



# **Regelsysteem Kederan**

Regels voor magie, priesterschap en  
alchemie

**V4.1**

## Inleiding

In het boekje dat je nu leest staan alle regels voor magiërs, priesters en alchemisten en de canon van priestergebeden en magiërsspreuken. Dit boekje is één van de drie binnen de huidige regelset; de andere twee zijn het basisboekje en het boekje met IC spreuken en vaardigheden.

Magiërs zijn personen die de kracht van de elementen hebben leren beheersen. Priesters daarentegen hebben niet alleen het oor van de Goden, maar ook hun stem. Zij dienen gelovigen door over hun zielen te waken en kunnen de gunsten van de goden afroepen. Alchemisten tenslotte verzamelen de onderdelen van Kederan waarin de elementen van nature sterk vertegenwoordigd zijn en destilleren dit tot magische drankjes, giften of wonderlijke toestellen.

Deze beroepen en anderen sluiten elkaar niet uit. Een bewoner van Kederan kan zowel magiër als priester zijn; alchemist en ambachtsman of krijger of allemaal tegelijk. Echter, degenen die één beroep kiezen en zich uitsluitend hieraan wijden, zijn hierin vele malen beter dan degenen die hun aandacht verdelen over verschillende beroepen.

## Inhoud

<b>1. Algemene regels voor magiërs, priesters en alchemisten</b>	<b>1</b>
1.1 Mana	1
1.2 Rituelen	1
1.3 De regel van één	1
1.4 Regel van vijf magische effecten	2
1.5 Het gebruik van zielen, leven en magische voorwerpen	2
<b>2. Regels voor magiërs</b>	<b>3</b>
2.1 Elementen	3
2.2 Incantaties	3
2.3 Nieuwe spreuken leren	3
2.4 Vierdegraads spreuken	3
2.5 Epische spreuken	4
2.6 Canon	4
2.7 Fysieke beperkingen van magiërs	4
<b>3. Regels voor Priesters</b>	<b>5</b>
3.1 Goden	5
3.2 Gebeden	5
3.3 Incantaties	5
3.4 Nieuwe gebeden leren	6
3.5 Vierdegraads gebeden	6
3.6 Epische gebeden	6
3.7 Canon	6
3.8 Fysieke beperkingen van priesterschap	6
3.9 Zielen	7
3.10 Servitars	7
<b>4. Alchemie</b>	<b>8</b>
4.1 Kruiden / Alchemie	8
4.2 Componenten / Alchemie	9
4.3 Fysieke beperkingen van alchemisten	10
4.4 Houdbaarheid	10
4.5 Benodigde vaardigheden recepten	10
4.6 Schematische opbouw recepten	11
4.7 Recepten	12
4.8 Uitleg zoekstelsel	24
<b>5. Spreukenlijst magiërs</b>	<b>25</b>
5.1 Element Vuur	25
5.2 Element Water	28
5.3 Element Lucht	31
5.4 Element Aarde	35
5.5 Element Natuur	39
5.6 Element Geest	43
5.7 Element Wit	46
5.8 Element Zwart	49
<b>6. Gebedenlijst priesters</b>	<b>53</b>
6.1 Mishka, De Maan, Heer van Water, Azuren Prins	53
6.2 Mohr, De Zon, De Karmijnen Krijgshoofd, Heer van Vuur	57
6.3 De Huntress, Moeder Aarde, Vrouwe der Natuur, Oog van Jade.	61
6.4 De Seductress, de Sterren, Ivoren Hoveling, Vrouwe der Schaduwen	65
6.5 Erasu, De Balansbrenger, Heer van Magie en Ultieme Rechter	70

## **1. Algemene regels voor magiërs, priesters en alchemisten**

Onderstaande regels gelden voor magiërs, priesters en alchemisten.

### **1.1 Mana**

“Mana” oftewel magische energie is de bron van zowel magische- als priesterlijke kracht en voor rituelen. Ook alchemisten kunnen hier in hun receptuur gebruik van maken. In essentie is “mana” de kracht die een persoon heeft om het natuurlijke te beïnvloeden door het bovennatuurlijke.

Als je magiërs- of priester magie koopt, krijg je een aantal mana per dag. Ook sommige andere vaardigheden, (adeptschap magie) leveren extra mana per dag. Het is tevens mogelijk om extra mana bij te kopen.

Een spreuk te gebruiken of een gebed uitspreken kost minimaal 1 mana, ook rituelen e.d. kosten mana. Dit betekent dus dat mana het levensbloed is voor deze vaardigheden en het is aan te raden voldoende te kopen.

### **1.2 Rituelen**

Met rituelen kun je alles doen dat niet mogelijk is middels de standaardspreuken, gebeden, recepten enzovoorts. Het is eigenlijk een manier om magie zover te krijgen dat deze dingen voor elkaar krijgt die anders nooit zouden lukken. Zo kun je ook een god te vragen om leiding of een zegening die niet standaard is. Omdat de effecten onvoorspelbaar zijn, is ook het risico groter. Magiestromen die onjuist aangewend worden of onvoldoende gekanaliseerd worden, kunnen uit de hand lopen. Een verzoek aan een godheid kan ook leiden tot Goddelijke Wraak, wanneer deze disrespectvol of zelf beledigend opgevat kan worden. Voor alchemische rituelen is er natuurlijk altijd het risico op een enorme explosie.

Rituelen worden krachtiger en dus groter naarmate er meer componenten in geïnvesteerd worden. Daarnaast worden rituelen groter (en krachtiger) naarmate er meer personen deelnemen aan een ritueel. Tenslotte is de uitvoering van groot belang. Een grandioos, spectaculair uitgevoerd ritueel met veel attributen zal veel meer effect hebben dan hetzelfde ritueel dat uitgevoerd wordt door een enkele ritualist die in een hoekje van het veld zachtjes voor zich uit prevelt. Grotere en krachtigere rituelen brengen dus mogelijk ook meer risico met zich mee. Een klein ritueel kan hoogstens een tijdelijk effect hebben; zowel positief als negatief, maar een groter ritueel kan lange termijn zegeningen of vervloekingen realiseren.

Er zijn verschillende soorten krachtbronnen voor rituelen, namelijk magische van alle elementen, priesterlijke voor alle goden en alchemische. Ook ambachtslieden kunnen rituelen ondersteunen of zelf doen. Iedereen kan elke krachtbron hanteren, echter het risico is groter als je een krachtbron gebruikt waar je geen ervaring mee hebt. Bijvoorbeeld: alchemische rituelen hebben een grotere kans om te slagen als ze daadwerkelijk door een alchemist worden uitgevoerd.

Rituelen hoeven niet opgevoerd te worden in een gesloten rituele vorm, maar hebben dan maar een gelimiteerd effect. Zodra een ritueel met meer dan 12 mana wordt uitgevoerd, is een (gesloten) cirkel (of andere vorm) nodig, anders verdwijnt een deel van de energie. Om een rituele cirkel te kunnen maken moet je de vaardigheid “rituele vormen maken” hebben. Een cirkel of vorm moet een fysieke representatie hebben zoals zilverzand, touw etc.

### **1.3 De regel van één**

Er kan maar 1 effect, dat bonus aan levenspunten en/of pantserpunten erbij geeft, tegelijk actief zijn. Dit geldt voor magie, spreuken, alchemie, zegeningen, rituelen, enzovoorts. Dus een persoon onder invloed van “Mystical Chain” (+4 pantserpunten) zal geen effect hebben van “Mark of the Turtle” (+2 pantserpunten).

Hetzelfde geldt voor wapens, er kan maar één spreuk of effect actief zijn dat een wapen extra schade laat doen. Een wapen onder invloed van een spreuk die de schade verhoogt, kan niet ook nog een gif dragen en vice versa.

#### **1.4 Regel van vijf magische effecten**

Verder geldt dat er een maximum van 5 effecten tegelijk actief kunnen zijn op 1 persoon. Dit geldt voor (permanente) magische voorwerpen; spreuken; gebeden, alchemische drankjes en zegeningen. Overigens tellen effecten die wapens extra schade laten doen en/of extra hit points geven (zie vorige kopje) mee met deze 5 effecten.

#### **1.5 Het gebruik van zielen, leven en magische voorwerpen**

Het gebruiken van zielen en levenspunten of mana van anderen is lastig op Kederan; tenzij deze vrijwillig worden afgegeven. In ieder geval kost het gebruik hiervan moeite en wordt dit als een ritueel beschouwd. Je zult dit dus moeten uitspelen, mogelijk in een rituele vorm en de rituele spelleiders bepalen wat het uiteindelijke effect zal zijn. De enige uitzondering hierop zijn spreuken en vaardigheden waarbij dit specifiek genoemd wordt. Voorbeelden zijn het ter ruste leggen door priesters en/of hogere zwarte magie.

Ook magische voorwerpen kunnen niet zomaar voor andere doelen gebruikt worden dan waarvoor ze gemaakt worden. Het "ontmantelen" van magische voorwerpen om de kracht op een andere manier te gebruiken is ook een ritueel zoals hierboven beschreven. Het vernietigen van magische voorwerpen geldt ook als een ritueel. De enige uitzondering hierop is een spreuk of vaardigheid die specifiek benoemt dat er ook magische voorwerpen mee vernietigd kunnen worden.

## 2. Regels voor magiërs

Een magiër is een personage met de vaardigheid magiërsmagie.

### 2.1 Elementen

Een magiër beheerst één of meerdere elementen. Elementen zijn primaire krachtbronnen die de basis zijn van alle natuurlijke en bovennatuurlijke veranderprocessen. Ieder element voedt Kederan vanuit een elementaire wereld; magiërs tappen in deze krachtbronnen om de wereld te veranderen.

Er bestaan acht elementen, namelijk: Aarde, Water, Vuur, Lucht, Geest, Natuur, Wit en Zwart. Welk element de magiër gebruikt bepaalt welke krachten deze kan aanroepen, ieder element heeft zijn eigen kenmerken.

### 2.2 Incantaties

Een magiër kan niet zomaar spreuken gebruiken. Dit vereist een bepaalde incantatie (woorden of zinnen), gecombineerd met een geestelijke inspanning (het gebruiken van mana).

Je mag je eigen incantaties bedenken binnen de volgende regels:

- De naam van het element en de spreuk moeten genoemd worden.
- De incantatie is minimaal 10 woorden per level van de spreuk
- De incantatie moet eindigen met het effect. (dit laatste is om het speltechnisch te laten werken)

Een voorbeeld incantatie van de spreuk "Fire Blast", een tweedegraads spreuk van het element vuur. *"Het vuur vraag ik mij te helpen, laat mijn vijanden verbranden tot as en verdwijnen, ik roep op een Fire Blast; "2 Magic" ("2 Magic" is het effect, waardoor de ontvanger weet wat de spreuk doet)*

Als de incantatie wordt onderbroken, bijvoorbeeld doordat de magiër aangevallen wordt of iemand hem/haar omver, gaat de spreuk verloren. In dat geval verliest de magiër zijn concentratie en is de mana, die in de spreuk gestopt is, verloren.

### 2.3 Nieuwe spreuken leren

Zodra een magiër zijn eerste element leert beheersen (m.a.w. hij/zij koopt de vaardigheid "magiërsmagie") leert deze meteen 3 spreuken van de eerste graad. Daarna willen magiërs graag meer en betere spreuken leren. Hieronder staat hoe dat werkt.

Een magiër kan alle eerstegraads spreuken leren van de elementen die deze beheerst. Met de vaardigheid "adeptschap" leert een magiër een nieuw element te beheersen. Hiermee leert deze meteen ook een eerstegraads spreuk van dit element en kunnen ook nieuwe eerstegraads spreuken van dit element gekocht worden. Vanzelfsprekend kan een magiër maximaal 7 adeptschappen kopen; dan beheerst deze alle 8 de elementen.

De magiërsspreuken bestaan in "bomen". Dit houdt in dat je, om een derdegraads spreuk te leren, eerst de bijbehorende tweedegraads spreuk moet beheersen. Om deze te leren moet je eerst de bijbehorende eerstegraads spreuk beheersen. Spreuken van de derde graad en hoger moeten van een leermeester geleerd worden.

### 2.4 Vierdegraads spreuken

Naast spreuken van de eerste tot de derde graad bestaan er ook spreuken van de vierde graad. Dit zijn spreuken van het hoogst bekende niveau binnen een element. Deze spreuken demonstreren de meestergraad binnen een element en zijn dan ook navenant krachtig.

Om een spreuk van de vierde graad te leren, moet er aan 2 vereisten voldaan worden. Allereerst moet de vereiste derdegraads spreuk geleerd zijn en daarnaast moet de vaardigheid "meesterschap element" geleerd zijn. Het meesterschap is namelijk een vereiste voor vierdegraads spreuken.

### **2.5 Epische spreuken**

Er zijn enkele gevallen bekend van spreuken die in kracht zelfs de machtige vierdegraads spreuken overtreffen. Deze spreuken laten een ongekennde graad van meesterschap over het element zien, die zeer zeldzaam is. Deze spreuken kunnen uitsluitend zelf ontwikkeld worden met als basis een vierdegraads spreuk.

### **2.6 Canon**

De Canon is een lijst met spreuken per element die vrij algemeen bekend zijn op Kederan. Spreuken, binnen de canon, van de eerste en tweede graad kunnen zonder leermeester geleerd worden.

Er bestaan ook spreuken buiten de canon; dit zijn zeldzame spreuken die recent ontwikkeld zijn of alleen binnen een bepaalde groepering gebruikt worden. Spreuken van de derde en vierde graad en alle spreuken buiten de canon moeten van een leermeester geleerd worden.

De spreuken binnen de canon staan opgenomen in dit boekje; de spreuken buiten de canon niet.

### **2.7 Fysieke beperkingen van magiërs**

Magie heeft enkele fysieke beperkingen. Zo moet een magiër zijn incantaties kunnen uitspreken om zijn magie effect te laten hebben.

Verder kan magie niet beoefend worden terwijl de magiër pantser draagt. De mentale druk van magiegebruik is slecht te combineren met de fysieke druk van het dragen van pantser. Daarnaast moet een magiër zijn primaire hand vrij hebben of een goedgekeurde katalysator zoals een staf of een magisch voorwerp in zijn primaire hand hebben.

Deze beperkingen zijn op te heffen door IC extra vaardigheden te leren.

### 3. Regels voor Priesters

Een priester is een personage met een priesterwijding en een nauwe band met één van de vijf goden van Kederan. Speltechnisch heeft het personage de vaardigheid "priesterwijding".

#### 3.1 Goden

Er zijn vijf goden op Kederan. Hoewel zij overal anders heten en soms anders gediend worden; zijn zij overal dezelfde.

- Mishka (Groene Hart), Azuren Prins (Kenkon), Heer van Water (Crimson Coast), de Maan. (Krimmhild)  
God van genezing, bescherming en de maan. Zijn gebod is: "Alle leven is heilig".
- De Huntress (Groene Hart), Oog van Jade (Kenkon), Vrouwe van het Woud (Crimson Coast), Moeder aarde. (Krimmhild)  
Godin van het Woud en de Jacht, vrouwe der Wraak, eenheid met de natuur, beschermster van de cirkel van leven, dood en wedergeboorte. Haar gebod is: "De cirkel moet door".
- Mohr (Groene Hart), Karmijnen Krijgsheer (Kenkon), Heer van Vuur (Crimson Coast), de Zon. (Krimmhild)  
Heer van vuur, vernietiging, strijd en passie; de sterken zullen zegevieren, krijgsgod, Heerser over Heersers. Zijn gebod is: "Wees sterk of wees niets".
- Seductress (Groene Hart), Ivoren Hoveling (Kenkon), Vrouwe der Schaduwen (Crimson Coast), de Sterren (Krimmhild)  
Godin van dromen en verlangens, maar ook van nachtmerries en angst. Heerseres over emoties, vrouwe der schaduwen. Godin die wensen doet uitkomen; godin van beschaving en politiek. Haar gebod is: "Leef je leven en volg je hart".
- Erasu, Gouden Driehoek, "De balansbrenger", "Ultieme Rechter" en "Heer van Magie".  
Heer van kennis, rechtspraak, wetenschap en logica. Meester van magie en alchemie. Balansdrager binnen de goden; de gouden deur.  
Erasu is één van de goden die verdwenen zijn in de godenoorlog. Gedurende de afgelopen tien jaar is Erasu langzaam teruggekomen en heeft zijn profeten de wereld in gestuurd om de schade van de godenoorlog te repareren. Dit is een lange weg en hoewel de dienaren van Erasu weten dat hij weer terug is, heeft hij nog niet de macht die de andere goden hebben.

#### 3.2 Gebeden

Priesters krijgen van de goden kracht om Kederan te veranderen. Deze krachten worden gebeden genoemd. Iedere godheid heeft een aantal "domeinen" waarbinnen de krachten van deze godheid tot uiting komen.

#### 3.3 Incantaties

Priesters smeken de krachten van de goden af door hun gebeden. Anders dan magiërs, die in enkele seconden magie kunnen aanwenden, heeft de priester meer tijd nodig om zijn god te overreden krachten te geven (Het kan ook zo zijn dat het gewoon langer duurt omdat de priester zijn krachten van verder moet halen, niemand weet het precies).

Naast het gebruik van mana (1 mana per niveau van het gebed), moet de priester een incantatie voltooien voordat een gebed actief wordt. De incantatie van een priester duurt een halve minuut (= 30 seconden) per niveau van het gebed. Met andere woorden, een eerstegraads gebed duurt 30 seconden voordat hij actief is, een tweedegraads gebed 1 minuut. Gedurende deze incantaties kan de priester enkel lopen (verder geen andere zware activiteiten verrichten) hierbij moet hij zijn godheid maar blijven aanroepen. Mocht de priester gestoord worden (bijvoorbeeld een klap krijgen in een gevecht), is het gebed onderbroken en heeft het geen effect (de geïnvesteerde mana is dan wel verbruikt).



Je mag je eigen incantaties bedenken binnen de volgende regels:

- De naam van de godheid<sup>1</sup> en het gebed moeten genoemd worden.
- De incantatie is minimaal een halve minuut per niveau
- De incantatie wordt luidt en duidelijk uitgesproken. (Hier geldt een uitzondering voor priesters van de Sterren (de Seductress), zij mogen hun incantatie ook zachtjes doen.)

### **3.4 Nieuwe gebeden leren**

Zodra een priester zijn wijding ontvangt (m.a.w. hij/zij koopt de vaardigheid “priesterwijding”) leert deze meteen 3 gebeden van de eerste graad. Priesters die verder in de gunst van hun goden komen leren vaak nieuwe gebeden. Hieronder staat hoe dat werkt.

Een priester kan alle eerstegraads gebeden leren van zijn/haar godheid. Gebeden bestaan in “bomen”. Dit betekent dat om een eerstegraads gebed te leren, je eerst het bijbehorende tweedegraads gebed moet beheersen. Om deze te leren, moet je eerst de bijbehorende eerstegraads spreuk beheersen.

### **3.5 Vierdegraads gebeden**

Naast gebeden van de eerste tot derde graad bestaan er ook gebeden van de vierde graad. Dit zijn gebeden van hogepriesters; de meest krachtige priesters van de goden.

Om een gebed van de vierde graad te leren, moet er aan 2 vereisten voldaan worden. Allereerst moet het vereiste derdegraads gebed geleerd zijn, daarnaast moet de priester een queeste volbrengen om het hogepriesterschap te verwerven. Dit zijn vaak moeilijke queesten die lang kunnen duren. Het hogepriesterschap is een vereiste voor vierdegraads gebeden.

### **3.6 Epische gebeden**

Er zijn enkele gevallen bekend van gebeden die in kracht zelfs de machtige vierdegraads gebeden overtreffen. Deze gebeden laten een ongekende graad van vertrouwen van de godheid in de priester zien. Deze gebeden kunnen uitsluitend verdiend worden, nooit geleerd.

### **3.7 Canon**

De Canon is een lijst met gebeden per godheid die vrij algemeen bekend zijn op Kederan. Gebeden van de eerste en tweede graad binnen de canon kunnen zonder leermeester geleerd worden.

Er bestaan ook gebeden buiten de canon; dit zijn zeldzame gebeden die recent ontwikkeld zijn of alleen binnen een bepaalde groepering gebruikt worden. Gebeden van de derde en vierde graad en alle gebeden buiten de canon moeten van een leermeester geleerd worden (of van de god verkregen worden).

De gebeden binnen de canon staan opgenomen in dit boekje; die van buiten de canon niet.

### **3.8 Fysieke beperkingen van priesterschap**

In tegenstelling tot magiërs hebben priesters geen fysieke beperkingen. Net als magische spreuken tellen priestergebeden mee in de “regel van één” en de “regel van vijf” uit de basisregelset; wat betekent dat priesters nooit meer dan vijf gebeden actief kunnen hebben.

---

<sup>1</sup> Voor sterrenpriesters geldt deze verplichting niet; zij mogen hun vrouwe aanroepen op welke manier zij willen. Sterrenpriesters mogen echter in geen beding de naam van een andere godheid noemen in hun spreuken, zelfs niet als zij willen doorgaan voor een priester van deze godheid.

