1 'element'-schade op torso (niet door harnas). Als het gecombineerd wordt met 2 elementrunen doet het 2 'element'-schade.

Als het niet gecombineerd is met een element dan doet het geen schade maar wordt iedereen binnen een straal van 5 meter tegen de grond geslagen. De rune verdwijnt hierna. Bij het uitspreken van de call moet je het voorwerp aanwijzen.

Rune van repareer Ervaringspunten: 16 punten Leermeester: nee
Smeedduur: 30 minuten

Als deze rune aangesproken wordt dan wordt het voorwerp waarop de rune is gesmeed direct volledig gerepareerd. Dit geldt niet voor de shatterspreuk, want daarmee wordt ook de rune vernietigd.

Runemagie, meesterrunen

Voor het leren van deze runen is de vaardigheid runensmeden, meester noodzakelijk.

Meesterrune van reflectie

Smeedduur: 30 minuten

Ervaringspunten: 16 punten

Leermeester: ja

Deze rune dient gecombineerd te worden door een

elementrune.

Het voorwerp reflecteert dan de eerste spreuk van dat element. De caster van de spreuk krijgt hierdoor zelf de schade. De rune verdwijnt hierna.

Meesterrune van aardbeving

Smeedduur: 45 minuten

Ervaringspunten: 16 punten

Leermeester: ja

Als deze rune wordt aangesproken wordt er een aardbeving gecreëerd dat iedereen tot de grond laat vallen. Het betreft hier dan een straal van 10 meter. De rune verdwijnt hierna.

Meesterrune van barst

Smeedduur: 60 minuten

Ervaringspunten: 16 punten

Leermeester: ja

Deze rune kan allen op een wapen gesmeed worden. Als de rune aangesproken wordt en de drager van het wapen tegen een voorwerp slaat, zal deze onmiddellijk in stukken uiteen barsten. Het voorwerp is dan vernietigd. Het maakt niet uit waar het voorwerp van gemaakt is. De rune verdwijnt hierna.

Meesterrune van straal

Smeedduur: 60 minuten

Ervaringspunten: 16 punten

Leermeester: ja

Deze rune dient gecombineerd te worden door een elementrune.

Als de rune aangesproken wordt schiet er een straal van het element uit het wapen gecentreerd om de drager heen. Iedereen binnen een radius van 3 meter krijgt 2 schade per locatie (niet door harnas heen). Bij het uitspreken van de call moet de plaats waar je staat aanwijzen.