### **3.9 Zielen**

Priesters zijn de hoeders van de zielen van hun volgelingen. Met een kort gebed kan de priester een ziel van een overleden persoon “verder sturen”. Dit betekent dat de ziel uit het lichaam verder gestuurd wordt om opgehaald te worden door een dienaar van de godheid. Overleden personen zijn personen die niet langer genezen kunnen worden en dus langer dan 5 minuten overleden zijn.

### **3.10 Servitars**

Servitars zijn de directe dienaren en boodschappers van de goden. Het zijn representaties van de goden die erop uit gestuurd kunnen worden en slechts zolang op Kederan zijn, als hun godheid taken voor hen heeft.

Iedere godheid heeft zijn eigen servitars, van de dierentotems van de Huntress tot de vuurdemonen van Mohr.

Priesters kunnen ervoor kiezen om een servitar aan te hangen in plaats van een godheid, de gebeden die ze dan kunnen leren zullen afhankelijk zijn van de servitar.

## **4. Alchemie**

Alchemie is de kunst om van kruiden en/of andere componenten drankjes, giften en (semi-) magische voorwerpen te maken.

Alchemie in welke vorm dan ook is bij Kederan een vaardigheid die in het bijzonder afhankelijk is van Roleplay. Spelleiding kan de effecten van je drankjes veranderen afhankelijk van hoe het uitgespeeld wordt.

Er zijn drie typen alchemie, namelijk kruiden (drankenbrouwer), componenten (componenten alchemie) en een combinatie van die twee (gifmenger). De speler die ervoor kiest om alchemie in welk van de drie vormen dan ook te gebruiken, zal zelf voor de benodigde spullen moeten zorgen (potjes, drankjes en andere gecreëerde objecten/effecten).

### **4.1 Kruiden / Alchemie**

Kruiden zijn planten die op Kederan groeien. Deze kunnen verzameld worden en door een "Drankenbrouwer" of een "Gifmenger" tot dranken met een magisch effect omgevormd worden.

#### **4.1.1 Typen kruiden**

Kruiden in Kederan komen in 2 verschillende vormen, positief en negatief. Positieve kruiden zullen de kruiden zijn die bijvoorbeeld genezen en beschermen. Negatieve kruiden zijn te verwerken tot giften en zullen bijvoorbeeld schade doen of ernstig jeuken.

#### **4.1.2 Kruiden zoeken**

Voordat je iets kunt gaan doen met kruiden zul je ze eerst moeten verkrijgen. Dit kan natuurlijk door kruiden in te kopen via een handelaar, maar de meeste alchemisten zullen zelf op zoek gaan naar kruiden.

Om te mogen zoeken naar kruiden heb je een vorm van de vaardigheid "Kruidenzoeker" nodig. Als je dat beheerst weet je hoe kruiden eruit zien alsof je ze uit een plaatjesboek herkent. Je hebt dus nog geen idee wat een kruid precies doet of hoe je het zou kunnen verwerken tot een drankje of een gif. Het is met deze vaardigheid dus mogelijk om kruiden te vinden voor giften en voor positieve drankjes.

Kruiden zoeken gaat op een vooraf bepaalde snelheid die terug te vinden is op de zoeksnelheid loresheet. Het kan natuurlijk altijd zijn dat deze sheet niet helemaal correct is door de omgeving waar er wordt gespeeld. Zo zijn er bijvoorbeeld minder kruiden in de woestijn te vinden dan in het bos en kan het ook zo zijn dat de kruiden in het gebied op zijn of er überhaupt nooit gegroeid hebben.

#### **4.1.3 Kruidenkennis**

Naast het zoeken van kruiden is het voor de meeste Alchemisten zaak dat ze weten met welke kruiden ze eigenlijk aan het werk zijn. Kennis over kruiden kan worden aangekocht met ervaringspunten (hiervoor bestaat de vaardigheid "Kruidenkennis", deze vaardigheid geeft kennis over kruiden van een bepaald niveau) of IC geleerd worden.

Kennis over een kruid betekent dat je weet waar het te vinden is, dat je weet waar het zoal voor gebruikt wordt en hoe het meestal verwerkt wordt in een recept. Door die kennis kun je ook specifiek op zoek gaan naar een kruid dat je kent. Dit zoeken zal echter altijd trager gaan dan zoeken naar kruiden in het algemeen.

#### **4.1.4 Kruiden gebruiken**

Vers geplukte kruiden zijn eigenlijk nooit direct te gebruiken en zullen altijd bewerkt moeten worden door iemand met de "Drankenbrouwer" of de "Gifmenger" vaardigheid en die beschikt over de recepten om de kruiden te verwerken tot drankjes.

Het hebben van één van de voorgenoemde vaardigheden betekent dat iemand een aardig idee heeft hoe kruiden over het algemeen verwerkt worden en stelt de persoon daarom ook in staat om te experimenteren met kruiden die nog niet bekend zijn. De uitkomst van dit experimenteren zal afhangen van de roleplay van de speler of spelers en de uitkomst zal worden bepaald door de aanwezige spelleider.

De recepten hebben een niveau, dit niveau is een graadmeter die aangeeft hoe krachtig en zeldzaam het te vervaardigen object is. De niveaus van recepten lopen van 1 t/m 4.

Zo zul je voor een niveau 1 recept kruiden gebruiken die algemeen bekend zijn en die veel gevonden kunnen worden in de wereld, terwijl je voor niveau 4 recepten kruiden zal moeten gebruiken die erg zeldzaam zijn.

Het verwerken van kruiden tot een drankje in bekende recepten kost tijd, namelijk 10 minuten per niveau van het hoogste niveau kruid dat wordt verwerkt. Hierna zal de spelleiding een lammy geven met de effecten van het drankje erop.

Verder is het niet zomaar mogelijk om een alchemist te imiteren en dan hetzelfde effect te bereiken. De alchemist heeft toch altijd zijn eigen trekjes die niet direct gekopieerd kunnen worden. Voor al het bovenstaande wordt er vanuit gegaan dat de "Drankenbrouwer" of de "Gifmenger" de kruiden kent waar hij/zij mee bezig is.

#### **4.1.5 Experimenteren met kruiden**

Natuurlijk is het ook mogelijk om dingen met kruiden te doen waar je niks van af weet. Als je gaat experimenteren, roep dan altijd van te voren een spel leider. Aan de hand van jouw plan zal de spel leider vertellen wat er uiteindelijk gebeurt met jou en een eventueel brouwsel. Dit kan zowel positief als negatief uitpakken. Let op dat experimenteren daadwerkelijk levensgevaarlijk kan zijn ook al voordat je een brouwsel bij iemand naar binnen giet.

### **4.2 Componenten / Alchemie**

Componenten zijn speciale stenen en (kleine) (magische) objecten die vaak volgens een recept door een componentenalchemist vervaardigd kunnen worden tot andere (magische) objecten.

#### **4.2.1 Componenten zoeken**

Voordat je iets kunt gaan doen met componenten zul je ze eerst moeten verkrijgen. Dit kan natuurlijk door componenten in te kopen via een handelaar, maar de meeste alchemisten zullen zelf op zoek gaan naar componenten.

Om te mogen zoeken naar componenten heb je een vorm van de vaardigheid "Componentenzoeker" nodig. Als je dat beheerst dan weet je hoe componenten eruit zien alsof je ze uit een plaatjesboek herkent. Je hebt dus nog geen idee wat een component precies doet of hoe je het zou kunnen verwerken.

Componenten zoeken gaat op een vooraf bepaalde snelheid die terug te vinden is op de zoeksnelheid loresheet. Het kan natuurlijk altijd zijn dat deze sheet niet helemaal correct is door de omgeving waar wordt gespeeld. Zo zijn er bijvoorbeeld andere componenten in de woestijn te vinden dan in het bos en kan het nog zo zijn dat de componenten in het gebied op zijn of hier nooit gegroeid hebben.

#### **4.2.2 Componentenkennis**

Naast het zoeken van componenten is het voor de meeste Alchemisten zaak dat ze weten met welke componenten ze eigenlijk aan het werk zijn. Kennis over componenten kan worden aangekocht met ervaringspunten (hiervoor bestaat de vaardigheid "Componentenkennis", deze vaardigheid geeft kennis over componenten van een bepaald niveau) of IC geleerd worden. Kennis over een component betekent dat je weet waar het te vinden is, dat je weet waar het zoal voor gebruikt wordt en hoe het meestal verwerkt wordt in een recept. Door die kennis kun je ook specifiek op zoek gaan naar een component dat je kent. Dit zoeken zal echter altijd trager gaan dan zoeken naar componenten in het algemeen.

#### **4.2.3 Componenten gebruiken**

Componenten die net gevonden zijn, zijn eigenlijk nooit direct te gebruiken en zullen altijd bewerkt moeten worden door iemand met de "Componentenalchemist" vaardigheid en zal die beschikken over recepten om de componenten te verwerken tot een nieuw object.

Het hebben van één van de voorgenoemde vaardigheden betekent dat iemand een aardig idee heeft hoe componenten over het algemeen verwerkt worden en stelt de persoon daarom ook in staat om te experimenteren met componenten die nog niet bekend zijn. De uitkomst van dit experimenteren zal afhangen van de roleplay van de desbetreffende PC of PC's en de uitkomst zal worden bepaald door de aanwezige spel leider.

De recepten hebben een niveau, dit niveau is een graadmeter die aangeeft hoe krachtig en zeldzaam het te vervaardigen object is. De niveaus van recepten lopen van 1 t/m 4.

Zo zul je voor een niveau 1 recept componenten gebruiken die algemeen bekend zijn en die veel gevonden kunnen worden in de wereld, terwijl je voor niveau 4 recepten componenten zal moeten gebruiken die erg zeldzaam zijn. Het verwerken van componenten in bekende recepten kost tijd, namelijk (richtlijn) 10 minuten per niveau van het recept. Hierna zal de spelleiding een lammy geven met de effecten erop. Verder is het niet zomaar mogelijk om een alchemist te imiteren en dan hetzelfde effect te bereiken. De alchemist heeft toch altijd zijn eigen trekjes die

niet direct gekopieerd kunnen worden. Voor al het bovenstaande wordt er vanuit gegaan dat de componentenalchemist de componenten kent waar hij/zij mee bezig is.

#### **4.2.4 Experimenteren met componenten**

Experimenteren is goed mogelijk met componenten, roep altijd van te voren een spelleider. Aan de hand van jou verwerkingsplan zal de spelleider vertellen wat er uiteindelijk gebeurt met jou en het object dat je probeert te maken. Dit kan zowel positieve als negatieve gevolgen hebben. Let op dat experimenteren daadwerkelijk levensgevaarlijk kan zijn, zeker wanneer je met zeer zeldzame componenten experimenteert.

#### **4.3 Fysieke beperkingen van alchemisten**

Alchemisten hebben een laboratorium nodig om in te werken; of ten minste voldoende materiaal om hun experimenten uit te voeren. Afhankelijk van het recept is soms materiaal nodig om te verhitten, te destilleren of de componenten/kruiden op een andere manier te bewerken. Dit laten we over aan roleplay, maar feit is dat een alchemist zonder materiaal zijn kunde niet kan bewijzen.

#### **4.4 Houdbaarheid**

De houdbaarheid van recepten, kruiden en componenten loopt sterk uiteen. Een baar adamantium vergaat niet, terwijl bepaalde plantjes na drie dagen niet vers genoeg meer zijn om te gebruiken. De volgende regels gelden over het algemeen:

- Kruiden en componenten zijn houdbaar tot het einde van het evenement waarin ze gevonden zijn.
- Drinkjes en giften zijn in principe houdbaar tot en met het volgende grote evenement (een drankje gebrouwen op Kederan 25 blijft dus houdbaar tot en met Kederan 26).
- De houdbaarheid van componentenalchemie is afhankelijk van het recept.
- Het resultaat van componentenalchemie kan doorgaans “opnieuw opgeladen worden”, echter, dit is een kwestie van experimenteren.

#### **4.5 Benodigde vaardigheden recepten**

Er zijn een aantal skills die benodigd zijn om de hieronder uitgewerkte recepten te kunnen uitvoeren.

Het is slechts mogelijk om de benodigde vaardigheden en daarbij horende recepten tot en met niveau 2 OC te kopen. Wil je meer, dan zul je hier IC voor moeten werken.

##### **Drankenbrouwer:**

Een vaardigheid waarmee je de mogelijkheid krijgt tot het brouwen van (niet giftige) drankjes. Drankjes worden opgebouwd uit kruiden. Afhankelijk van het niveau recept, is een ander kennisniveau vereist voor het bereiden van de dranken.

##### **Gifmenger:**

Een vaardigheid waarmee je de mogelijkheid krijgt tot het samenstellen van giften. Giften worden opgebouwd uit kruiden en componenten. Afhankelijk van het niveau recept, is een ander kennisniveau van deze beide richtingen vereist voor het bereiden van de dranken.

##### **Componentenalchemist:**

Een vaardigheid waarmee je de mogelijkheid hebt om alchemische samenstellingen te maken. Alchemische recepten bestaan volledig uit componenten. Afhankelijk van het niveau recept, is een ander kennisniveau vereist voor het bereiden van deze recepten.

## 4.6 Schematische opbouw recepten

### 4.6.1 Drinkjes

Drinkjes	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
<b>Kennis-niveau 1</b>	Mindere genezings-drank*		Genees niet magische ziekte	Groene boomblad	Drankje van moed	Mindere ontwijk	
<b>Kennis-niveau 2</b>	Betere genezings-drank*	Mindere manadrak*	Genees ziekte		Drankje van roeping	Betere ontwijk	Minder geest-schild
<b>Kennis-niveau 3</b>	Superieure genezings-drank*	Betere manadrak*		Kameleon	Drankje van Razernij	Springer	
<b>Kennis-niveau 4</b>	Majeure genezings-drank*	Superieure manadrak*	Immuun tegen ziekte	Bosmeester	Bescherming voor Vuur	Superieure ontwijk	Beter geest-schild

"Witte" recepten zijn OC te leren, de "grijze" recepten zijn slechts IC te leren.

\* Karaktermaximum is leidend. Als je op 6HP staat en je neemt een drankje wat +5HP doet, dan sta je op 10 HP als je karakter maximaal 10HP heeft en geen 11

### 4.6.2 Giffen

Giffen	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
<b>Kennis-niveau 1</b>	Minder antigif	Mindere wapenschade	Mindere manaschade	Traagheidsgif	Weduwmaker	Jeukpoeder
<b>Kennis-niveau 2</b>	Beter antigif	Betere wapenschade	Betere manaschade	Kracht gif	Schaduwblad	Wurger
<b>Kennis-niveau 3</b>	Superieur antigif	Superieure wapenschade	Superieure manaschade	Concentratie gif	Vijfstap gif	Godendoof
<b>Kennis-niveau 4</b>	Majeur antigif	Majeure wapenschade	Majeure manaschade	Blind	Creeping death	Martelaar

"Witte" recepten zijn OC te leren, de "grijze" recepten zijn slechts IC te leren.

### 4.6.3 Componentenalchemy

Alchemie	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept	Recept
<b>Kennis-niveau 1</b>	Adamantium	Mindere manasteen	Granaat	Lichtsteen			"Metaaleter"
<b>Kennis-niveau 2</b>	Mithril	Betere manasteen	Bom	Magisch perkament	Mindere transmutatie	Comprimeer object	"Doorslag"
<b>Kennis-niveau 3</b>	Romeriaan	Superieure manasteen		Magische inkt	Betere transmutatie	Expandeer object	"Helpende hand"
<b>Kennis-niveau 4</b>	0-materie	Majeure manasteen	"Dikke Betty"	"Vonktrekker"	Superieure transmutatie	"Felix's tas"	"Dood aan alles behalve metaal"

"Witte" recepten zijn OC te leren, de "grijze" recepten zijn slechts IC te leren.

### Het verkrijgen van nieuwe kennisniveaus

Wanneer iemand een nieuw level kennisniveau aankoopt krijgt hij toegang tot het kopen van recepten van dit niveau.

## 4.7 Recepten

### 4.7.1 Recepten drankjes

“Witte” recepten zijn OC te leren, de “grijze” recepten zijn slechts IC te leren.

#### Niveau 1

Naam recept:	<b>Mindere genezingsdrank</b>
Leervereiste:	Drankjes brouwen, Kruidenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x All-heale, 1x Kilmakur
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje krijg je 1 HP terug.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Niet magische ziekte-genezende drank</b>
Leervereiste:	Drankjes brouwen, Kruidenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Alether, 1x Throw Waxe
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje zal de drinker worden genezen van één niet-magische ziekte.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Groene boomblad</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 1, Kruidenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Beldriar, 1x Throw Waxe
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje, zal je gedurende 5 minuten onzichtbaar kunnen staan. Als je gaat bewegen, vervalt de onzichtbaarheid.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Drankje van moed</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 1, Kruidenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Henbane. 1x Morgendauw
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje is de gebruiker gedurende vijf minuten immuun voor “Fear” (niveau 1) spreuken.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Drankje van mindere ontwijk</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 1, Kruidenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Kattekruid, 1x Kilmakur
Werking:	De persoon die het drankje heeft genuttigd kan dagdeel waarin deze genuttigd is éénmalig een "ontwijk".
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

#### Niveau 2

Naam recept:	<b>Betere genezingsdrank</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 1, Kruidenkennis niveau 2, Recept: Mindere genezingsdrank
IC benodigd:	1x All-heale. 1x Olus Veritis
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje krijg je 3 HP terug.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Mindere manadrink</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 2, Kruidenkennis niveau 2
IC benodigd:	1x Alether, 1x Fumitore
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje krijg je 1 MP terug.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Ziekte genezende drank</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 2, Kruidenkennis niveau 2 Recept: Niet magische ziekte-genezende drank
IC benodigd:	1x Henbane, 1x Burdock
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje zal de drinker worden genezen van één ziekte; geldt zowel voor niet-magische als magische ziektes
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Drankje van roeping</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 2, Kruidenkennis niveau 2, Recept: Drankje van moed
IC benodigd:	1x Morgendauw, 1x Ijzerhard
Werking:	Gedurende 5 minuten na het drinken éénmalig "fear" callen in de vorm van een oorlogskreet.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Drankje van betere ontwijk</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 2, Kruidenkennis niveau 2, Recept: Drankje van mindere ontwijk
IC benodigd:	1x Kattekruid, 1x Atigax
Werking:	De persoon die het drankje heeft genuttigd kan gedurende de speeldag drie maal een "ontwijk"
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Drankje van minder geestschild</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 2, Kruidenkennis niveau 2
IC benodigd:	1x Beldriar, 1x Jojojopo
Werking:	Gedurende vijf minuten na het drinken is de nuttiger immuun voor het eerste geest beïnvloedende effect wat op hem/haar gecast wordt.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

### Niveau 3

(slechts IC beschikbaar)

Naam recept:	<b>Superieure genezingsdrank</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 3, Kruidenkennis niveau 3, Recept: Betere genezingsdrank
IC benodigd:	1x Olus Veritis, 1x Darsurion
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje krijg je 5 HP terug.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Betere manadrnk</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 3, Kruidenkennis niveau 3, Recept: Mindere manadrnk
IC benodigd:	1x Fumitore, 1x Paarse Vlam
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje krijg je 3 MP terug.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Kameleon</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 3, Kruidenkennis niveau 3 Recept: Groene boomblad
IC benodigd:	1x Callin, 1x Belramba
Werking:	Na het nuttigen van deze drank kun je gedurende 5 minuten onzichtbaar rondlopen, maar mag men verder geen enkele handeling verrichten. Enige handeling (deur openen, glas omstoten etc.) laat de onzichtbaarheid vervallen.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement



Naam recept:	<b>Drankje van razernij</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 3, Kruidenkennis niveau 3, Recept: Drankje van roeping
IC benodigd:	1x Dittany, 1x Amrans
Werking:	Gedurende 5 minuten na het drinken onder invloed van "Razernij"
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Springer</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 3, Kruidenkennis niveau 3, Recept: Betere ontwijk
IC benodigd:	1x Jojojopo, 1x Felmather
Werking:	De persoon die het drankje heeft genuttigd kan gedurende de dag éénmalig óf 10 meter ver óf 3 meter hoog springen.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

#### Niveau 4

(slechts IC beschikbaar)

Naam recept:	<b>Majeure genezingsdrank</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 4, Kruidenkennis niveau 4, Recept: Superieure genezingsdrank
IC benodigd:	1x Darsurion, 1x Febfendu
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje krijg je 8 HP terug.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Superieure manadrink</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 4, Kruidenkennis niveau 4, Recept:
IC benodigd:	1x Paarse Vlam, 1x Melander
Werking:	Na het nuttigen van dit drankje krijg je 5 MP terug.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Immuun tegen ziekte</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 4, Kruidenkennis niveau 4, Recept: Ziekte genezende drank
IC benodigd:	1x Amrans, 1x Culkas
Werking:	De nuttiger van het drankje is hierna voor de duratie van het evenement immuun voor alle magische en niet magische ziektes
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Bosmeester</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 4, Kruidenkennis niveau 4, Recept:
IC benodigd:	1x Zoete Trefoille, 1x Kelventari
Werking:	Je kunt gedurende 5 minuten onzichtbaar rondlopen én een actie doen zonder gezien te worden. Na het plegen van de actie, heb je nog één minuut voordat de onzichtbaarheid vervalt
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Vuur beschermende drank</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 4, Kruidenkennis niveau 4, Recept: Drankje van razernij
IC benodigd:	1x Felmather, 1x Melander
Werking:	Na het nuttigen van deze drank, is de persoon gedurende vijf minuten immuun tegen (al dan niet) magisch vuur.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Drankje van superieure ontwijk</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 4, Kruidenkennis niveau 4, Recept:

IC benodigd:	1x Belramba, 1x Culkas
Werking:	De persoon die het drankje heeft genuttigd kan gedurende de dag vijfmaal een "ontwijk"
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Drankje van beter geestschild</b>
Leervereiste:	Drankenbrouwer 4, Kruidenkennis niveau 4, Recept:
IC benodigd:	1x Zoete Trefoille, 1x Serapias Turbith
Werking:	Gedurende vijf minuten na het drinken is de nuttiger immuun voor de eerste drie geest beïnvloedende effecten die op hem/haar gecast worden.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

#### 4.7.2 Recepten giffen

"Witte" recepten zijn OC te leren, de "grijze" recepten zijn slechts IC te leren.

##### Niveau 1

Naam recept:	<b>Minder antigif</b>
Niveau recept:	1
Leervereiste:	Gifmenger 1, Kruidenkennis niveau 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x All-heale, 1x A-miron
Werking:	Een antigif wat éénmalig werkt tegen giffen van het eerste niveau
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van mindere wapenschade</b>
Niveau recept:	1
Leervereiste:	Gifmenger 1, Kruidenkennis niveau 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Henbane, 1x Salpeter
Werking:	Na behandeling van je wapen, doet het wapen bij de eerste slag +1 schade. Dit effect vervalt 5 minuten na aanbrengen van het gif.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van mindere manaschade</b>
Niveau recept:	1
Leervereiste:	Gifmenger 1, Kruidenkennis niveau 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Throw Waxe, 1x Merigo
Werking:	Slachtoffer verliest 1 mana per dagdeel. Effect blijft gedurende de dag of totdat deze is genezen met antigif of via magische genezing.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Traagheidsgif</b>
Niveau recept:	1
Leervereiste:	Gifmenger 1, Kruidenkennis niveau 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Morgendauw, 1x Tikla hars
Werking:	Slachtoffer kan zich gedurende 1 minuut alleen maar traag bewegen tijdens alle bewegingen.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Weduwmaker</b>
Niveau recept:	1
Leervereiste:	Gifmenger 1, Kruidenkennis niveau 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Kilmakur, 1x Fixam
Werking:	Wonden van het slachtoffer zullen niet natuurlijk genezen voordat het gif is verwijderd of magisch is genezen. Gif werkt alleen op mannen
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Jeukpoeder</b>
Niveau recept:	1
Leervereiste:	Gifmenger 1, Kruidenkennis niveau 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Kattekruid, 1x Zandparel
Werking:	Brengt gedurende 5 minuten onuitstaanbare jeuk met zich mee.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

## Niveau 2

Naam recept:	<b>Beter antigif</b>
Niveau recept:	2
Leervereiste:	Gifmenger 2, Kruidenkennis niveau 2, Componentenkennis niveau 2, Recept: Minder antigif
IC benodigd:	1x Atigax, 1x Geo-oer
Werking:	Een antigif wat éénmalig werkt tegen giften tot en met het tweede niveau
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van betere wapenschade</b>
Niveau recept:	2
Leervereiste:	Gifmenger 2, Kruidenkennis niveau 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: Gif van mindere wapenschade
IC benodigd:	1x Callin, 1x Zonnesteen
Werking:	Na behandeling van je wapen, doet het wapen bij de eerste slag +3 schade. Dit effect vervalt 5 minuten na aanbrengen van het gif.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van betere manaschade</b>
Niveau recept:	2
Leervereiste:	Gifmenger 2, Kruidenkennis niveau 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: Gif van mindere manaschade
IC benodigd:	1x Dittany, 1x Maansteen
Werking:	Slachtoffer verliest 1 mana per uur. Effect blijft gedurende de dag of totdat deze is genezen met antigif of via magische genezing.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Kracht gif</b>
Niveau recept:	2
Leervereiste:	Gifmenger 2, Kruidenkennis niveau 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: Traagheidsgif
IC benodigd:	1x IJzerhard, 1x Meel van de Blauwe vlam
Werking:	Slachtoffer heeft gedurende 15 minuten geen kracht meer. Hij/zij kan zich slechts in stoffen kleding voortbewegen en kan slechts een dolk hanteren.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Schaduwblad</b>
Niveau recept:	2
Leervereiste:	Gifmenger 2, Kruidenkennis niveau 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: Weduwmaker
IC benodigd:	1x Jojojopo, 1x Gal van de Jezworm
Werking:	Wonden van het slachtoffer zullen niet natuurlijk genezen voordat het gif is verwijderd, middels tegengif.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Wurger</b>
Niveau recept:	2
Leervereiste:	Gifmenger 2, Kruidenkennis niveau 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: Jeukpoeder
IC benodigd:	1x Burdock, 1x Drakenglas
Werking:	Slachtoffer heeft, gedurende 5 minuten, geen lucht om te praten en heeft het gevoel alsof hij/zij stikt. Zolang hij/zij zich rustig houdt, lijkt de "greep" op de hals mee te vallen; bij inspanning daarentegen ... Dit is enkel een gevoel, je stikt niet en heeft geen invloed op HP.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

### Niveau 3

(Slechts IC beschikbaar)

Naam recept:	<b>Superieur antigif</b>
Leervereiste:	Gifmenger 3, Kruidenkennis niveau 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: Beter antigif
IC benodigd:	1x Amrans, 1x Drakenshub
Werking:	Een antigif wat éénmalig werkt tegen giften tot en met het derde niveau
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van superieure wapenschade</b>
Leervereiste:	Gifmenger 3, Kruidenkennis niveau 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: Gif van betere wapenschade
IC benodigd:	1x Darsurion, 1x Crocoiet
Werking:	Na behandeling van je wapen, doet het wapen bij de eerste slag +5 schade. Dit effect vervalt 5 minuten na aanbrengen van het gif.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van superieure manaschade</b>
Leervereiste:	Gifmenger 3, Kruidenkennis niveau 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: Gif van betere manaschade
IC benodigd:	1x Belramba, 1x Aquamarine
Werking:	Slachtoffer verliest 1 mana per half uur. Effect blijft gedurende de dag of totdat deze is genezen met antigif of via magische genezing.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Concentratie gif</b>
Leervereiste:	Gifmenger 3, Kruidenkennis niveau 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: Kracht gif
IC benodigd:	1x Zoete Trefoille, 1x Beryl
Werking:	Door het zich niet meer kunnen concentreren is het voor magiërs niet meer mogelijk om te 'casten' gedurende 20 minuten.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>"Vijfstap gif"</b>
Leervereiste:	Gifmenger 3, Kruidenkennis niveau 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: Schaduwblad
IC benodigd:	1x Parse vlam, 1x Sphalerite
Werking:	Effectduur 15 minuten na toedienen gif. Slachtoffer voelt zich met iedere stap die hij doet zich alsmat akeliger worden. Bij het nemen van iedere vijfde stap, gaat er 1 HP af. Hierna reset de teller naar 0 stappen, behalve dat het slachtoffer zich akelig zal blijven voelen totdat deze stilstaat. Wanneer het slachtoffer stil gaat staan, zal deze zich per seconde steeds fijner voelen; 1 seconde stilstaan compenseert één genomen stap. (Zolang een speler vier stappen zet en aaneensluitend vier seconden wacht, zal het goed komen)
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>“Godendoof”</b>
Leervereiste:	Gifmenger 3, Kruidenkennis niveau 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: Wurger
IC benodigd:	1x Felmather, 1x Gloeiworm
Werking:	Slachtoffer verliest zijn connectie met de goden. Priesters kunnen niet meer van hun gebeden gebruik maken gedurende 20 minuten
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

#### Niveau 4

(slechts IC beschikbaar)

Naam recept:	<b>Majeur antigif</b>
Leervereiste:	Gifmenger 4, Kruidenkennis niveau 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: Superieur antigif
IC benodigd:	1x Melander, 1x Heilig water
Werking:	Een antigif wat éénmalig werkt tegen giften tot en met het vierde niveau
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van majeure wapenschade</b>
Leervereiste:	Gifmenger 4, Kruidenkennis niveau 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: Gif van superieure wapenschade
IC benodigd:	1x Kelventari, 1x Ijzerhout
Werking:	Na behandeling van je wapen, doet het wapen bij de eerste slag +7 schade. Dit effect vervalt 5 minuten na aanbrengen van het gif.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Gif van majeure manaschade</b>
Leervereiste:	Gifmenger 4, Kruidenkennis niveau 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: Gif van superieure manaschade
IC benodigd:	1x Febfendu, 1x Termati
Werking:	Slachtoffer verliest 1 mana per kwartier. Effect blijft gedurende de dag of totdat deze is genezen met antigif of via magische genezing.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Blindheid gif</b>
Leervereiste:	Gifmenger 4, Kruidenkennis niveau 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: Concentratie gif
IC benodigd:	1x Culkas, 1x Olivine
Werking:	Slachtoffer kan niets meer zien gedurende 30 minuten
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>“Creeping Death”</b>
Leervereiste:	Gifmenger 4, Kruidenkennis niveau 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: Vijfstap gif
IC benodigd:	1x Serapias Turbith, 1x Sulfur
Werking:	Na iedere overleefde IC dag (gedurende evenementen en/of specials) verliest het slachtoffer 1 HP van zijn maximum HP. Als een 10 HP persoon op dag 1 van een evenement dit gif krijgt, zal deze (als het gif niet verwijderd is) op zondag met 8 HP starten. Effect stopt pas nadat het geneutraliseerd is; gif blijft in het doelwit bestaan gedurende meerdere evenementen.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>“Martelaar”</b>
Leervereiste:	Gifmenger 4, Kruidenkennis niveau 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: Godendoof
IC benodigd:	1x Kelventari, 1x Aventurijn
Werking:	Slachtoffer heeft gedurende 20 minuten helse pijnen en kan haast niets anders meer. Het slachtoffer is nog wel bij bewustzijn, maar de pijn maakt het hem/haar ontzettend moeilijk om te communiceren. Hij kan zich dan ook niet verweren en hooguit stapvoets bewegen. Gedurende de 20 minuten zal het slachtoffer geleidelijk aan zijn HP verliezen. Nadat deze persoon op 0 HP staat, verdwijnt het gif en is het slachtoffer te genezen. Wel is deze voor de rest van de dag behoorlijk getraumatiseerd.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

#### 4.7.3 Recepten/procedures componentenalchemie

“Witte” recepten/procedures zijn OC te leren, de “grijze” recepten/procedures zijn slechts IC te leren.

##### Niveau 1

Naam recept:	<b>Creër Adamantium</b>
Leervereiste:	Componentenalchemist 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Fixam, 1x Merigo, 1x Tikla hars
Werking:	Na het uitvoeren van het recept heb je 1 baar Adamantium gecreëerd.
Houdbaarheid:	Onbeperkt

Naam recept:	<b>Creër mindere manasteen</b>
Leervereiste:	Componentenalchemist 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Merigo, 1x Tikla hars, 1x Zandparel
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een mindere manasteen gecreëerd. Deze steen levert +1 MP op de totale manapool van de bezitter. Maximaal 1 stuks per persoon in bezit (stenen ‘stacken’ niet met stenen van een ander niveau. Hoogste niveau steen in het bezit telt)
Houdbaarheid:	Huidig evenement

Naam recept:	<b>Creër granaat</b>
Leervereiste:	Componentenalchemist 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x A-miron, 1x Salpeter, 1x Zandparel
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een granaat gecreëerd. De granaat geeft 2 HP schade wanneer deze tegen een vijand wordt gegooid en heeft tevens een strikedown effect.
Houdbaarheid:	Huidig evenement

Naam recept:	<b>Creër lichtsteen</b>
Leervereiste:	Componentenalchemist 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x Fixam, 1x Merigo, 1x Zandparel
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een lichtsteen gecreëerd. Een lichtbron die gedurende één dagdeel brandt na activatie.
Houdbaarheid:	Huidig evenement

Naam recept:	<b>Creër “Metaaleter”</b>
Leervereiste:	Componentenalchemist 1, Componentenkennis niveau 1
IC benodigd:	1x A-miron, 1x Fixam, 1x Salpeter
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je “Metaaleter” gecreëerd. Een zuur wat elke metaal oplost (m.u.v. Adamantium en Mithril).
Houdbaarheid:	Huidig evenement

## Niveau 2

Naam recept:	<b>Creëer Mithril</b>
Leervereiste:	Componentenchemist 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: creëer Adamantium
IC benodigd:	1 baar Adamantium, 1x Fixam, 1x Merigo, 1x Geo-oer
Werking:	Na het uitvoeren van het recept heb je 1 baar Mithril gecreëerd.
Houdbaarheid:	Onbeperkt

  

Naam recept:	<b>Creëer betere manasteen</b>
Leervereiste:	Componentenchemist 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: creëer mindere manasteen
IC benodigd:	1x Tikla hars, 1x Zandparel, 1x Maansteen
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een betere manasteen gecreëerd. Deze steen levert +3 MP op de totale manapoel van de bezitter. Maximaal 1 stuks per persoon in bezit (stenen 'stacken' niet met stenen van een ander niveau. Hoogste niveau steen in het bezit telt).
Houdbaarheid:	Huidig evenement

  

Naam recept:	<b>Creëer bom</b>
Leervereiste:	Componentenchemist 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: creëer granaat
IC benodigd:	1x A-miron, 1x Salpeter, 1x Zonnestein
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een bom gecreëerd. De granaat geeft 4 HP schade wanneer deze tegen een vijand wordt gegooid en heeft tevens een strikedown effect.
Houdbaarheid:	Huidig evenement

  

Naam recept:	<b>Creëer magisch perkament</b>
Leervereiste:	Componentenchemist 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: creëer lichtsteen
IC benodigd:	1x A-miron, 1x Salpeter, 1x Gal van de Jezworm
Werking:	Een stuk perkament wat bedoeld is om magische scrolls van te maken. Hiermee kan een scroll worden gemaakt voor de helft van de mana die hij normaal kost.
Houdbaarheid:	Huidig evenement

  

Naam recept:	<b>Mindere transmutatie</b>
Leervereiste:	Componentenchemist 2, Componentenkennis niveau 2
IC benodigd:	Het om te zetten component, 1 drakenglas
Werking:	Deze procedure geeft de alchemist de mogelijkheid om een niveau 1 component te veranderen in een niveau 1 component naar keuze. Kost het om te zetten component én 1 drakenglas
Houdbaarheid:	Kijk naar houdbaarheid nieuw component

  

Naam recept:	<b>Comprimeer object</b>
Leervereiste:	Componentenchemist 2, Componentenkennis niveau 2
IC benodigd:	1x A-miron, 1x Merigo, 1x Meel van de Blauwe vlam
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een "goedje" gecreëerd. Een "goedje" met de mogelijkheid om een niet levend object in te krimpen tot een minuscule object wat véél gemakkelijker te vervoeren is. Ook gewicht wordt drastisch verminderd. (intermoleculaire ruimtes worden geëlimineerd). Objecten blijven klein tot level 3 "expandeer object" wordt uitgevoerd. Gecomprimeerde objecten vervallen niet, maar zijn ook niet bruikbaar totdat deze zijn geëxpandeerd.
Houdbaarheid:	Goedje: huidig evenement en 2 evenementen daarna

Naam recept:	<b>“Doorslag”</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 2, Componentenkennis niveau 2 Recept: “Metaaleter”
IC benodigd:	1x Fixam, 1x Tikla hars, 1x Gal van de Jezworm
Werking:	Een tijdelijke aanpassing aan een wapen om éénmalig ‘through’ te slaan. Kan niet 'gestapeld' worden; zie regel van één
Houdbaarheid:	Huidig evenement

### Niveau 3

(slechts IC beschikbaar)

Naam recept:	<b>Creëer Romeriaan</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: creëer Mithril
IC benodigd:	1 baar Mithril, 1x Fixam, 1x Geo-oer, 1x Sphalerite
Werking:	Na het uitvoeren van het recept heb je 1 baar Romeriaan gecreëerd.
Houdbaarheid:	Onbeperkt

Naam recept:	<b>Creëer superieure manasteen</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: creëer betere manasteen
IC benodigd:	1x Zandparel, 1x Maansteen, 1x Aquamarine
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een superieure manasteen gecreëerd. Deze steen levert +5 MP op de totale manapoel van de bezitter. Maximaal 1 stuks per persoon in bezit (stenen ‘stacken’ niet met stenen van een ander niveau. Hoogste niveau steen in het bezit telt).
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Creëer magische inkt</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: creëer magisch perkament
IC benodigd:	1x Salpeter, 1x Meel van de Blauwe vlam, 1x Gloeiworm
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je magische inkt gecreëerd. Een grondstof die benodigd is voor het maken van magische scrolls. Magische inkt werkt conserverend voor één evenement. Geschreven bekrachtigde zaken gaan hierdoor één evenement langer mee dan normaal.
Houdbaarheid:	Huidig evenement

Naam recept:	<b>Betere transmutatie</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: mindere transmutatie
IC benodigd:	Het om te zetten component, 2 drakenglas
Werking:	Deze procedure geeft de alchemist de mogelijkheid om een niveau 2 component te veranderen in een niveau 2 component naar keuze of 2 van niveau 1.
Houdbaarheid:	Kijk naar houdbaarheid nieuw component

Naam recept:	<b>Expandeer object</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: comprimeer object
IC benodigd:	1x Tikla hars, 1x Gal van de Jezworm, 1x Beryl
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een “goedje” gecreëerd. Een "goedje" met de mogelijkheid om een gecomprimeerd object te laten uitgroeien tot zijn originele staat.
Houdbaarheid:	Goedje: huidig evenement en 2 evenementen daarna



Naam recept:	<b>“Helpende hand”</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 3, Componentenkennis niveau 3 Recept: “Doorslag”
IC benodigd:	1x A-miron, 1x Zonnesteen, 1x Crocoiet
Werking:	Een tijdelijke aanpassing aan een tweehandig of groot wapen. Dit wapen kan als eenhandig wapen worden gebruikt.
Houdbaarheid:	Huidig evenement

#### Niveau 4

(slechts IC beschikbaar)

Naam recept:	<b>Creëer 0-materia</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: creëer Romeriaan
IC benodigd:	1 baar Romeriaan, 1x Geo-oer, 1x Sphalerite, 1x Olivine
Werking:	Na het uitvoeren van de procedure, weet de alchemist 1 baar 0-materie te maken; een materiaal in de oervorm. Wanneer dit wordt gecreëerd, moet het binnen 1 minuut worden benoemd tot een materiaal naar keuze. Wordt er te lang gewacht, dan vervalt het tot zand
Houdbaarheid:	Kijk naar houdbaarheid nieuw component

Naam recept:	<b>Creëer majeure manasteen</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: creëer superieure manasteen
IC benodigd:	1x Maansteen, 1x Aquamarine, 1x Aventurijn
Werking:	Na het uitvoeren van het recept, heb je een majeure manasteen gecreëerd. Deze steen levert +7 MP op de totale manapool van de bezitter. Maximaal 1 stuks per persoon in bezit (stenen ‘stacken’ niet met stenen van een ander niveau. Hoogste niveau steen in het bezit telt).
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Creëer “Dikke Betty”</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: creëer bom
IC benodigd:	1x Meel van de Blauwe vlam, 1x Drakenshub, 1x Termati
Werking:	4 HP schade op alle personen binnen 5 meter radius en mass-striekedown effect.
Houdbaarheid:	Huidig evenement

Naam recept:	<b>Creëer “Vonktrekker”</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: creëer magische inkt
IC benodigd:	1x Geo-oer, 1x Gloeiworm, 1x Heilig water
Werking:	Als een persoon is doodgegaan (na op OHP te komen staan en 5 minuten wachten), kan de vonktrekker worden toegepast om nog eens 5 minuten tijd te geven om de persoon te genezen.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Superieure transmutatie</b>
Leervereiste:	Componenten- alchemist 4, Componentenkennis niveau 4
IC benodigd:	Het om te zetten component, 3 drakenglas
Werking:	Deze procedure geeft de alchemist de mogelijkheid om een niveau 3 component te veranderen in een niveau 3 component naar keuze of 2 van niveau 2 of 3 van niveau 1.
Houdbaarheid:	Huidig en volgend evenement

Naam recept:	<b>Creëer "Felix's tas"</b>
Leervereiste:	Componentenalchemy 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: expandeer object
IC benodigd:	1x Beryl, 1x Drakenshob, 1x Ijzerhout
Werking:	De mogelijkheid om een tas te maken waarin gemakkelijk voor 200 kilo aan materiaal kan worden gepakt. Eenmaal hierin, dan weegt het object niets. Objecten hoeven niet gecompriemd/geëxpandeerd te worden, maar moeten wel de tas in kunnen. Een olifant past er niet in, maar een kat wel. Objecten kunnen er te allen tijde worden uitgehaald.
Houdbaarheid:	Tot en met 3 evenementen na creatie

Naam recept:	<b>Creëer "Dood aan alles behalve metaal"</b>
Leervereiste:	Componentenalchemy 4, Componentenkennis niveau 4 Recept: "helpende hand"
IC benodigd:	1x Zonnestein, 1x Crocoiet, 1x Sulfur
Werking:	Na het uitvoeren van de procedure, heeft de alchemist 1 liter zuur gecreëerd. Een zuur wat binnen 1 minuut maximaal 5 kilo materiaal oplost behalve metaal. Ook magische niet-metalen voorwerpen zijn niet veilig voor deze vloeistof
Houdbaarheid:	Huidig evenement

#### 4.8 Uitleg zoekstelsel

Van tevoren geef je aan een spelleider aan dat je kruiden gaat zoeken. Met iedere 10 minuten actief roleplayend zoeken (dus niet OC gaan chillen) vind je een kruid. Zoek direct hierna de spelleider op aan wie je hebt verteld dat je ging zoeken. Afhankelijk van je niveau in kruidenkennis, mag je een kaart uit de beschikbare stapels trekken. Zie onderstaande tabel voor een schematische weergave van de uitleg.

##### 4.8.1 Zoeksnelheid loresheet

	Niveau 1 kaarten	Niveau 2 kaarten	Niveau 3 kaarten	Niveau 4 kaarten
Niveau 1 kennisniveau	Blind 1 kaart trekken			
Niveau 2 kennisniveau	3 kaarten blind trekken en 1 van de getrokken uitzoeken	Blind 1 kaart trekken		
Niveau 3 kennisniveau	1 kaart naar eigen keuze	3 kaarten blind trekken en 1 van de getrokken uitzoeken	Blind 1 kaart trekken	
Niveau 4 kennisniveau	4 kaarten blind trekken en 2 van de getrokken uitzoeken	1 kaart naar eigen keuze	3 kaarten blind trekken en 1 van de getrokken uitzoeken	Blind 1 kaart trekken

#### Wat gebeurt er als je 30 minuten hebt gezocht?

*Dan mag je drie keer het systeem hanteren*

**Ik ben vergeten de spelleiding in te lichten voordat ik ging zoeken. Telt mijn zoektijd dan nog steeds?**

*Nee, helaas telt dit niet. Je moet je écht eerst even melden.*

**We zijn met twee kruidenzoekers. Telt het ook als we allebei 5 minuten zoeken?**

*Nee, de zoektijd geldt slechts per persoon.*

**Ik heb toevallig ook een kennisniveau in componentenleer. Vindt ik nu met iedere 10 minuten een kruid én een component?**

*Nee, je vindt met elke 10 minuten of een kruid of een component.*

**De stapel met kruiden is op bij de spelleiding. Wat nu?**

*Tja, door het vele zoeken en oogsten is de omgeving uitgeput geraakt. Probeer het over een tijdje nog eens ...*

## 5. Spreukenlijst magiërs

*De canon voor magiërsspreuken bestaat per element uit 5 spreuken van de eerste graad; 4 van de tweede graad, 3 van de derde graad en 2 van de vierde graad.*

### 5.1 Element Vuur

Het element vuur is vernietiging en ruimte maken voor iets nieuws. Bij deze vernietiging komt vaak kracht vrij in de vorm van licht of warmte.

#### 5.1.1 Eerste graad

Alle eerstegraads spreuken kosten 1 mana om te casten en kosten 1 punt om te leren.

##### 1-Fire Arrow

Duratie: Direct  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: De magiër schiet een vurige pijl af op het doelwit en doet 1 punt schade. De call is "1 Magic"

##### 1-Fiery Touch

Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: Deze spreuk verhit een voorwerp dat de magiër aanraakt tot het kookpunt van water. Dit kan gebruikt worden om theewater warm te maken; eten te koken, enzovoorts. In de strijd doet deze spreuk 3 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "3 Magic".

##### 1-Create Light

Duratie: 1 encounter  
Doel: Aanraking  
Effect: Er ontstaat een lichtbal bij de magiër en blijft boven de hand van de magiër zweven. Dit magische licht is niet te doven zijn door water, wind of gebrek aan zuurstof. (OC: de speler moet zelf voor een lampje zorgen – gaarne een lichtgevende bol of iets dergelijks, geen zaklamp)

##### 1-Cremation

Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: De vuurmagiër laat een dood lichaam in vlammen opgaan, zodat er niets dan as over is. Dit betekent dat het lichaam niet meer kan herrijzen als ondode. De spreuk werkt alleen op dode lichamen waar geen ziel of resten magie in zitten.

##### 1-Inner Fire

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De vuurmagiër spreekt zijn innerlijke vlam aan en laat daarmee zijn lichaam extreem warm worden. Hierdoor wordt het voor andere onmogelijk om de vuurmagiër fysiek vast te houden. Als de vuurmagiër vastgebonden zou zijn met brandbaar materiaal dan zal dit bindsel vlam vatten en van hem af vallen.

### 5.1.2 Tweede graad

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana om te casten en kosten 2 punten om te leren.

#### 2-Fire Blast

Vereist: Fire Arrow  
Duratie: Direct  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: De magiër schiet een vurige straal af op het doelwit en doet 2 punten schade. De call is "2 Magic"

#### 2-Burning Hands

Vereist: Fiery Touch  
Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: Deze spreuk verhit een voorwerp dat de magiër aanraakt zover dat dit in brand vliegt. Dit kan gebruikt worden om vuurtjes mee te stoken; of een stuk grond onkruid-vrij te maken. In de strijd doet deze spreuk 5 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "5 magic".

#### 2-Shatter

Vereist: Cremation  
Duratie: Direct  
Doel: 1 voorwerp binnen 10 meter  
Effect: Eén voorwerp van maximaal 5 kilo dat binnen 10 meter van de vuurmagiër is; springt in stukken uiteen. Roep "shatter [voorwerp]". Deze spreuk werkt alleen op niet-magische voorwerpen.

#### 2-Rune: Red Fire

Vereist: Inner Fire  
Duratie: 1 encounter  
Doel: zie effect / limitaties  
Effect: De vuurmagiër heeft geleerd hoe hij het element vuur lang samen kan houden op één plek zonder dat er daar extra spreuken aan te pas komen. Hij kan een rune op een ondergrond tekenen, als deze rune aangeraakt wordt zal deze exploderen voor "3 Magic" schade.  
Limitaties: Een rune mag maximaal 1 A4 groot zijn. Als de ondergrond van een rune snel beweegt dan verdwijnt de rune vanzelf (Je kunt bijvoorbeeld geen rune op iemands vuist of op een pijlpunt zetten). Je moet zelf het effect van je rune roepen, indien dit niet gedaan kan worden, (omdat je te ver weg bent, gaat de Rune niet af)

### 5.1.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana om te casten en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de derde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Fire Ball

Vereist: Fire Blast  
Duratie: Direct  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: De magiër schiet een vurige bal af op het doelwit en doet 3 punten schade. De call is "3 Magic"

#### 3-Fiery Embrace

Vereist: Burning Hands  
Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: Met deze spreuk verhit de magiër een voorwerp dat deze aanraakt. De hitte is zo intens dat brandbare materialen spontaan ontbranden; metaal zacht wordt en water meteen verdampt. Deze spreuk kan gebruikt worden om metaal mee te smeden of bakstenen mee te bakken. In de strijd doet deze spreuk 10 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "10 magic".

#### 3-Rune: Blue Fire

Vereist: Rune: Red Fire  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: zie effect / limitaties  
Effect: De vuur magiër heeft zijn rune geperfectioneerd en weet er extra kracht in op te slaan. Met deze spreuk kun je een rune tekenen die "5 Magic" schade doet als deze wordt aangeraakt.  
Limitaties: Een rune mag maximaal 1 A3 groot zijn.  
Als de ondergrond van een rune snel beweegt dan verdwijnt de rune vanzelf (Je kunt bijvoorbeeld geen rune op iemands vuist of op een pijlpunt zetten).  
Je moet zelf het effect van je rune roepen, indien dit niet gedaan kan worden, (omdat je te ver weg bent, gaat de Rune niet af)

### 5.1.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana om te casten en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de vierde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – vuur" binnenspels verworven worden.

#### 4-Beacon of Fire

Vereist: Fire Ball  
Duratie: Maximaal 30 seconden of tot de magiër zich verplaatst  
Doel: Zelf  
Effect: Zolang de magiër zich niet verplaatst mag hij tien "Fireballs" afschieten naar vijanden binnen 10 meter. Deze 10 " Fire Ball" calls moeten binnen 30 seconden gebruikt worden en mogen gebruikt worden zonder extra incantatie.

#### 4-Incinerate

Vereist: Fiery Embrace  
Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: Met deze spreuk verhit een magiër 1 voorwerp zodat alleen maar as overblijft. Deze spreuk kan gebruikt worden om een houten deur plat te branden of een steen te laten barsten. In de strijd doet deze spreuk 20 punten schade aan een aangeraakte vijand. De call is dan "20 Magic".

## 5.2 Element Water

Het element water symboliseert de stabiliserende kracht binnen de magie. Een watermagiër heeft kennis over magie die magiërs van andere elementen te boven gaat. Het diepe water symboliseert het diepe begrip van de watermagiër.

### 5.2.1 Eerste graad

Alle eerstegraads spreuken kosten 1 mana en kosten 1 punt om te leren.

#### 1-Water Shield

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër creëert een magische bescherming die beschermt tegen de eerste 5 schade van het element vuur. Roep "No effect" om dit te laten zien.

#### 1-Counter Spell

Duratie: Direct  
Doel: Eén spreuk binnen 10 meter van de magiër  
Speciaal: Deze spreuk heeft geen incantatie; alleen het effect: "counterspell"  
Effect: Deze spreuk werkt alleen tegen spreuken die de magiër zelf beheerst. Voor een gelijke hoeveelheid mana als de oorspronkelijke spreuk kan de watermagiër deze tegenhouden. Roep duidelijk "No Effect - Counterspell".  
Je betaalt dus 1 mana om een eerstegraads spreuk tegen te houden, 2 mana om een tweedegraads spreuk tegen te houden, enzovoorts.

#### 1-Detect Magic

Duratie: Direct  
Doel: 1 voorwerp dat de watermagiër aangeraakt  
Effect: De magiër weet of het doelwit magisch beïnvloedt wordt. Als hij/zij het doel nog even bestudeert; kan hij/zij detecteren of dit 1 of meerdere effecten zijn. Bij een enkel effect kan de magiër zelfs iets zien van de relatieve kracht en welke elementen erbij betrokken zijn.

#### 1-Battery

Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 aangeraakte persoon  
Effect: Als de andere magiër een spreuk van de 2e graad of hoger wil gebruiken; kan de watermagiër 1 mana bijdragen aan de spreuk en dus een deel van de magiekosten betalen. Deze spreuk kost dus 2 mana om te gebruiken – 1 voor de spreuk en 1 om bij te dragen aan de spreuk van de andere magiër.

#### 1-Create Water

Duratie: Permanent  
Range: Aanraking  
Effect: De magiër creëert met deze spreuk 2 liter zuiver, koel water. Het verdient aanbeveling een emmer, vat of fles te verzorgen om het water in vast te houden; anders creëert de magiër een plas op de grond. OC: De speler moet zelf voor het op te roepen water zorgen.

### 5.2.2 Tweede graad

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana om te casten en kosten 2 punten om te leren.

#### 2- Protection from Fire

Vereist: Water Shield  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: Gedurende 1 encounter is de magiër beschermd tegen de eerste 10 schade veroorzaakt door het element vuur.

#### 2-Magic Weapon

Vereist: Create Water  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 aangeraakt wapen  
Effect: Het aangeraakte wapen is bekrachtigd door magie en zal wezens kunnen raken die beschermd zijn tegen normaal staal. Roep "Magic" als extra schade bij iedere klap die uitgedeeld wordt.

#### 2-True Sight

Vereist: Detect Magic  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: Gedurende 1 encounter kan de magiër alle onzichtbare personen (iedereen met een vinger in de lucht) gewoon zien. Dit werkt ook tegen niet-magische vormen van onzichtbaarheid. Ook kan een magiër hiermee vaag fysieke uitingen van magie zien zoals magische barrières.

#### 2-Mana Mule

Vereist: Battery  
Duratie: Zolang de watermagiër een andere magiër blijft aanraken  
Doel: 1 aangeraakte persoon  
Effect: Zolang de watermagiër een andere magiër blijft aanraken kan hij mana van zichzelf over brengen aan de andere magiër. Hij betaalt dan 2 mana om de mana-transportspreuk te gebruiken en zijn overige mana kan 1 op 1 door naar één andere magiër.



### 5.2.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana om te casten en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de 3e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Circle against Fire

Vereist: Protection from Fire  
Duratie: 1 Encounter  
Doel: 1 cirkel van maximaal 3 meter doorsnede  
Effect: De magiër trekt een cirkel op de grond en bekrachtigt deze. Gedurende 1 encounter is iedereen (vriend of vijand) die binnen de cirkel komt immuun tegen "Fire" schade. De cirkel vangt 20 punten schade op; daarna stopt hij met werken.

#### 3-Piercing Cold

Vereist: Magic Weapon  
Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt wapen  
Effect: De magiër maakt het aangeraakte wapen dusdanig koud met een ijslaag dat het altijd pijn zal doen door de immense kou. Het wapen zal de eerste 5 slagen "Through" en "Magic" schade doen en daarna zal het wapen voor de rest van de encounter vervallen tot een normaal Magic weapon (zie de tweedegraads waterspreuk).

#### 3-Dispel Magic

Vereist: True Sight  
Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakte persoon of voorwerp  
Effect: De magiër benoemt een magische spreuk, actief gebed of effect bij de persoon of het voorwerp dat hij aanraakt. Dit effect is onmiddellijk beëindigd. Deze spreuk werkt niet tegen bepaalde epische spreuken of magische voorwerpen met een permanent effect.

### 5.2.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana om te casten en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de vierde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – Water" binnenspels verworven worden.

#### 4-Reflect Magic

Vereist: Dispel Magic  
Duratie: Direct  
Speciaal: Deze spreuk heeft geen incantatie; alleen het effect: "Reflect Magic"  
Doel: Eén spreuk met als doel de magiër zelf  
Effect: Een spreuk of effect dat uitsluitend op de magiër zelf gericht is heeft geen effect op de magiër. Echter, deze spreuk wordt onmiddellijk teruggekaatst naar degene die hem geworpen heeft. Gebruik dezelfde call als die tegen jou wordt gebruikt om aan te geven wat hij doet. Bijvoorbeeld bij een Fire Ball; "Reflect Magic – 2 Magic"  
Deze spreuk werkt niet tegen bepaalde epische spreuken.

#### 4-Brittle

Vereist: Piercing Cold  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 persoon binnen 5 meter van de magiër.  
Effect: De persoon die door de magiër aangewezen wordt, wordt extreem koud en daardoor erg broos. Alle schade die deze persoon krijgt zal verdubbelen.

### 5.3 Element Lucht

Het element Lucht is ongrijpbaar en vluchtig. Dit weerspiegelt de magiërs die het element beheersen. Onzichtbaarheid en teleportatie in verschillende vormen zijn het handelsmerk van de luchtmagiër.

#### 5.3.1 Eerste graad

Alle eerstegraads spreuken kosten 1 mana om te casten en kosten 1 punt om te leren.

##### 1-Blink

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De luchtmagiër creëert een bescherming waardoor hij/zij even ergens anders is wanneer hij/zij een klap krijgt. De spreuk werkt alleen tegen de eerste aanval en is daarna beëindigd. Hij werkt tegen alle aanvallen en magische pijlen/stralen/ballen van ieder element, maar niet tegen andere spreuken.  
Roep "No Effect"

##### 1-Telekinesis

Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 voorwerp binnen 10 meter.  
Effect: De luchtmagiër mag 1 klein voorwerp naar zich toe laten zweven. Het voorwerp mag niet meer dan 1 kilo wegen en niet fysiek ergens aan vast zitten.  
Roep er een spelleider bij als je niet wilt dat het doelwit weet dat je iets hebt ontvreemd.

##### 1-Gale Force

Duratie: Direct  
Doel: 1 voorwerp of persoon binnen 10 meter.  
Effect: Het doelwit krijgt een enorme windvlaag te verwerken; die doorgaans geen schade doet; maar een persoon van zijn voeten af kan gooien.  
Roep "Strike" als call.

##### 1-Wind Whisper

Duratie: Direct  
Doel: 1 persoon op dezelfde wereld als de magiër  
Effect: De magiër kan één zin uitspreken in de wind en de wind een persoon geven waar dit bericht heen moet. Het bericht zal dan naar die persoon toe gaan zolang die op dezelfde wereld/dimensie is. Je mag dan OC (met je hand in de lucht) naar die persoon toelopen en de zin tegen hem/haar vertellen.

##### 1-Air Pocket

Duratie: Direct  
Doel: 1 niet-magisch voorwerp van maximaal 1 kilogram dat de magiër aanraakt. Dit mag ook een buidel of doosje zijn met inhoud, zolang dit niet meer dan 1 kilo weegt.  
Effect: De magiër spreekt deze spreuk uit over een voorwerp waarmee het voorwerp zal "verdwijnen".  
Opmerking: Het voorwerp mag niet in gebruik zijn door iemand op het moment dat de spreuk uitgesproken wordt. Ook zal de spreuk niet werken op objecten die geen "eigendom" zijn van de magiër. Iemand kan uiteraard goedkeuring verlenen aan de magiër om een voorwerp te laten binden.  
OC: Lever het voorwerp in bij Spelleiding. De magiër verplaatst het voorwerp naar de elementaire wereld van Lucht, waar het via een draad aan de magiër verbonden blijft. Na verloop van tijd, verschijnt het voorwerp weer in het bezit van de magiër. Standaard zal het voorwerp aan het begin van het volgende evenement weer aanwezig zijn.

### 5.3.2 Tweede graad

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana en kosten 2 punten om te leren.

#### 2-Dimension Door

Vereist: Blink  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër tekent een rechte lijn op de grond van een meter en stapt eroverheen om meteen te verdwijnen. De magiër verschijnt onmiddellijk op een plaats binnen 50 meter en binnen gezichtsveld. OC: Loop even met je hand omhoog naar de plek lopen waar je tevoorschijn komt.

#### 2-Minor Invisibility

Vereist: Wind Whisper  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër is volledig onzichtbaar zolang deze zicht niet beweegt. Je bent niet te zien, maar wel te horen/ruiken etc.

#### 2-Protection from Arrows

Vereist: Gale Force  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër is immuun tegen pijlen van het niet magische soort gedurende de gehele encounter. Roep "No Effect" als je geraakt wordt door een pijl.

#### 2-Fumble

Vereist: Telekinesis  
Duratie: Direct  
Doel: 1 persoon binnen 10 meter  
Effect: Eén persoon binnen 10 meter laat 1 voorwerp naar keuze uit zijn handen vallen. Roep "Disarm" als call.

### 5.3.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana om te casten en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de 3e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Teleport

Vereist: Dimension Door  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf  
Effect: Deze spreuk werkt hetzelfde als een dimension door, met het verschil dat de magiër afreist naar een hem/haar bekende plek binnen 1 kilometer. Als de plaats niet meer hetzelfde is als de magiër verwacht (doordat een gebouw ingestort is, bosbrand, etc), kan de magiër in een dodelijke situatie uitkomen; dit is aan de spelleiding om te beoordelen.

#### 3-Invisibility

Vereist: Minor Invisibility  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër is volledig onzichtbaar zolang hij/zij geen directe invloed uitoefent op een andere persoon zoals aanraking/praten/aanvallen/etc. Gedurende de spreuk is de magiër vanzelfsprekend wel te horen/ruiken etc. Houd een vinger omhoog om te laten zien dat je onzichtbaar bent.

#### 3-Hidden Chest

Vereist: Fumble  
Duratie: 1 jaar en een dag  
Doel: 1 kistje dat de magiër voorbereid heeft.  
Effect: De magiër gebruikt een kistje wanneer hij deze spreuk voor de eerste keer gebruikt. Met de spreuk stuurt hij dit kistje naar de elementaire wereld van lucht, waar deze met een koord aan hem verbonden is. Het kistje is ondertussen gewoon verdwenen. OC, geef het aan spelleiding.  
Op ieder gewenst moment kan de magiër met deze spreuk eerst het kistje weer terughalen en weer wegsturen (als dit binnen 1 encounter gebeurt; kan dit met dezelfde spreuk). Dit kan soms wat langer duren, als het kistje verder is afgedreven. (en de bewuste spelleiding even geen tijd heeft).  
Het kistje moet door de magiër zelf geleverd worden; is meestal van speciale materialen en voorzien van een stevig slot (dit hoeft echter niet). Het kistje mag maximaal 60x30x30 cm groot zijn.  
Er zijn gevallen bekend dat de inwoners van de elementaire wereld van lucht een kistje vinden en het plunderen. Deze gevallen zijn echter zeer zeldzaam.

### 5.3.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana om te casten en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de 4e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – Lucht" binnenspels verworven worden.

#### 4-Boundless Teleport

Vereist: Teleport  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf  
Effect: Deze spreuk werkt hetzelfde als een dimension door, met als verschil dat de magiër afreist naar een hem/haar bekende plek op Kederan zonder beperkingen wat betreft afstanden. Als de plaats niet meer hetzelfde is als de magiër verwacht (doordat een gebouw ingestort is, bosbrand, etc) kan de magiër in een dodelijke situatie uitkomen; dit is aan de spelleiding om te beoordelen.

#### 4-Mist Form

Vereist: Invisibility  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër verandert in mist. Al zijn kleding verandert mee, maar tassen en wapens niet. De magiër kan daarmee door kleine kiertjes; uit gevangenschap loskomen; enzovoorts. Gedurende de spreuk kan deze zelf echter ook geen voorwerpen oppakken of hanteren, maar wel magie gebruiken. Gedurende de spreuk is de magiër immuun tegen normale aanvallen, maar niet tegen magische of gezegende aanvallen en spreuken. Een "Gale Force" doet 1 punt schade als hij tegen de magiër wordt gebruikt.

## **5.4 Element Aarde**

Het element Aarde is onwrikbaar en onverwoestbaar, maar er zit ook enorm veel kracht in het element. Een aardemagiër zal veelal beschermend zijn of zijn medestanders bekrachtigen.

### **5.4.1 Eerste graad**

Alle eerstegraads spreuken kosten 1 mana om te casten en kosten 1 punt om te leren.

#### **1-Mystical Shirt**

Duratie: 1 encounter

Doel: Zelf

Effect: De magiër creëert een magische bescherming die 2 pantserpunten genereert.

#### **1-Temper Weapon**

Duratie: 1 dagdeel

Doel: 1 aangeraakt wapen

Effect: Het gezegende wapen is immuun tegen "Shatter" spreuken en effecten.

#### **1-Smashing**

Duratie: 1 encounter

Doel: 1 aangeraakte persoon

Effect: Gedurende 1 encounter is de aangeraakte persoon sterker dan de gemiddeld. Hij/zij mag 1x een "Strike" uitdelen met een wapen dat je met 2 handen zwaait. (Dit mag ook een kleiner wapen zijn, zolang je het maar met 2 handen gebruikt)

#### **1-Stable Ground**

Duratie: 1 encounter

Doel: Zelf

Effect: Gedurende 1 encounter is de magiër immuun voor "Strike" effecten of andere effecten die de magiër zouden laten vallen.

#### **1-Repair**

Duratie: Direct

Doel: Eén aangeraakt voorwerp

Effect: De magiër repareert 1 niet-magisch voorwerp onmiddellijk. Deze spreuk kan gebruikt worden in het huishouden, maar ook in de strijd om verbrijzelde wapens of schilden te repareren. Bij gebruik op pantser, repareert deze spreuk 5 pantserpunten.

### 5.4.2 Tweede graad

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana om te casten en kosten 2 punten om te leren.

#### 2-Mystical Chain

Vereist: Mystical Shirt  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër creëert een magische bescherming die 4 pantserpunten genereert.

#### 2-Temper Armour

Vereist: Temper Weapon  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 aangeraakt pantser  
Effect: Voor de duratie van 1 encounter verbetert de kwaliteit van een aangeraakt pantser met 1 pantserpunt per bedekte locatie. (Zie regels voor pantser in het basisboekje). Dit betekent concreet dat per bedekte locatie de drager 1 pantserpunt erbij krijgt met een maximum van 4 punten per pantser.

#### 2-Mana Shield

Vereist: Stable Ground  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: Zolang de spreuk actief is wordt de magiër beschermd door een magisch schild. Iedere punt schade die de magiër krijgt; gaat eerst van zijn mana af, voordat levenspunten worden geraakt. De spreuk stopt zodra de magiër geen manapunten meer over heeft.  
De magiër kan de spreuk eindigen wanneer hij wil en daarmee het magische schild laten verdwijnen.

#### 2-Ogre Strength

Vereist: Smashing  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: Voor 1 encounter wordt de magiër net zo sterk als 3 goed getrainde personen. Zo kan hij extra gewicht tillen of duwen en kan hij tot maximaal 2 x "Double" slaan.

### 5.4.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana om te casten en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de 3e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Protect Companion

Vereist: Temper Armour  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Eén doelwit dat de magiër aanraakt.  
Effect: De magiër kiest een persoon uit. Het doelwit krijgt 5 extra levenspunten zolang de spreuk duurt en zolang de magiër binnen 1m van de gekozen persoon blijft. Deze levenspunten worden als eerste aangesproken; als het doelwit schade krijgt. Ook zal de persoon immuun zijn tegen "Strike" effecten.

#### 3-Tomb

Vereist: Mystical Chain  
Duratie: Tot de magiër de spreuk beëindigt  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër maakt een tombe van steen om zichzelf heen. De magiër is in staat om door de laag steen te kijken en kan daardoor zien wat om hem heen gebeurt. De magiër kan nog spreuken gebruiken maar hij kan zich in geen geval van zijn plek bewegen of bewogen worden. Gedurende de spreuk is de magiër door een laag steen beschermd en daardoor immuun voor normale wapens. De magiër kan de spreuk eindigen wanneer hij wil en daarmee de stenen tombe laten verdwijnen.

#### 3-Might of the Mountains

Vereist: Ogre Strength  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 aangeraakte persoon.  
Effect: De persoon die door de magier aangeraakt wordt doet gedurende 1 encounter +1 schade met zijn wapen.



#### 5.4.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana om te casten en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de 4e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – Aarde" binnenspels verworven worden.

#### 4-Petrify

Vereist: Tomb  
Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakte persoon  
Effect: De magiër raakt een persoon aan en sluit deze op in een tombe en dus af van de wereld. Deze persoon moet hier zelf uit ontsnappen. Afhankelijk van de kracht van deze persoon kan dit minuten, uren of dagen duren. Voor deze spreuk heb je een spelleider nodig; deze bepaalt hoe lang de aangeraakte persoon in de tombe opgesloten zit.

#### 4- Create Golem

Vereist: Protect Companion  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër creëert in een ritueel van ongeveer 10 minuten een lichaam van klei. Dan neemt de aarde zijn/haar eigen lichaam in zich op en gaat het bewustzijn van de magiër over in het zojuist gecreëerde lichaam van klei. Zodra het lichaam van klei vernietigd wordt, reist het bewustzijn van de magiër weer terug naar het lichaam en wordt dit door de aarde weer vrijgegeven. Als de magiër in een andere werkelijkheid is dan zijn lichaam, kan dit problemen geven!  
Dit lichaam van klei heeft 2 levenspunten, krijgt 1 schade minder van wapens en gaat direct kapot aan een "Shatter". Wel is het lichaam immuun tegen giften en ziekten. Middels magie of een ambachtsman kan het lichaam gerepareerd worden. Ook vervalt het lichaam weer tot klei aan het eind van het dagdeel. De magiër kan dit laatste uitstellen met nog een dagdeel door nog eens 4 mana te investeren.  
Er zijn geruchten van magiërs die andere materialen gebruiken dan klei om een steviger lichaam te maken. Ook zijn er geruchten van meestermagiërs in het element zwart die na het overlijden van hun lichaam hun hele essentie en ziel hebben overgedragen in een lichaam en steeds magie investeren om de spreuk te blijven rekken.  
OC: De speler wordt geacht te laten zien dat deze spreuk actief is; denk hierbij ten minste aan bruine/grijze schmink, maar er kan natuurlijk een geweldig gaaf golemkostuum gemaakt worden. Spelleiding kan extra levenspunten toekennen aan de golem als ze vinden dat het kostuum er gaaf uitziet.

## 5.5 Element Natuur

Het element Natuur behelst de vernietigende en creërende krachten van de natuur. Jagen of gejaagd worden, de kracht van de dieren en de levenskracht van de planten.

*Binnen Krimmhild kennen de druïdes twee afzonderlijke paden; namelijk het dierenpad en het plantenpad. Deze worden uitsluitend geleerd aan degenen die hen trouw zijn, je mag met de kennis van 1 pad beginnen en kunt het 2e pad alleen IC leren.*

### 5.5.1 Eerste graad

Alle eerstegraads spreuken kosten 1 mana en kosten 1 punt om te leren.

#### 1-Badger's Anger

Duratie: 1 Encounter  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Gedurende 1 encounter krijgt het doelwit een rode waas voor de ogen en zal langer doorgaan met strijden. Het doel is gedurende deze periode immuun voor "Fear" en krijgt tijdelijk 2 levenspunten extra. Aan het eind van de encounter, verliest hij/zij deze levenspunten meteen ook weer; waardoor deze dan stervend neer kan vallen. Een "Calm" spreuk of effect beëindigt deze spreuk meteen.

#### 1-Return to Circle

Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakte dood lichaam of zwervende ziel  
Effect: De ziel van een overleden persoon wordt uiteengescheurd en verdeeld over de elementen. Hiervoor moet een klein kortdurend ritueel gedaan worden van ongeveer 5 minuten. De zielen zijn dan niet meer terug te halen, naar een god te sturen of als ondode op te roepen. Er moet een spelleider bij zijn als je deze spreuk op een priester of servitar gebruikt.

#### 1-Shocking Grasp

Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: De magiër moet bij het beëindigen van de spreuk zijn doel aanraken en stuurt een elektrische schok door het doel. Dit doet schade aan levende wezens en sommige voorwerpen. De call is dan "2 magic through". De magiër mag er ook voor kiezen om niet dodelijke wonden te doen; dan wordt de call "2 subdue through".

#### 1-Create Food

Duratie: Permanent  
Doel: Aanraking  
Effect: De magiër creëert met deze spreuk plantaardig voedsel; zoals groenten, knollen of fruit. Voor iedere mana die de magiër investeert; maakt hij ongeveer een halve kilo voedsel; dus 5 aardappels; 4 appels of een kleine meloen. OC: De speler moet zelf voor het op te roepen eten zorgen.

#### 1-Speak with Animals

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Speciaal: Deze spreuk is onderdeel van het dierenpad van de druïdes van Krimmhild en kan alleen bij karaktercreatie genomen worden of binnenspels van een leermeester geleerd worden.  
Effect: Gedurende deze encounter spreekt het doelwit de taal van de dieren. Of een dier wil en kan antwoorden, hangt van de intelligentie van het dier af en wat de houding van het dier ten opzichte van jou is. Aangezien je in de taal der dieren met het hele lichaam spreekt; kan men in deze taal niet liegen.

### **1-Balanced Connection**

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Speciaal: Deze spreuk is onderdeel van het plantenpad van de druïdes van Krimmhild en kan alleen bij karaktercreatie genomen worden of binnenspels van een leermeester geleerd worden.  
Effect: De magiër kan middels deze spreuk de natuurlijke balans op een bepaalde plaats voelen. Hij/zij krijgt informatie als deze op enige manier verstoord is.

### **5.5.2 Tweede graad**

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana om te casten en kosten 2 punten om te leren.

### **2-Bear's Anger**

Vereist: Badger's Anger  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Gedurende 1 encounter krijgt het doelwit een rode waas voor de ogen en zal langer doorgaan met strijden. Het doel is gedurende deze periode immuun voor "Fear" en krijgt tijdelijk 4 levenspunten extra. Aan het eind van de encounter, verliest hij/zij deze levenspunten meteen ook weer; waardoor deze dan stervend neer kunt vallen. Een "Calm" spreuk of effect beëindigt deze spreuk meteen.

### **2-Shocking Arrow**

Vereist: Shocking Grasp  
Duratie: Direct  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: De magiër schiet een bliksempijl af op zijn doel. Dit doet 1 schade aan levende wezens en sommige voorwerpen. De call is dan "1 Magic Through". De magiër mag er ook voor kiezen om niet dodelijke wonden te doen; dan wordt de call "subdue through".

### **2-Create Herb**

Vereist: Create Food  
Duratie: Permanent  
Doel: Aanraking  
Effect: De magiër creëert met deze spreuk 1 kruid naar keuze door natuurkracht samen te bundelen en een plantje versneld te laten groeien. Wanneer de magiër dit vaker doet dan driemaal per dag, verstoort hij het evenwicht van de natuur.

### **2-Animal Companion**

*Deze spreuk is onderdeel van het dierenpad van de druïdes van Krimmhild en kan alleen bij karaktercreatie genomen worden of binnenspels van een leermeester geleerd worden.*

Vereist: Speak with Animals  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 dier binnen 10 meter  
Effect: Het dier zal de magiër als een trouwe vriend zien. Hij zal doen wat de magiër van hem vraagt tenzij dit tegen de natuur van het dier in gaat. Deze spreuk werkt niet als de dieren extreme angst/ honger/ vijandigheid voelen.

### **2-Entangle**

*Deze spreuk is onderdeel van het plantenpad van de druïdes van Krimmhild en kan alleen bij karaktercreatie genomen worden of binnenspels van een leermeester geleerd worden.*

Vereist: Balanced Connection  
Duratie: 30 seconden  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: Het doelwit wordt door planten overwoekerd en staat 30 seconden aan de grond vast.

### 5.5.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana om te casten en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de 3e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Rhino's Anger

Vereist: Bear's Anger  
Duratie: 1 encounter  
Doel: De magiër zelf of iemand die hij/zij aanraakt.  
Effect: Gedurende 1 encounter krijgt het doelwit een rode waas voor de ogen en zal langer doorgaan met strijden. Het doel is gedurende deze periode immuun voor "Fear" en krijgt tijdelijk 6 levenspunten extra. Aan het eind van de encounter, verliest hij/zij deze levenspunten meteen ook weer; waardoor deze dan stervend neer kunt vallen. Een "Calm" spreuk of effect beëindigt deze spreuk meteen.

#### 3-Lightning Blast

Vereist: Shocking Arrow  
Duratie: Direct  
Range: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: De magiër schiet een bliksemstraal af op zijn doel. Dit doet schade aan levende wezens en sommige voorwerpen. De call is dan "2 Magic Through". De magiër mag er ook voor kiezen om niet dodelijke wonden te doen; dan wordt de call "2 Subdue Through".

#### 3-Grant Voice

*Deze spreuk is onderdeel van het dierenpad van de druides van Krimmhild en kan alleen binnenspels van een leermeester geleerd worden.*

Vereist: Animal Companion  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 aangeraakt dier  
Effect: Het dier dat aangeraakt wordt; kan voor de periode van 1 encounter alle talen spreken die de magiër ook kan.

#### 3-Tree Transport

*Deze spreuk is onderdeel van het plantenpad van de druides van Krimmhild en kan alleen binnenspels van een leermeester geleerd worden.*

Vereist: Entangle  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër stapt een boom "in" en teleporteert door de boom naar een andere boom binnen 1 kilometer afstand. OC: houd je hand omhoog en loop naar van de ene boom naar de andere boom; waar je personage weer tevoorschijn komt.

#### 5.5.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de 4e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – Natuur" binnenspels verworven worden.

#### 4-Call the Lightning

Vereist: Lightning blast  
Duratie: Direct  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: De magiër roept bliksem op vanuit de lucht en laat deze inslaan op de aangewezen persoon. De bliksem zal 5 "Magic Through" schade doen en de persoon met een "Strike" effect naar achteren slingeren.

#### 4-Shapechange

*Deze spreuk is onderdeel van het dierenpad van de druïdes van Krimmhild en kan alleen binnenspels van een leermeester geleerd worden.*

Vereist: Grant Voice  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër neemt de vorm aan van een zoogdier van tussen de 20 en 150 kilo. Hij kan alles doen dat dit dier ook kan, zoals klimmen, etc. Bij grote dieren (wolven, beren, etc.) krijgt de magiër +4 levenspunten en de mogelijkheid met klauwen aan te vallen. In diervorm kan hij zijn magie gewoon gebruiken. Afhankelijk van het dier kan de magiër ook extra vaardigheden voor gevechten of rollenspel krijgen.  
OC: De speler dient zelf dit te representeren door maskers, kostuums, etc. Ook klauwen (als de speler deze wil gebruiken als wapen) moeten voldoen aan de veiligheidseisen. Dit is ter beoordeling van de door het bestuur aangestelde wapenkeurder.

#### 4-Tree Unity

*Deze spreuk is onderdeel van het dierenpad van de druïdes van Krimmhild en kan alleen binnenspels van een leermeester geleerd worden.*

Vereist: Tree Transport  
Duratie: Permanent  
Doel: De magiër zelf en 1 boom.  
Effect: De magiër kiest een boom en gaat een permanente band met de boom aan. Dit heeft de volgende effecten:

- De magiër wordt even langzaam ouder als de boom
- De magiër voelt te allen tijde de balans van de natuur rond de boom als per eerstegraads spreuk "Balanced Connection".
- Als de magiër komt te overlijden; verhuist zijn/haar ziel naar de boom in plaats van verder te gaan. De ziel van de magiër kan dan ook niet ter ruste gelegd worden of naar de elementen gestuurd worden zolang de boom nog staat.
- Als de boom gedood wordt; verliest de magiër ook meteen 5 levenspunten en eindigt deze spreuk onmiddellijk.
- Als de magiër binnen 10 meter van de boom is; is hij/zij immuun voor ziekten.
- Wonden genezen sneller (1 levenspunt per uur) wanneer de magiër binnen 10 meter van zijn boom is.

## 5.6 Element Geest

Het element Geest is het totaal van drijfveren, bewuste gedachten en keuzes. Het element Geest beheerst de instinctieve reacties van vechten of vluchten en alles dat daarop vordert; logica en gevoel. De magiër van het element Geest wordt gevreesd en vaak verkeerd begrepen; hij speelt het spel der politiek ten goede en soms ter kwade.

### 5.6.1 Eerste graad

Alle eerstegraads spreuken kosten 1 mana en kosten 1 punt om te leren.

#### 1-Mind Blank

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De begunstigde mag éénmaal een geest beïnvloedende spreuk negeren. Roep "No Effect" zodra je dit doet.

#### 1-Fear

Duratie: Direct  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: Het slachtoffer rent totaal overweldigd van angst weg van de caster en wil 30 seconden niet in de buurt van de caster komen. Roep "Fear" zodra je dit doet.

#### 1-See Memory

Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt persoon  
Effect: Deze spreuk werkt alleen wanneer het doelwit toestemming geeft. De magiër kan in de herinneringen van het doelwit kijken. De caster kan niets veranderen aanpassen of overnemen. Hij kan ernaar kijken, meer niet.

#### 1-Calm

Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt persoon  
Effect: Het doelwit wordt bevrijdt van alle heftige emoties en wordt kalm en rationeel. Dit betekent niet dat iemand een andere mening krijgt; hij is alleen minder emotioneel betrokken. Deze spreuk verwijdert alle spreuken die emoties beïnvloeden. Roep "Calm" zodra je dit doet.

#### 1-Mislead

Duratie: Permanent  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: Zolang de magiër een plausibel verhaal vertelt; zal het doelwit geloven dat dit waar is. Pas wanneer iemand anders het doelwit wijst op de onvolkomenheden in het verhaal; zal het doelwit erachter komen dat hij/zij voorgelogen is.

### 5.6.2 Tweede graad

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana om te casten en kosten 2 punten om te leren.

#### 2-Mind Lock

Vereist: Mind Blank  
Duratie: 1 Encounter  
Doel: Zelf  
Effect: Gedurende deze encounter is de magiër immuun tegen geest beïnvloedende spreuken en effecten. Roep "No Effect" zodra er een geest beïnvloedende spreuk op je wordt uitgesproken.

#### 2-Charm

Vereist: Mislead  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: Het doelwit zal de magiër zien als zijn/haar beste vriend en zeer behulpzaam zijn (Roep "Charm" als call). Dit betekent concreet dat hij/zij de meeste verzoeken van de magiër zal voldoen, tenzij dit tegen de natuur van het slachtoffer in gaat zoals zichzelf doodmaken, andere vrienden vermoorden etc.

#### 2-Mental Link

Vereist: See Memory  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 aangeraak persoon  
Effect: Deze spreuk werkt alleen wanneer het doelwit toestemming geeft. De magiër kan in de geest van het doelwit kijken en vice versa. De 2 personen kunnen met elkaar communiceren; ook als 1 van beiden het bewustzijn verliest, in trance gaat, etc. Alle geest beïnvloedende effecten die 1 van beiden ondergaat; beïnvloedt ook de ander. Het doelwit kan ook een voorwerp zijn; vraag dan spelleiding om het effect te bepalen.

#### 2-Sleep

Vereist: Calm  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 persoon binnen 10 meter  
Effect: Het doelwit valt onmiddellijk in slaap. Roep "Command: Sleep" als call. Het doelwit zal wakker worden wanneer deze schade krijgt, hard wakker geschud wordt of een plens water of zich heen krijgt en mogelijk andere dingen, wees creatief

### 5.6.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana om te casten en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de 3e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Command

Vereist: Charm  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: De magiër mag het doelwit 1 commando geven binnen de beperkingen zoals hieronder aangegeven. Dit commando moet het doelwit onmiddellijk uitvoeren voor de periode van 1 encounter of tot de magiër een nieuwe spreuk doet. Roep "Command [commando]" naar die persoon als call.

Deze spreuk kent drie beperkingen:

- het doelwit kan geen commando krijgen dat direct tot zijn of haar dood leidt, bijvoorbeeld "sterf".
- het doelwit kan niet gedwongen worden priesterlijke gebeden aan te roepen.
- Het commando kan niet meer dan 3 woorden bevatten.

Standaard magiërs kunnen slechts 1 persoon per encounter commanderen.

Meestermagiërs kunnen tot maximaal 3 personen per encounter commanderen.

#### 3-Forget

Vereist: Mental Link  
Duratie: Permanent  
Doel: 1 aangeraakt persoon  
Effect: Met deze spreuk vergeet het doelwit wat er gedurende deze encounter (max 15 minuten) gebeurd is. De persoon heeft onmiddellijk te maken met een zwart gat in zijn/haar geheugen.

#### 3-Come to Me

Vereist: Sleep  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 persoon binnen het gezichtsveld van de magiër  
Effect: Gedurende de duratie zal het doelwit met alle mogelijke middelen naar de magiër toe te komen. Roep "Command – Come to Me" als call en schakel een spelleider in wanneer nodig.

### 5.6.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de 4e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – Geest" binnenspels verworven worden.

#### 4-Commander

Vereist: Command  
Duratie: 1 encounter  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter  
Effect: Deze spreuk werkt als de "Command" spreuk met het verschil dat het doelwit onbeperkt commando's gegeven mag worden. Er kunnen aan maximaal 3 personen per encounter commando's worden gegeven.

#### 4-Create Memory

Vereist: Forget  
Duratie: Permanent  
Doel: 1 doelwit die de magiër aanraakt  
Effect: Met deze spreuk beschrijft de magiër een scene. Het doelwit herinnert zich dit alsof hij/zij dit zelf heeft gezien met eigen ogen. Het effect is permanent.



## **5.7 Element Wit**

Het element wit beschermt levensenergie van alle levende wezens, maar vernietigt niet-levende wezens zoals ondoden. De witte magiër is een vriend van allen op het slagveld, omdat deze de ware strijder tegen de dood is.

### **5.7.1 Eerste graad**

Alle 1e graads spreuken kosten 1 mana om te casten en kosten 1 punt om te leren.

#### **1-Stabilize**

Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër geneest 1 levenspunt bij een gewond persoon.

#### **1-Disrupt Undead**

Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: Met deze spreuk verstoort de witte magiër de krachten die een ondode operationeel houden en drijft de zwarte magie uit het wezen. In de strijd doet deze spreuk de ondode die aangeraakt wordt 5 punten schade. De call is dan "5 Magic", maar de spreuk werkt alleen tegen ondoden.

#### **1-Analyze**

Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër weet precies wat een persoon mankeert aan verwondingen, ziekten en giften. Alleen vervloekingen worden niet herkend door witte magie.

#### **1-Flare**

Duratie: Direct  
Doel: 1 doelwit binnen 10 meter.  
Effect: De magiër verblindt de aangewezen persoon voor ongeveer 5 seconden zodat deze even niets meer kan zien.

#### **1-Protection from Poison / Disease**

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De persoon die door deze spreuk bekrachtigd wordt; is gedurende 1 encounter immuun tegen alle vormen gif. Roep "No Effect" wanneer een gif wordt gebruikt.

### 5.7.2 Tweede graad

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana en kosten 2 punten om te leren.

#### 2-Minor Healing

Vereist: Stabilize  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër geneest maximaal 3 levenspunten bij een gewond persoon.

#### 2-Wound Undead

Vereist: Disrupt Undead  
Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: Deze spreuk werkt hetzelfde als "Disrupt Undead"; met als verschil dat deze spreuk 10 punten schade doet op de aangeraakte ondode. De call is dan ook "10 Magic"

#### 2-Cure Poison / Disease

Vereist: Analyze  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër verwijdert onmiddellijk alle giften uit het systeem van een persoon en daarmee stoppen ook alle effecten. Schade die al is aangedaan door een gif; blijft in stand en moet op een andere manier genezen worden.

#### 2-Disarm

Vereist: Flare  
Duratie: Direct  
Doel: Eén persoon binnen 10 meter afstand van de magiër  
Effect: De magiër dwingt een persoon zijn wapen weg te gooien; de call is "Disarm". Dit effect is geen geest-beïnvloeding.

### 5.7.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de 3e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Heal Body

Vereist: Minor Healing  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër geneest maximaal 8 levenspunten die vrij te verdelen zijn over maximaal 3 andere gewonden.

#### 3-Destroy Undead

Vereist: Wound Undead  
Duratie: Direct  
Doel: Aanraking  
Effect: Deze spreuk werkt hetzelfde als "Wound Undead"; met als verschil dat deze spreuk 20 punten schade doet op de aangeraakte ondode. De call is dan ook "20 Magic"

#### 3-Heal Fatal

Vereist: Cure Poison / Disease  
Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër stopt onmiddellijk de effecten van een "Fatal" en geneest de persoon die deze wond had met 1 levenspunt.

#### 5.7.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de 4e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – Wit" binnenspels verworven worden.

#### 4-Total Heal

Vereist: Heal Body  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër geneest alle lichamelijke problemen die de aangeraakte persoon heeft; zoals verwondingen, fatale verwondingen, ziekten, giften enzovoorts. Let op dat de spreuk niets doet tegen geest beïnvloedende effecten, vervloekingen (tenzij deze fysiek zijn) of zielenmagie; dit is niet het terrein van de witte magie.

#### 4-Protect Life

Vereist: Heal Fatal  
Duratie: 1 dag  
Doel: Zelf  
Effect: Deze spreuk wordt gebruikt middels een meditatie van ongeveer 5 minuten. Zolang deze spreuk actief is; kan de magiër niet overlijden. Zodra de levenspunten van de magiër op nul terechtkomen, zal deze zoals gebruikelijk bewusteloos raken. De magiër overlijdt echter niet aan de verwondingen tot de dag voorbij is. Zolang deze spreuk actief is; kan de ziel van deze persoon niet doorgestuurd worden naar goden of op een andere manier beïnvloed worden. OC: Geef even bij spelleiding aan dat deze spreuk actief is; dit om discussies later te voorkomen.

## **5.8 Element Zwart**

Het element zwart wordt door velen gevreesd. Het element van de dood en de onnoden; magiërs die dit element beheersen hebben macht om leven te beëindigen of op een onnatuurlijke wijze voort te zetten.

### **4.8.1 Eerste graad**

Alle eerstegraads spreuken kosten 1 mana om te casten en kosten 1 punt om te leren.

#### **1-Autopsy**

Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt levenloos persoon  
Effect: De caster weet waaraan het lichaam is overleden. Dit werkt ook nog als het lichaam al in vergaande staat van ontbinding verkeerd.

#### **1-Repair Undead**

Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt ondode  
Effect: De magiër geneest maximaal 3 levenspunten op een aangeraakte ondode.

#### **1-Detect Undead**

Duratie: 1 encounter  
Doel: Iedereen binnen 1 meter van de magiër  
Effect: De magiër kan zien of iets of iemand een ziel, maar geen leven bevat. De magiër detecteert hiermee ondoden, maar ook zielen die gevangen zitten in een voorwerp of plaats. OC: je mag OC aan iemand vragen of hij/zij ondoed is; deze persoon moet naar waarheid antwoorden.

#### **1- Bone Armour**

Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt ondode  
Effect: Door deze spreuk groeien de botten van de magiër uit zijn lichaam tot een beschermend harnas. Dit doet helse pijn; waardoor de magiër eerst 15 seconden uitgeschakeld is, daarna heeft de magiër 3 pantserpunten. Deze spreuk kan ook gebruikt worden op ondode wezens die de magiër aanraakt (dus niet op andere levende personen). De pijn geldt vanzelfsprekend niet voor ondoden.

#### **1- Necrotic Touch**

Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt persoon  
Effect: De magiër doet 1 schade op een persoon die deze aanraakt. Roep "1 Magic Through" om dit aan te geven. Als dit succesvol is; geneest de magiër 1 levenspunt. (maximaal tot volledig genezen)

## 5.8.2 Tweede graad

Alle tweedegraads spreuken kosten 2 mana om te casten en kosten 2 punten om te leren.

### 2-Feign Death

Vereist: Autopsy  
Duratie: 1 encounter of beëindiging spreuk  
Doel: Zelf  
Effect: De magiër lijkt overleden voor alle magische- en niet magische onderzoeksmethoden. Gedurende de spreuk doen alle zintuigen het als normaal (de ogen zijn doorgaans gesloten); dus de magiër hoort alles wat er in de omgeving gebeurt en kan de spreuk op ieder moment beëindigen. Let op dat de ziel van de magiër niet doorgestuurd kan worden. Spreuken of priestergebeden die dit effect hebben; werken dus niet.

### 2-Raise Zombie<sup>2</sup> (zie voetnoot)

Vereist: Repair Undead  
Duratie: Zie hieronder  
Doel: 1 aangeraakt levenloos persoon  
Effect: Een lichaam dat overleden is (dus niet meer genezen kan worden), zal als zombie opstaan om de magiër te dienen.  
Een zombie is de laagste vorm van ondode; zijn bewegingen zijn ongecoördineerd en langzaam. Geesteloos; de zombie zal als een automaat alle bevelen van de magiër opvolgen naar beste begrip. De zombie is ondoed en heeft 3 levenspunten in het totaal en is immuun tegen alle geest beïnvloedende spreuken. De zombie zal 15 minuten dienen of totdat hij vernietigd is. Als de 15 minuten voorbij zijn of de zombie wordt vernietigd valt het lichaam wederom levenloos neer.  
Let op dat de spreuk niet werkt op wezens waarvan de ziel ten ruste is gelegd of via een magiërspreuk is vernietigd.

### 2-Speak with the Dead

Vereist: Detect Undead  
Duratie: 1 encounter (15 minuten)  
Doel: 1 ziel binnen 1 meter  
Effect: De magiër kan met een geest spreken van iemand die overleden is. Dit kan zolang de ziel geest niet actief ter ruste is gelegd door een priester of door een magiërspreuk vernietigd is. Ook kun je met deze spreuk communiceren met de ziel van een ondode; ook al kan de ondode zelf niet meer praten (vaak is deze ziel getraumatiseerd of gemarteld).

### 2-Break Bone

Vereist: Bone Armour  
Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraakt persoon  
Effect: Met deze spreuk breekt de magiër één bot die deze aanraakt. Gebruik de call "Break [Arm / Leg]". Deze spreuk beperkt zich tot de armen en de benen als locaties.

---

<sup>2</sup> Deze spreuk heeft als 2<sup>e</sup> beperking dat een speler of NPC maar beperkt gevraagd kan worden om zijn eigen ondode lijk te spelen. De richtlijn is een kwartier, maar als alle partijen hier mee eens zijn. Spelleiding blijft geldende partij.

### 5.8.3 Derde graad

Alle derdegraads spreuken kosten 3 mana en kosten 3 punten om te leren. Spreuken van de 3e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden.

#### 3-Raise Undead<sup>3</sup> (zie voetnoot)

Vereist: Raise Zombie  
Duratie: Zie hieronder  
Doel: 1 aangeraakt levenloos persoon  
Effect: Een lichaam dat overleden is (dus niet meer genezen kan worden), zal als ondode opstaan om de magiër te dienen. De vorm van de ondode is afhankelijk van de staat van ontbinding waarin het lichaam zich bevindt; het kan een skelet zijn, maar ook een doodsridder.  
Deze ondode is semi-bewust van zijn voormalig leven; echter de ondode heeft geen enkele loyaliteit naar levende wezens (behalve de magiër die hem herrezen heeft). Doelen, plaatsen of voorwerpen die belangrijk waren voor de ondode tijdens het leven; zullen ook belangrijk zijn voor de herrezen ondode. Bij het herrijzen, kan de magiër een opdracht meegeven; deze opdracht zal de ondode naar beste kunnen (en begrip) uitvoeren.  
De ondode heeft 10 levenspunten (plus evt. pantser) in het totaal en is immuun tegen alle "Mind Effecting" spreuken. Alle niet-magische en priesterlijke vaardigheden die de persoon in leven had; heeft ook als ondode. Aan het eind van het dagdeel wordt de spreuk automatisch beëindigd.

Deze spreuk kan ook gebruikt worden om een "Raise Zombie" spreuk te verlengen tot een da of een "Raise Zombie" spreuk te gebruiken op maximaal 3 lichamen tegelijkertijd.

Let op dat de spreuk niet werkt op wezens waarvan de ziel ter ruste is gelegd of via een magiërspreuk is vernietigd.

#### 3-Spectral Touch

Vereist: Break Bone  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf  
Effect: Door deze spreuk kan de magiër met zijn hand levenskracht wegtrekken van vijanden, zonder dat pantser van de tegenstander hierbij hindert. Een aanraking van de magiër op een vijand doet "2 Through" schade.

#### 3-Sacrifice

Vereist: Speak with the Dead  
Duratie: Direct, echter kan deze spreuk alleen in combinatie met een ritueel gedaan worden.  
Doel: 1 persoon die de magiër aanraakt.  
Effect: Door deze spreuk kan de magiër alle levenskracht uit een persoon zuigen en hiermee 1 van de volgende onderstaande effecten te realiseren:

- De magiër krijgt 6 mana
- Een magisch voorwerp wordt verlengd in kracht. (hoeveel hangt af van de kracht van het voorwerp. Richtlijn is 1 jaar)
- Een herrijs ondode, zombie of grotere ondode wordt verlengd met de periode van 1 jaar.
- Een andere eerste- of tweedegraads spreuk die tegelijkertijd wordt gebruikt; wordt sterker (dit kan alleen in overleg met spelleiding; effect is afhankelijk van spelleiding).

Het offer verliest onmiddellijk alle levenspunten en krijgt een speciaal fatal effect over zich heen. Deze fatal dient binnen 1 minuut genezen te worden. Deze spreuk kan niet vaker gedaan worden dan éénmaal per dag per offer.

---

<sup>3</sup> Deze spreuk heeft als 2<sup>e</sup> beperking dat een speler of NPC maar beperkt gevraagd kan worden om zijn eigen ondode lijk te spelen. De richtlijn is een kwartier, maar als alle partijen hier mee eens zijn. Spelleiding blijft geldende partij.

#### 5.8.4 Vierde graad

Alle vierdegraads spreuken kosten 4 mana en kosten 4 punten om te leren. Spreuken van de 4e graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden; echter eerst moet de vaardigheid "Elementair meester – Zwart" binnenspels verworven worden.

#### 4-Raise Dread Knight<sup>4</sup> ( zie voetnoot)

Vereist: Raise Undead

Duratie: Zie hieronder

Doel: 1 dood lichaam dat magiër aanraakt.

Effect: Een lichaam dat overleden is (dus niet meer genezen kan worden), zal als ondode opstaan om de magiër te dienen. De vorm van de ondode is afhankelijk van de staat van ontbinding waarin het lichaam zich bevindt. Deze spreuk wordt doorgaans gedaan op goed geconserveerde lichamen (zoals mummies) of lichamen van beroemde strijders. Hij wordt vaak gecombineerd met rituelen en/of alchemische processen om de spreuk te versterken. Deze ondode is volledig bewust van zijn voormalig leven en behoudt zijn eigen wil. De ondode verliest echter alle gevoel in het lichaam en alle passies die hij/zij had in leven. De ondode heeft geen enkele loyaliteit naar levende wezens (behalve als hij al een band had met deze personen in leven) Doelen, plaatsen of voorwerpen die belangrijk waren voor de ondode tijdens het leven; zullen ook belangrijk zijn voor de herrezen ondode. Bij het herrijzen kan de magiër een opdracht meegeven. De ondode moet deze opdracht naar beste kunnen uitvoeren.

De ondode heeft 10 levenspunten en 12 extra pantserpunten (plus eventueel pantser). Dit kan eventueel meer worden als de magiër het lichaam versterkt bijvoorbeeld door balseming of rituelen. De ondode is immuun tegen alle geest beïnvloedende spreuken en normale wapens. Alle niet-priesterlijke vaardigheden die de persoon in leven had; heeft ook als ondode. Na 3 dagen wordt de spreuk automatisch beëindigd; tenzij de magiër deze spreuk verlengd heeft.

Deze spreuk kan ook gebruikt worden om 1 van de voorgaande herrijzenis-spreuken te verlengen tot een jaar en een dag of op meerdere personen. (Herrijs ondode op maximaal 3 lichamen; herrijs zombie op maximaal 8) Let op dat de spreuk niet werkt op wezens waarvan de ziel ter ruste is gelegd of via een magiërspreuk is vernietigd.

#### 4- Finger of Death

Vereist: Spectral Touch

Duratie: Direct

Doel: 1 persoon die de magiër aanraakt.

Effect: Deze spreuk, de meest gevreesde van de zwarte magie, scheurt een ziel uit een lichaam. Het effect zorgt dat iemand meteen overlijdt. De call is "fatal". Mocht deze persoon (door ingrijpen met krachtige magie van andere personen) dit alsnog overleven; houdt hij hier een permanent effect aan over. Deze spreuk beschadigt de zwarte magiër ook, want waar je mee omgaat word je mee besmet. De magiër die deze spreuk gebruik, verliest permanent 1 mana per keer dat hij de spreuk gebruikt. Als de magiër deze spreuk vaker dan 1 maal per jaar gebruikt, dan zal hij zelf een "fatal" krijgen. De spreuk kan niet in voorwerpen gebonden worden of op scroll gezet.

---

<sup>4</sup> Deze spreuk heeft als 2<sup>e</sup> beperking dat een speler of NPC maar beperkt gevraagd kan worden om zijn eigen ondode lijk te spelen. De richtlijn is een kwartier, maar als alle partijen hier mee eens zijn. Spelleiding blijft geldende partij.

## 6. Gebedenlijst priesters

De canon voor gebeden van priesters bestaat uit 7 gebeden van de eerste graad; 5 van de tweede, 4 van de derde graad en 3 van de vierde graad.

### 6.1 *Mishka, De Maan, Heer van Water, Azuren Prins*

#### 6.1.1 Eerste graad

Alle eerstegraads gebeden kosten 1 punt om te leren, 1 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 30 seconden.

##### 1-Healing Touch

Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De priester geneest maximaal 3 levenspunten bij een gewond persoon. Gedurende de incantatie zal de gewonde niet overlijden aan zijn verwondingen.

##### 1-Azure Protection

Duratie: Zolang de priester de armen voor de borst vouwt en de incantatie herhaalt.  
Doel: Zelf  
Effect: De priester houdt zijn/haar handen voor de borst en blijft de incantatie herhalen. Zolang de priester de incantatie herhaalt en de priester zijn/haar handen voor de borst vouwt, is de priester immuun voor alle normale wapens.

##### 1-Cure Poison / Disease

Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De priester verwijdert onmiddellijk alle giften en ziektes uit het systeem van een persoon en daarmee stoppen ook alle effecten hiervan. Schade die al is aangedaan zijn blijven in stand.

##### 1-Eye of the Moon

Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De priester krijgt een goddelijke ingeving en weet precies wat een persoon mankeert aan verwondingen, ziekten en giften.

##### 1- Protection from Red Fire

Duratie: 1 Dagdeel of tot gebruikt  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De priester creëert een goddelijke bescherming die beschermt tegen de eerste 5 schade van het element vuur. Roep "No Effect" om dit te laten zien.

##### 1- Godly Life

Duratie: Zolang de incantatie herhaald wordt  
Doel: 1 aangeraakt persoon  
Effect: Zolang de zegening in stand blijft; zal de gezegende persoon niet overlijden aan zijn/haar verwondingen. Door deze zegening stelt de goddelijke kracht het moment van overlijden. De zegening geneest geen wonden, maar creëert extra tijd om een stervende te helpen. Deze spreuk werkt ook bij fatals en kan gebruik worden om het effect van giften uit te stellen.

##### 1-Focus

Duratie: 1 Dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De gezegende is beschermd tegen de eerste geest beïnvloedende spreuk of effect die hij of zij over zich heen krijgt. Roep "No Effect" als reactie op een geest beïnvloedende spreuk en negeer deze spreuk.



### 6.1.2 Tweede graad

Alle tweedegraads gebeden kosten 2 punten om te leren, 2 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1 minuut.

#### 2- Body Heal

Vereist: Healing Touch  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De priester geneest maximaal 8 levenspunten te verdelen over 2 gewonde persoon. Gedurende de incantatie zal de gewonde niet overlijden aan zijn verwondingen.

#### 2-Complete Faith

Vereist: Azure Protection  
Duratie: 1 dagdeel of tot gebruikt  
Doel: Zelf  
Effect: Als gedurende het volgende uur de priester op 0 levenspunten komt te staan, wordt deze spreuk actief. Deze zorgt ervoor dat de priester dan na 10 seconden weer 1 levenspunt krijgt. De spreuk werkt maar één maal, zodra hij gebruikt is, moet hij opnieuw gecast worden. OC: voordat deze spreuk werkt moet je dit aan spelleiding aangeven om onjuist gebruik te voorkomen.

#### 2-Cure Fatal

Vereist: Cure Poison / Disease  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De priester stopt onmiddellijk de effecten van een fatale verwonding en geneest de persoon die deze wond had met 1 levenspunt. Gedurende de incantatie zal de gewonde niet overlijden aan zijn verwondingen.

#### 2- Protection from Blue Fire

Vereist: Protection from Red Fire  
Duratie: 1 dagdeel of tot gebruikt  
Doel: De priester zelf of iemand die deze aanraakt.  
Effect: De priester creëert een goddelijke bescherming die beschermt tegen de eerste 15 schade van het element vuur. Roep "No Effect" om dit te laten zien.

#### 2-Wrath of the Moon

Vereist: Godly Life  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Aanraking  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een vijand bewusteloos slaan met behulp van magie. De call is dan "5 Subdue Through". De spreuk negeert dus pantser en het doelwit komt na 5 minuten weer bij. De priester heeft echter de verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat het doelwit van deze spreuk niets aangedaan wordt terwijl hij slaapt en kort daarna. Het leven van deze persoon is in handen van de priester.

### 6.1.3 Derde graad

Alle derdegraads gebeden kosten 3 punten om te leren, 3 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1,5 minuut. Gebeden van de derde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden.

#### 3-Total Body Heal

Vereist: Cure Fatal  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakt persoon  
Effect: De priester geneest alle lichamelijke problemen die de aangeraakte persoon heeft;

- Geneest alle missende levenspunten
- Cure Fatal
- Cure Poison / Disease

Let op dat de zegening niets doet tegen geest beïnvloedende effecten, vervloekingen (tenzij deze fysiek zijn) of zielenmagie.

#### 3- Protect the Chivalrous

Vereist: Absolute Faith  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 aangeraakte persoon  
Effect: De priester kiest 1 persoon als beschermer. De beschermer krijgt de volgende zegeningen:

- De beschermer krijgt 3 extra levenspunten.
- De priester kan zijn/haar beschermer volledig genezen door een aanraking en het spenderen van 1 mana. (zie spreuk "Body Heal" voor effect).
- De Beschermer is immuun voor "Fear" wanneer deze binnen 3 meter van de priester blijft.
- De Beschermer kan de priester genezen door zelf alle wonden over te nemen. Dit kan de beschermer doet tot hij/zij op 0 levenspunten uitkomt. Dan valt de beschermer naar.

#### 3-Field of Healing

Vereist: Body Heal  
Duratie: Direct  
Doel: Alle personen binnen 3 meter van de priester  
Effect: Alle personen binnen 3 meter van de priester genezen 2 levenspunten. Gedurende de incantatie zullen gewonden niet overlijden aan verwondingen.

#### 3-Protection from Green Fire

Vereist: Protection from Blue Fire  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester creëert een goddelijke bescherming die beschermt tegen de eerste 30 schade van het element vuur. Roep "No Effect" om dit te laten zien.

#### 6.1.4 Vierde graad

Alle vierdegraads gebeden kosten 4 punten om te leren, 4 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 2 minuten. Gebeden van de vierde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden en zijn alleen beschikbaar voor hogepriesters.

##### 4-Cheat Death

Vereist: Total Body Heal  
Duratie: Direct  
Doel: 1 aangeraak overleden persoon  
Effect: Deze uitzonderlijke zegening werkt alleen op personen die gedurende het afgelopen uur overleden zijn én waarvan de ziel nog niet is doorgestuurd. De hogepriester dwingt de ziel terug in het lichaam. Daarna gebruikt deze de goddelijke kracht van de Heer van Leven om het lichaam weer te dwingen te leven. De overleden persoon leeft dan weer met 1 levenspunt.

Deze spreuk is zo inspannend dat aan het eind van de spreuk de priester met een "Fatal" neervalt. Tevens kan een hogepriester deze zegening maar éénmaal per jaar uitvoeren. De herrezen persoon houdt een trauma aan aan zijn "bijna-dood" ervaring. Meld je daarom hierna bij spelleiding. Vanzelfsprekend moet bij de uitvoering van deze zegening spelleiding aanwezig zijn.

##### 4-Champion of Life

Vereist: Field of Healing  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: Gedurende 1 dagdeel wordt de hogepriester een Kampioen van Leven. Hij kan onbeperkt "Healing Touch" (zie eerste graad spreuk) uitvoeren gedurende dit dagdeel met als beperking dat deze spreuk maar eenmaal werkt per persoon. De priester is gedurende de spreuk ook immuun tegen gif en ziekten.

##### 4- A Knight's Order

Vereist: Protect the Chivalrous  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 persoon als Order Champion van de Order en 3 tot 5 Knights.  
Effect: De priester benoemt een Knight's Order, die als doel heeft 1 persoon te beschermen. De spreuk voorziet in een Knight's Order van 1 persoon als Order Champion en 3 Knights. De Knight's Order kan uitgebreid worden tot 1 persoon als Order Champion en 5 Knights; voor ieder extra lid kost de spreuk 2 mana meer. De priester kan zowel Knight als Order Champion van de orde zijn, maar nooit tegelijk.

Iedere Knight van de Order kan door aanraking:

- Één of meer levenspunten overdragen aan de Order Champion.
- Een negatief magisch effect ("Entangle", "Fear", "Command", "Mind Effecting", etc.) overnemen van het Order Champion. Let op: in dit geval heeft de ontvangende partij altijd effect van de spreuk, zelfs al zou hij er normaal immuun voor zijn.

Dit kunnen ze doen zo vaak zij willen.

Deze zegening kan maar één maal per dag worden gebruikt.

## **6.2 Mohr, De Zon, De Karmijnen Krijgsheer , Heer van Vuur**

### **6.2.1 Eerste graad**

Alle eerstegraads gebeden kosten 1 punt om te leren, 1 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 30 seconden.

#### **1-Red Hands**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een “Fiery Touch” spreuk gebruiken (zie eerstegraads spreuk vuurmagie).

#### **1-Courage**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Bij de incantatie draagt de priester de moed van de ware krijger over aan de gezegende. Degene die de kracht ontvangt is gedurende de zegening immuun tegen de eerste 3 “Fear” spreuken en effecten.

#### **1-Intimidate**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een “Fear” effect gebruiken. Het slachtoffer rent totaal overweldigd van angst weg van de caster en wil 30 seconden niet in de buurt van de caster komen.

#### **1-Divine Anger**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Zodra dit gebed aangeroepen wordt, is het doelwit een stuk meer prikkelbaar dan gebruikelijk. Zodra hij/zij dit wil, maar ook als hij tot woede gedreven wordt, gaat hij af. Dan krijgt het doelwit gedurende 1 encounter een rode waas voor de ogen en zal langer doorgaan met strijden. Het doel is gedurende deze periode immuun voor “Fear” en krijgt tijdelijk 3 levenspunten extra. Aan het eind van de encounter, verliest hij/zij deze levenspunten meteen ook weer; waardoor deze dan stervend neer kan vallen. Een “Calm” spreuk of effect beëindigt deze spreuk meteen.

#### **1-Divine Arrows of Fire**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een “Fire Arrow” spreuk gebruiken (zie eerstegraads spreuk vuurmagie).

#### **1-Detect Demon**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester ziet gemakkelijk of iemand een demonische dienaar van de Vuurheer is of niet. De speler mag OC aan iedereen die hij/zij ziet vragen of deze persoon een servitar van de Vuurheer is of niet. Deze moeten daar OC naar waarheid op antwoorden.

#### **1-Fire Shield**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester creëert een gezegende bescherming die beschermt tegen de eerste 10 schade van het element vuur. Roep “No Effect” om dit te laten zien.

### 6.2.2 Tweede graad

Alle tweedegraads gebeden kosten 2 punten om te leren, 2 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1 minuut.

#### 2-Strong Bond

Vereist: Courage  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf en 3 anderen  
Effect: De priester kan 3 mensen aan raken en zegenen voor de strijd. Ieder die aangeraakt is en de priester is beschermd tegen de eerste 3 "Fear" effecten.

#### 2-Shatter Weapon

Vereist: Intimidate  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: Het eerste wapen dat de priester schade toe brengt, zal daarna in stukken uiteen barsten. Roep "Shatter" als call hiervoor.

#### 2-Divine Rage

Vereist: Divine Anger  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf en maximaal 2 anderen  
Effect: Deze spreuk werkt als "Godly anger" met als verschil dat de priester zichzelf en maximaal 2 anderen zegent in plaats van 1 persoon.

#### 2-Divine Blasts of Fire

Vereist: Divine Arrows of Fire  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Fire Blast" spreuk gebruiken (zie 2e graads spreuk vuurmagie).

#### 2-Remove Demon

Vereist: Detect Demon  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag zo vaak hij/zij wil een "Strike" gebruiken tegen de servitars van de Vuurheer.

#### 2-Scorch Wound

Vereist: Red Hands  
Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon.  
Effect: Door wonden dicht te branden (en het slachtoffer in helse pijnen te laten creperen) kan een priester van de Vuurheer levens redden. Deze spreuk geneest 3 levenspunten.

### 5.2.3 Derde graad

Alle derdegraads gebeden kosten 3 punten om te leren, 3 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1,5 minuut. Gebeden van de derde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden.

#### 3-Unity

Vereist: Strong Bond  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf en 3 anderen  
Effect: Tijdens het gebed zegent de priester zichzelf en 3 anderen die hem zullen bijstaan in de strijd. Iedereen die de zegening heeft ontvangen is voor 1 encounter immuun tegen "Fear" effecten. Ook dragen ze een gezegende bescherming die beschermt tegen de eerste 10 schade van het element vuur. Roep "No Effect" om dit te laten zien.

#### 3-Destruction

Vereist: Shatter Weapon  
Duratie: Direct  
Doel: 1 voorwerp dat de priester aanraakt  
Effect: Het voorwerp dat de priester aanraakt; wordt compleet vernietigd en vergaat tot stof. Dit werkt op alle niet-magische voorwerpen tot maximaal 100 kg en op veel magische voorwerpen. Slechts levende wezens, voorwerpen van adamantium en machtige magische voorwerpen zijn immuun tegen dit gebed.

#### 3-Divine Balls of Fire

Vereist: Divine Blasts of Fire  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Fireball" spreuk gebruiken (zie derdegraads spreuk vuurmagie).

#### 3-Dominate Demon

Vereist: Remove Demon  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: Dit gebed werkt als de "Commander" spreuk (zie vierde graad geestmagie), maar hij werkt alleen op servitars van de Vuurheer.

Let op: Servitars van een hoog machtsniveau zijn immuun tegen geestbeïnvloedende magie (en dus ook dit gebed). Alle servitars van de Vuurheer streven ernaar om dit niveau te bereiken vanwege dit gebed. Overleg dit met een Spelleider

#### 5.2.4 Vierde graad

Alle vierdegraads gebeden kosten 4 punten om te leren, 4 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 2 minuten. Gebeden van de vierde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden en zijn alleen beschikbaar voor hogepriesters.

#### 4-Shining Example

Vereist: Unity  
Duratie: 1 encounter  
Doel: Zelf  
Effect: De priester zegent zichzelf tot lichtend voorbeeld van alle strijders. Iedereen binnen 5 meter van de priester zal voor 1 encounter, immuun zijn tegen "Fear" effecten. Ook dragen ze een gezegende bescherming die beschermt tegen de eerste 20 schade van het element vuur. Roep "No Effect" om dit te laten zien. De priester zelf kan verder ook per 10 seconden een "Strike" slaan.  
Opmerking: De cirkel van 5 meter beweegt mee met de priester. Personen zullen de effecten hierdoor direct verliezen als ze verder dan 5 meter bij de priester vandaan zijn.

#### 4-Circle of Nihilism

Vereist: Destruction  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Een cirkel van maximaal 5 meter doorsnede  
Effect: De spreuk creëert een cirkel en beschrijft welk type voorwerp erdoor beïnvloed wordt. (potion, zwaard, dukaat). Alle voorwerpen van dit type die in de cirkel terecht komen, worden meteen vernietigd alsof ze een "Shatter" effect over zich heen hebben gehad. Alleen krachtige magische voorwerpen kunnen niet gesloopt worden door de cirkel. Ook is het verboden om delen van levende wezen te beschrijven als "voorwerpen" bij deze spreuk.

#### 4-Fuse with Fire

Vereist: Dominate Demon  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Met dit gebed laat de priester een sterfelijk persoon bezeten raken door een servitar van de Vuurheer. Deze persoon wordt een machtige krijger, maar zal slechts de Wil van de Vuurheer uitvoeren. (Vuur en vernietiging brengen aan zijn vijanden). Aan het eind van het gebed, draagt het lichaam van het doelwit de sporen na. (rode huid, hoorntjes, permanente verwondingen, etc.)  
Het doelwit heeft de volgende voordelen:

- Het doelwit krijgt +10 levenspunten, is immuun tegen "Fire" schade en "Fear".
- 1x per 30 seconden mag het doelwit 1 van de volgende effecten gooien: "Fire Arrow" (1e graads vuurmagie), "Fear" (1e graads geestmagie) of "Strike".
- 1x per encounter mag het doelwit 1 van de volgende effecten gebruiken: "Fiery Embrace (3e graads vuurmagie), "Shatter" (2e graads vuurmagie) ,

of "Divine Rage" (2e graads priester van de vVuurheer)

- Het doelwit geldt als servitar van de Vuurheer en kan dus beïnvloed worden door "Remove Demon of Dominate Demon"

Let op: Servitars van een hoog machtsniveau zijn immuun tegen geestbeïnvloedende magie (en dus ook dit gebed). Alle servitars van de Vuurheer streven ernaar om dit niveau te bereiken vanwege dit gebed. Overleg dit met een Spelleider

### **5.3 De Huntress, Moeder Aarde, Vrouwe der Natuur, Oog van Jade.**

*Veel gebeden van de Vrouwe der natuur gebruiken de kracht van een dierentotem. In het aanheffen van de spreuk moet de priester de kracht symbolisch overdragen van dit dier aan degene die de zegening krijgt. Zo zetten sommige priesters een teken van het dier op degene die gezegend wordt. Anderen geven een haarplukje, botje of keutel van het dier aan de gezegende. Een vereiste voor de spreuken om te werken is dat de kracht symbolisch wordt overgedragen, dus een priester die dit niet kan, kan het gebed niet gebruiken.*

#### **5.3.1 Eerste graad**

Alle eerstegraads gebeden kosten 1 punt om te leren, 1 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 30 seconden.

##### **1-Mark of the Bull**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Bij de incantatie draagt de priester de "Strength of the Bull" over aan de gezegende. Degene die de kracht ontvangt mag zolang de zegening duurt eenmalig een "Strike" slaan.

##### **1-Mark of the Turtle**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Bij de incantatie draagt de priester de "Armour of the Turtle" pad over aan de gezegende. Deze persoon krijgt 2 pantserpunten die duren totdat ze eraf geslagen worden of het dagdeel voorbij is.

##### **1-Mark of the Owl**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: De gezegende is beschermd tegen de eerste geest beïnvloedende spreuk of effect die hij of zij over zich heen krijgt. Hierna is de spreuk afgelopen. Roep "No Effect" als reactie op een geest beïnvloedende spreuk en negeer deze spreuk.

##### **1- The Wild Hunt**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Maximaal 5 personen per 1 manapunt  
Effect: De Priester en alle deelnemers beloven 1 enkel persoon (Bijvoorbeeld Xavier, demon-heer van Groenheim of meester Tao-lin) op te jagen in naam van de Vrouwe van het Woud. Deze zegening werkt op de eerste klap/slag/schot die ieder van de deelnemers tegen de opgejaagde persoon per encounter. Deze klap, slag of schot doet dan "Spirit" schade. Een favoriete toepassing van deze spreuk is het opjagen van een doelwit met een groep jagers die elkaar steeds aflossen in het opjagen en tussentijds uitrusten.

##### **1-Ray of Light**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Sun Arrow" afschieten. Deze spreuk doet "2 Magic" schade, maar werkt alleen tegen onnoden.

##### **1-Enhance Sense**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Door deze zegening zal de priester 1 zintuig sterk verbeteren; gehoor, zicht, reuk of smaakvermogen. Als je hiermee dingen wilt bereiken als bv afluisteren of het detecteren van een gif in een drankje dan zal er spelleiding bijgehaald moeten worden.



### **1-Guardian of the Oak**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 boom  
Effect: De priester plaatst een fysiek teken in een boom (een tekening, een heilig symbool, een dierenoog, etc.). Als deze gaat mediteren, ziet en hoort hij alles wat er rond de boom gebeurt. (OC: je mag met je hand omhoog naar de boom toelopen en daar hoor/zie je alles wat er daar gebeurt)

### **5.3.2 Tweede graad**

Alle tweedegraads gebeden kosten 2 punten om te leren, 2 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1 minuut.

### **2-Mark of the Unicorn**

Vereist: Mark of the Turtle  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Bij de incantatie draagt de priester de "Protection of the Unicorn" over aan de gezegende. Deze persoon krijgt 4 pantserpunten die duren totdat ze eraf geslagen worden of de duratie voorbij is.

### **2-Bless Weapon**

Vereist: The Wild Hunt  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 aangeraakte wapen  
Effect: Het gezegende wapen doet "Spirit" schade.

### **2-Sunlight**

Vereist: Ray of Light  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Sun Blast" afschieten. Deze spreuk doet "4 Magic" schade, maar werkt alleen tegen ondoden.

### **2-Minor Regeneration**

Vereist: Enhance Sense  
Duratie: 1 dag  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Deze zegening geneest per uur 2 levenspunten bij de gezegende tot een maximum van 6 per dagdeel.  
Als de gezegende het bewustzijn verliest doordat deze op 0 levenspunten komt te staan, stopt de zegening met werken.

### **2-Way of the Trees**

Vereist: Guardian of the Oak  
Duratie: Direct  
Doel: 1 boom  
Effect: Aan het eind van de incantatie reist de priester door één boom naar een andere. De priester stapt een boom "in" en teleporteert door de boom naar een andere boom binnen 1 kilometer afstand. OC: houd je hand omhoog en loop naar van de ene boom naar de andere boom, waar je personage weer tevoorschijn komt.

### 5.3.3 Derde graad

Alle derdegraads gebeden kosten 3 punten om te leren, 3 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1,5 minuut. Gebeden van de derde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden.

#### 3-Mark of the Rhino

Vereist: Mark of the Unicorn  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Bij de incantatie draagt de priester de "Skin of the Rhino" over aan de gezegende. Deze persoon krijgt 6 pantserpunten die duren totdat ze eraf geslagen worden of de duratie voorbij is.

#### 3-Mark of the Bear

Vereist: Bless Weapon  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Bij de incantatie draagt de priester de "Force of the Bear" over aan de gezegende. Deze persoon doet 1 punt meer schade met zijn aanvallen.

#### 3-Sunshine

Vereist: Sunlight  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Sun Ball" afschieten. Deze spreuk doet "8 Magic" schade maar werkt alleen tegen ondoden.

#### 3-Regeneration

Vereist: Minor Regeneration  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Deze zegening geneest per half uur 2 levenspunten bij de gezegende tot een maximum van 10 per dagdeel.  
Als de gezegende het bewustzijn verliest doordat deze op 0 levenspunten komt te staan, stopt de zegening met werken.

### 5.3.4 Vierde graad

Alle vierdegraads gebeden kosten 4 punten om te leren, 4 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 2 minuten. Gebeden van de vierde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden en zijn alleen beschikbaar voor hogepriesters.

#### 4-Mark of the Basilisk

Vereist: Mark of the Rhino  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: Bij de incantatie draagt de priester de "Scales of the Basilisk" over aan de gezegende. Deze persoon is krijgt 1 schade minder van alle bronnen. "Through" schade is geen uitzondering op dit effect.

#### 4-Avenger

Vereist: Mark of the Bear  
Speciaal: Dit gebed kan maar éénmaal per dag gebruikt worden.  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: De gezegende wordt de Wreker van de Vrouwe van het Woud. Deze zegening kan op 2 manieren gebruikt worden: de gezegende wordt een wreker in het algemeen óf deze wordt een wreker tegen 1 specifieke persoon.

Als de zegening algemeen gebruikt wordt; krijgt de gezegende de volgende voordelen:

- De gezegende krijgt +5 levenspunten. Deze kunnen genezen worden
- De gezegende doet met alle aanvallen 1 punt meer schade en alle aanvallen doen "Spirit" schade.
- De gezegende is immuun tegen alle vormen van "Fear"
- De gezegende mag éénmaal per encounter een "Strike" slaan

Als de gezegende een Avenger wordt tegen 1 specifieke persoon; heeft de zegening de volgende effecten:

- De gezegende krijgt +5 levenspunten. Deze kunnen genezen worden
- De gezegende doet met alle aanvallen tegen de specifiek genoemde persoon 2 punten meer schade en alle aanvallen doen "Spirit" schade.
- De gezegende is immuun tegen alle vormen van "Fear" en "Strike" die door deze persoon gebruikt worden.
- De gezegende mag éénmaal per encounter een "Strike" slaan

#### 4-Bringer of Dawn

Vereist: Sunshine  
Duratie: 1 dag  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag op iedere ondode die deze tegenkomt éénmaal een "Sun Ball" gooien. Als een ondode opnieuw herrijst; mag de priester opnieuw een "Sun Ball" gebruiken. Deze spreuk doet "8 Magic" schade per "Sun Ball" maar werkt alleen tegen ondoden.

## **5.4 De Seductress, de Sterren, Ivoren Hoveling, Vrouwe der Schaduwen**

### **5.4.1 Eerste graad**

Alle eerstegraads gebeden kosten 1 punt om te leren, 1 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 30 seconden.

#### **1-Fear**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Fear" effect gebruiken (zie 1e graads spreuk geestmagie).

#### **1-Embrace the Shadows**

Duratie: maximaal 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: Zolang de priester in de schaduwen blijft (of in het donker) is hij onzichtbaar (houd je vinger in de lucht). Zodra de priester zijn aanwezigheid bekendmaakt (door aan te vallen, lawaai te maken) of er licht op hem valt; is de onzichtbaarheid voorbij en daarmee de spreuk.

#### **1-Detect Curse**

Duratie: Direct  
Doel: Zelf of 1 aangeraakte persoon  
Effect: De priester merkt of er een vervloeking actief is op de persoon die hij/zij aanraakt. Deze zegening herkent alle vervloekingen vanuit de Vrouwe der Schaduwen én de "Quest" spreuk van Erasus. Ook weet de priester wat de exacte bewoordingen zijn van de vervloeking/queeste en dus wat de "uitweg" is. Als het om een andersoortige vervloeking gaat dan kan het effect van deze spreuk wisselend effect hebben.

#### **1-Calm**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Calm" spreuk gebruiken (zie 1e graads spreuk geestmagie).

#### **1-Steal Item**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: Als dit gebed actief is, kan hij op ieder moment gebruikt worden. De priester kan een onbeheerd voorwerp magisch stelen. De priester kijkt naar het voorwerp en dit zal even later in zijn hand verschijnen. Dit werkt alleen op een onbeheerd voorwerp dat niet groter is dan de handpalm van de priester. OC: Loop even naar een spelleider toe en zeg welk voorwerp je steelt; deze zal het dan voor je halen.

#### **1-Shield of Illusions**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester ontvangt een zegening waardoor deze even ergens anders is wanneer hij/zij een klap krijgt. De zegening werkt alleen tegen de eerste aanval en is daarna beëindigd. Hij werkt tegen alle aanvallen en magische pijlen/stralen/ballen van ieder element, maar niet tegen andere spreuken. OC: Roep "No Effect"

### 1-Enhance Emotions

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 persoon binnen 10 meter van de priester  
Effect: Bij 1 persoon binnen 10 meter worden zijn/haar emoties versterkt. Roep even tegen deze persoon "Command – Enhance Emotions". De priester versterkt de emoties die er al zijn, en heeft dus geen controle over welke emotie er versterkt wordt. Iemand die boos is, zal bozer worden; iemand die verliefd is, zal tot over zijn oren verliefd worden.  
Als je het prettiger vindt om dit via een spelleiding te spelen; vraag je een spelleiding om de call voor je te maken.

### 5.4.2 Tweede graad

Alle tweedegraads gebeden kosten 2 punten om te leren, 2 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1 minuut.

### 2-Charm

Vereist: Fear  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 persoon binnen 10 meter  
Effect: 1 persoon binnen 10 meter wordt goddelijk beïnvloed om de vriend van de priester te zijn. Gebruik de call "Charm".  
Dit betekent concreet dat hij/zij de meeste verzoeken van de magiër zal voldoen, tenzij dit tegen de natuur van het slachtoffer in gaat zoals zichzelf doodmaken, andere vrienden vermoorden etc.

### 2- Fuse with Shadows

Vereist: Embrace the Shadows  
Duratie: maximaal 1 dagdeel  
Doel: Zelf  
Effect: De priester is volledig onzichtbaar zolang hij/zij geen directe invloed uitoefent op een andere persoon zoals aanraking/praten/aanvallen/etc. Als de priester dit wel doet houdt de spreuk op met werken en wordt de priester zichtbaar. Gedurende de spreuk is de priester wel te horen/ruiken etc. Houd een vinger omhoog om te laten zien dat je onzichtbaar bent.

### 2- Curse

Vereist: Detect Curse  
Duratie: 1 dag  
Doel: 1 persoon binnen 10 meter  
Effect: Een priester spreekt een vervloeking uit over een persoon. Deze vervloeking is een negatief effect dat duurt totdat een dagdeel voorbij is, maar een vervloeking dient ook altijd een "uitgang" te hebben.  
Voorbeeld: Totdat je al je geld hebt weggegeven, zul je geen geld meer kunnen verdienen met je smederij. Het effect is dat een vaardigheid "ambacht" niet werkt; de uitgang is het weggeven van al het geld dat iemand heeft.  
Je mag als priester zelf een negatief effect bedenken; maar dan moet je een spel leider van te voren informeren over de vloek. De spel leider past het effect aan op het niveau van de vloek, de moeilijkheid van de uitgang en de manier waarop je het uitspeelt. Je mag ook 1 van de standaard negatieve effecten hanteren:

- Een vaardigheid (niet (priester)magie of alchemie) werkt niet langer
- Het personage heeft -2 levenspunten
- Het personage krijgt een fysiek teken (hoorns, huidtekening) dat niet verwijderd kan worden.

Spelleiders waarderen het als je een geschreven versie van de vloek aan hen overhandigt, omdat de bewoording nogal nauw luistert. (in voornoemd voorbeeld kan de vloek gebroken worden door het geld weg te geven en vervolgens weer terug te krijgen). Als dit niet gebeurt, is de interpretatie van de spelleiding leidend.

## **2-Gift**

Vereist: Calm  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf en 1 aangeraakte persoon  
Effect: De priester mag met dit gebed 1 van zijn vaardigheden (maar geen spreuken, gebeden of recepten) overdragen aan een andere persoon. Voorbeelden zijn het gebruik van wapens, pantservaardigheden, lezen van boekrollen, etc. Gedurende het dagdeel kan de priester deze vaardigheid niet gebruiken, en degene die hem ontvangt wel. Hierdoor kan iemand een vaardigheid tijdelijk gebruiken waarvoor hij niet de vereiste vaardigheden kent. Dit gebed mag ook de andere kant op gebruikt worden; waardoor een andere persoon een vaardigheid tijdelijk overdraagt aan de priester. Dit kan alleen als deze persoon hiermee bewust instemt en dit kan afgedwongen worden met een "Command".

## **2-Imitate Prayer [kies 1 eerste graad gebed van een andere godheid]**

Vereist: Steal Item  
Doel: Als geïmiteerd gebed.  
Duratie: Als geïmiteerd gebed.  
Effect: Als geïmiteerd gebed. Priesters van de Vrouwe der Schaduwen gaan soms door voor priesters van andere goden. Hun godheid geeft hen krachten die precies overeenkomen met die van andere goden, dit kost hen echter wel meer kracht. Priesters van Vrouwe der Schaduwen kunnen alle eerstegraads gebeden leren van andere goden als tweedegraads gebeden. De priester mag nooit 1 van de namen van de andere godheid gebruiken om te incanteren, maar hoeft ook de naam van de vrouwe der schaduwen niet te noemen.

### 5.4.3 Derde graad

Alle derdegraads gebeden kosten 3 punten om te leren, 3 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1,5 minuut. Gebeden van de derde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden.

#### 3-Shadow Message

Vereist: Charm  
Doel: 1 persoon binnen 2,5 meter  
Duratie: 1 dagdeel of einde opdracht  
Effect: De priester kan een persoon een opdracht geven. Dit persoon zal er alles aan doen deze opdracht te laten slagen. Informeer van te voren even bij de spelleiding of je opdracht binnen de lijnen van deze spreuk valt.  
Deze spreuk kent twee beperkingen:  
Het doelwit kan geen commando krijgen dat direct tot zijn of haar dood leidt.  
De opdracht mag maximaal 1 zin lang zijn.  
Opmerking: Dit gebed hoeft niet hardop te worden uitgesproken maar zal wel altijd minsten gefluisterd moeten worden. Ook moet dit gebed binnen 2.5m van het target worden gedaan want anders zal het geen effect hebben.

#### 3- Circle of Shadows

Vereist: Fuse with Shadows  
Doel: Iedereen binnen de cirkel  
Duratie: Zolang de priester concentreert  
Effect: De priester tekent een cirkel op de grond met een diameter van maximaal 3 meter. Ieder wezen in deze cirkel zal onzichtbaar zijn zolang ze in deze cirkel verblijven. Alle geuren en het geluid van binnen de cirkel zullen niet buiten de cirkel waarneembaar zijn.

#### 3- Greater Curse

Vereist: Curse  
Duratie: 1 Dagdeel  
Doel: 1 persoon binnen 10 meter  
Effect: De grotere vervloeking werkt hetzelfde als een vervloeking met als verschil dat de grotere vervloeking langer kan werken of sterker is. De priester heeft de keuze om: Het effect te versterken (zie hieronder voor voorbeelden)  
De duur te verlengen tot 1 jaar

De standaardeffecten (mits versterkt) zijn:

- Zodra het personage iets eet of drinkt; krijgt het 3 punten schade.
- Het personage verliest toegang tot een element magie naar keuze van de priester.
- Het personage verliest toegang tot een soort alchemie (drankjes, componenten, hoge alchemie) naar keuze.
- Het personage verliest de vaardigheid om bloed te laten vloeien met wapens.
- Het personage heeft nog maar 1 levenspunt van zichzelf en de vaardigheid "Stevigheid" werkt niet. Dit betekent dat mensachtigen nog maar 1 levenspunt kunnen hebben. Servitars en monsters soms nog meer.
- Het personage valt in slaap wanneer hij langer dan 15 seconden geen geluid maakt

#### 3-Divine Gift

Vereist: Gift  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf en 1 aangeraakte persoon  
Effect: Werkt zoals "gave" met als verschil dat beide personages nu de vaardigheid in kwestie kunnen gebruiken.

#### 5.4.4 Vierde graad

Alle vierdegraads gebeden kosten 4 punten om te leren, 4 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 2 minuten. Gebeden van de vierde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden en zijn alleen beschikbaar voor hogepriesters.

#### 4-Blessing of the Night

Vereist: Divine Gift  
Doel: Iedereen in de cirkel  
Duratie: 1 dagdeel (Avond)  
Effect: De priester trekt een cirkel van maximaal 3m in diameter. Iedereen in de cirkel zal de hele avond 2 extra levenspunten krijgen. Ook zullen alle personen "Embrace the shadows" kunnen gebruiken zo vaak ze willen gedurende de avond. Tot slot zullen de personen elk een "Fear" effect kunnen gebruiken per half uur.

#### 4-Shadow Master

Vereist: Circle of Shadows  
Doel: Iedereen die de priester aanraakt  
Duratie: Tot loslaten priester  
Effect: Nadat de priester het gebed heeft uitgesproken wordt iedereen die de priester aanraakt onzichtbaar zolang ze de priester aanraken. Vanaf het moment dat personen de priester loslaten zijn ze nog 5 minuten onzichtbaar of totdat hij/zij directe invloed uitoefent op een andere persoon zoals aanraking/praten/aanvallen/etc.

#### 4- Death's Curse

Vereist: Greater Curse  
Duratie: 1 Jaar en een dag  
Doel: 1 persoon binnen 10 meter  
Effect: De doods vloek is het meest heftige wapen in het arsenaal van de priesters van de Schaduwvrouwe. Degene die deze vloek tegen zich hoort uitspreken; weet dat hij of zij zal overlijden precies 1 jaar en 1 dag nadat hij is uitgesproken. Tot die tijd zal de drager zich steeds slechter voelen; alsof hij langzaam "wegzakt" in de schaduwen.  
(Speltechnisch gezien krijgt de persoon die hem over zich heen krijgt, een "fatal" op een willekeurig, door de spelleiding gekozen, moment tijdens de 366e dag na het uitspreken van de vloek. De duratie van de vloek wordt zo aangepast dat dit moment altijd tijdens een groot Kederan-evenement valt)  
Zoals alle vloeken; moet ook deze een "uitgang" hebben, een manier om de vloek te omzeilen. Voorbeelden zijn "tenzij je een jaar lang de waarheid spreekt, zul je zeker sterven", "Breng iedere dag een offer aan de Vrouwe der Schaduwen, anders zul je zeker sterven", "Vind de verloren schat van Melchizedek voordat de zon wederom rond is, anders zul je zeker sterven".  
Deze vloek kan niet ritueel verbroken worden; tenzij dit ritueel geleid wordt door een hogepriester van de vrouwe der schaduwen.  
Een hogepriester kan deze spreuk slechts éénmaal per jaar uitspreken.



## **5.5 Erasu, De Balansbrenger, Heer van Magie en Ultieme Rechter**

*Tussen Kederan 6 en Kederan 24 is Erasu langzaam teruggekomen; vooral door de acties van enkele helden op kritieke plaatsen in Krimmhild, de Crimson Coast en Kenkon. De wereld is echter nog niet altijd bekend met deze nieuwe godheid en diverse stromingen van andere kerken hebben deze ook nog niet geaccepteerd. Ook de servitars van Erasu zijn nog niet groot in aantal of zo machtig als de servitars van de andere godheden. Of het hierdoor komt of door een andere reden, weet niemand, maar een feit is dat er slechts twee gebeden bekend zijn van het derde niveau en geen van het vierde niveau.*

### **5.5.1 Eerste graad**

Alle eerstegraads gebeden kosten 1 punt om te leren, 1 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 30 seconden.

#### **1-Focus**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: Zelf en 1 aangeraakte persoon  
Effect: De gezegende is beschermd tegen de eerste geest beïnvloedende spreuk of effect die hij of zij over zich heen krijgt. Hierna is de spreuk afgelopen. Roep "No Effect" als reactie op een geest beïnvloedende spreuk en negeer deze spreuk.

#### **1-Soul Transfer**

Duratie: Direct  
Speciaal: Deze spreuk kost geen mana om te gebruiken.  
Doel: 1 overleden persoon of rondzwerende ziel  
Effect: De priester stuurt de ziel door naar de plek waaraan hij/zij deze beloofd heeft. Dit kan een godheid zijn, maar ook een servitar of magisch wezen. Met dit gebed wordt onderzocht waaraan een persoon zijn ziel heeft verbonden. Vervolgens wordt de ziel daarnaartoe gestuurd waarmee de meest krachtige band bestaat. In het geval dat de ziel niet geclaimed is stuurt dit gebed de ziel door naar de plaats die het best past bij de ziel. Bij een ziel zonder informatie (b.v. pasgeboren kinderen) stuurt het gebed de ziel door naar Erasu.

#### **1-Priestly Help**

Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 andere priester in zelfde gebed  
Effect: Als de andere priester een gebed van de tweede graad of hoger wil gebruiken, kan de priester van Erasu 1 mana bijdragen aan de spreuk en dus een deel van de magiekost betalen.  
Dit gebed kost dus meer dan 1 mana om te gebruiken – 1 voor de spreuk en steeds 1 om bij te dragen aan het gebed van de andere priester. Merk op dat priesters van Erasu iedere soort priesterlijke gebeden kunnen ondersteunen.

#### **1-Truth**

Duratie: 1 vraag  
Doel: Eén andere persoon die aanwezig is wanneer de priester dit gebed uitspreekt  
Effect: De priester van Erasu mag direct aansluitend op het gebed een vraag stellen, waarop de andere persoon verplicht is naar waarheid te antwoorden. De persoon mag ervoor kiezen om niet te antwoorden. Als hij/zij deze vraag echter beantwoordt, moet dit naar waarheid.

#### **1-Refine Component**

Duratie: Permanent  
Doel: 1 component  
Effect: De priester van Erasu kan uit het niets anders dan aarde, water, vuur en lucht 1 eerstegraads alchemisch component destilleren. De vier basiselementen moeten (in ieder geval in symbolische vorm) aanwezig zijn bij het uitvoeren van het gebed. De priester kan dit gebed maar 3 keer per dag uitvoeren.

### 5.5.2 Tweede graad

Alle tweedegraads gebeden kosten 2 punten om te leren, 2 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1 minuut.

#### 2-Empower Item

Vereist: Priestly Help  
Duratie: Permanent  
Doel: 1 magisch voorwerp met 1 of meer ladingen  
Effect: Dit gebed werkt op een voorwerp met 1 of meer ladingen. De priester van Erasu bekrachtigt het voorwerp door er extra 1 extra mana in te stoppen en daarmee eventueel extra ladingen te creëren.  
Bijvoorbeeld, met dit gebed een 1e graads boekrol 2 maal werken.

#### 2-Bless Weapon

Vereist: Soul Transfer  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 aangeraakt wapen  
Effect: Het gezegende wapen doet "Spirit" schade.

#### 2-Godly Justice

Vereist: Truth  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 persoon  
Effect: De incantatie van deze spreuk moet een (symbolische) rechtzaak laten zien waarin het doelwit beschuldigd wordt van het breken van een wet. (hetzij 1 van de wetten van Erasu, hetzij een menselijke wet). Deze persoon moet ook echt schuldig zijn aan het breken van deze wet en het dient een serieuze overtreding te zijn. (dus niet op het gras lopen terwijl dit net ingezaaid is)  
Hierna mag de priester de tegenstander straffen met vurige wraak. De priester mag gedurende iedere encounter éénmaal een "Fireball" spreuk gebruiken op deze persoon. (Zie 3e graads spreuk vuurmagie), maar er moet steeds 30 seconden tussen zitten.  
Haal voor het uitspreken van deze spreuk altijd een Spelleider.

#### 2-Master of Alchemy

Vereist: Refine Component  
Duratie: Zie effect  
Doel: 1 potion, of alchemisch product dat de priester aanraakt.  
Effect: De priester "verlengt" de duratie van 1 alchemisch voorwerp met 1 evenement. Dit werkt op kruiden, componenten, maar ook op giften, potions en andere alchemische zaken. Het gebed werkt niet op magische voorwerpen van een niet-alchemische bron.

### 5.5.3 Derde graad

Alle derdegraads gebeden kosten 3 punten om te leren, 3 mana om te gebruiken en hebben een incantatietijd van 1,5 minuut. Gebeden van de derde graad kunnen niet bij karakter-creatie gekozen worden en moeten binnenspels van een leermeester geleerd worden of verdiend worden.

#### 3-Safe Haven

Vereist: Bless Weapon  
Duratie: 1 dagdeel  
Doel: 1 cirkel van maximaal 5 meter doorsnede  
Effect: In de cirkel is absolute neutraliteit in goddelijke zaken gewaarborgd. Een ieder die in de cirkel is, is immuun tegen geest beïnvloedende magie. Ook servitars (van welke god dan ook) kunnen de cirkel niet betreden.

#### 3-Quest

Vereist: Godly Justice  
Duratie: Tot vervuld of 1 jaar en 1 dag.  
Doel: 1 persoon die bewust akkoord gaat met dit gebed  
Effect: Een priester van Erasu kan een persoon een taak opdragen. Als deze persoon de taak wel accepteert maar niet uitvoert (of kán uitvoeren!) zal deze spreuk de persoon straffen.  
Voorbeelden zijn: “bescherm deze tempel”, “steel niet meer” of “vind binnen drie maanden uit wie de moordenaar is van Chivalric”.  
De priester spreekt de straf uit wanneer hij het gebed uitspreekt. Hieronder zijn drie opties die standaard werken; de priester mag ook creatief worden, in dat geval is er spelleiding nodig bij het uitvoeren van dit gebed.  
Standaardstraffen zijn:

- De gestrafte persoon wordt gemerkt met een zwarte driehoek op het voorhoofd van de persoon.
- De persoon verliest permanent 2 levenspunten.
- De gestrafte persoon verliest de mogelijkheid een vaardigheid te gebruiken, welke vaardigheid dit is wordt besloten door de priester.

*Verdere gebeden van Erasu zijn nog niet gevonden.*