



© Vortex Adventures, juni 2014

Dit regelsysteem mag niet worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Vereniging Vortex Adventures. Het is tevens niet toegestaan dit regelsysteem te gebruiken voor evenementen, die niet door Vereniging Vortex Adventures worden georganiseerd, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Vereniging Vortex Adventures.

Inhoudsopgave

Inleiding	4
Algemene regels	5
Opzet van de Spreuken	6
Magiërspreuken	8
Aarde.....	8
Hout	10
Lucht	12
Metaal.....	14
Vuur	16
Water	18
Priesterspreuken	22
Body/Life.....	22
Chaos/Destruction	23
Civilization/Order	24
Death/Soul	26
Evil/Darkness.....	28
Good/Light	29
Mind/Knowledge.....	30
Nature/Creation	32
Genezingspreuken	33
Genezingspreuken A	34
Genezingspreuken B	35
Genezingspreuken C	36
Genezingspreuken D	37
Necromantie.....	38
Necromantie A	38
Necromantie B	40
Demonologie	42
Demonologie A.....	43
Demonologie B.....	44
Extra Spreuken	46
Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten	48

Inleiding

Samen met het Algemeen Regelboekje, het Vaardighedenboekje en het Figurantenboekje vormt dit boekje de basis van het spelregelsysteem. In dit boekje staan alle spreuken van alle spreukenvaardigheden bij elkaar.

Ook als je een personage speelt dat geen spreuken gebruikt raden we je aan om dit document eens aandachtig door te nemen. Je krijgt dan een goed idee van wat er zoal mogelijk is binnen het spel en zult minder snel voor verrassingen komen te staan.

In dit boekje zal allereerst ingegaan worden op de algemene regels met betrekking tot spreuken. Hierna zullen stap voor stap de verschillende groepen spreuken behandeld worden. Alle spreuken in dit boekje komen voort uit vaardigheden van spelers en/of monsters.

Het is mogelijk dat je spreuken tegenkomt die niet in dit boekje staan. Deze spreuk komt dan niet voort uit een vaardigheid, maar bijvoorbeeld een power of een item. Het is dus mogelijk dat je geconfronteerd wordt met een spreuk waar je nog nooit van gehoord hebt. Let in een dergelijk geval goed op de call aan het einde van de incantatie.

Er zijn situaties waar het niet wenselijk is dat een speler een spelleider om uitleg moet vragen voor hij of zij juist kan reageren op het spel. Alle spreuken die resulteren in "offensieve" effecten en die daarmee kunnen zorgen voor een dergelijke situatie zijn voorzien van een of meer calls. De spreuk doet dan ook gewoon hetzelfde als de call uit het Algemeen Regelboekje. Bij alle overige spreuken is het zelden tot nooit een probleem om de gebruiker te vragen wat de spreuk doet. Hij of zij kan je dit vervolgens uitleggen.

Algemene regels

Zelfde Naam = Niet Stapelen

Voor alle spreuken (en effecten) geldt: Als iets dezelfde naam heeft, dan telt het niet bij elkaar op.

Dus een EARTH SHIELD stapelt niet met een EARTH SHIELD uit een drankje of voorwerp. Indien iets dezelfde naam heeft dan vervangt de laatst uitgevoerde spreuk of het laatst uitgevoerde effect de voorgaande gelijk genaamde spreuk(en) en effecten.

Regel en Uitzondering

Voor alle spreuken (en effecten) geldt:

Als er een algemene regel is waar staat dat iets wel of niet wel mogelijk is en bij de spreuk staat dat het juist niet of juist wel mogelijk is, dan overtreft de tekst bij de spreuk voor dat specifieke geval de algemene regel.

Spreuken Hoor Je, Calls Niet

Alle calls die worden geroepen voor een spreuk/effect (zoals PARALYZE, STRIKE en THROUGH) zijn Tijd-Uit calls en hoor je binnen het spel niet. De incantaties van spreuken hoor je binnen het spel wel.

Vrije Handen

Wanneer een spreuk gedaan wordt dienen beide handen vrij te zijn, tenzij de spreukengebruiker de vaardigheid AMBIDEXTRIE heeft; zie voor verdere uitleg het VAARDIGHEDENBOEKJE.

Genezing van Extra Hitpoints en reparatie van Extra Beschermingspunten

Zowel normale hitpoints als extra hitpoints zijn te genezen. Als eerste worden altijd de normale hitpoints genezen. Daarna pas eventuele extra hitpoints. Van extra hitpoints wordt de tijdsduur *niet* verlengd. Extra hitpoints verdwijnen zodra de spreuk of het effect dat deze veroorzaakt afloopt.

Extra beschermingspunten kunnen niet gerepareerd worden.

Onderbreken van Incantaties

Let op! Een spreuk wordt onderbroken op het moment dat de spreukengebruiker met kracht geraakt wordt terwijl hij de incantatie nog aan het uitspreken is!

Als een spreuk onderbroken wordt, wordt de mana verbruikt! Ook als de spreukengebruiker immuun is voor de betreffende schade, wordt de spreuk onderbroken.

Opzet van de Spreuken

De beschrijving van de spreuken heeft de volgende indeling:

<naam van de spreuk> <level/mana kosten>

<eerste deel van de incantatie>, <tweede deel van de incantatie>

<omschrijving>

<type>, <geestbeïnvloedend>, <afstand>, <incantatietijd>, <duur>

Level/mana kosten

Voor alle spreuken geldt dat het level van een spreuk gelijk is aan de hoeveelheid mana die eraan gespendeerd wordt.

Er zijn spreuken die (X) mana kosten. Dit betekent dat de spreukgebruiker kan bepalen hoeveel mana hij aan de spreuk spendeert. Bij een dergelijke spreuk kan er maximaal 5 mana per keer door de spreukgebruiker gespendeerd worden. Dit betekent ook dat als een spreukgebruiker 3 mana aan een dergelijke spreuk spendeert, dat deze spreuk in dit geval een level 3 spreuk betreft.

Typen

Er zijn 3 verschillende typen spreuken. Een spreuk is altijd van 1 type.

Enchantment

Dit is een spreuk met een bepaalde duur, die door een REMOVE ENCHANTMENT spreuk beëindigd kan worden. Anders blijft de spreuk effect houden totdat de duur, zoals deze bij de spreuk vermeld is, verlopen is. Wanneer dezelfde enchantment op hetzelfde doel wordt uitgevoerd zal het effect van de nieuwe spreuk de oude vervangen. Effecten van enchantments worden bij een tweede spreuk dus niet dubbel geteld.

Concentratie

De spreukgebruiker moet rustig en op de spreuk geconcentreerd zijn, en het deel van de incantatie blijven herhalen zoals bij de spreuk omschreven staat. Hij kan niet rennen, vechten, converseren en mag niet op andere wijze afgeleid zijn. Hij mag echter wel een eenvoudige vraag beantwoorden met een simpel, éénwoordig antwoord.

Een concentratiespreuk blijft effectief zolang de spreukgebruiker de concentratie duidelijk vast blijft houden. De concentratie kan niet langer vastgehouden worden dan de maximale duur van de spreuk. Indien de spreukgebruiker met kracht geraakt wordt, wordt de concentratie verbroken. Ook als de spreukgebruiker immuun is voor de schade van de klap of spreuk wordt de concentratie verbroken.

Direct

Dit is een spreuk waarvan het effect meteen na het voltooien van de incantatie wordt gerealiseerd. Binnen deze groep spreuken is er ook een aantal, vooral genezingspreuken, dat een verlengde incantatietijd kent.

Geestbeïnvloedend

Dit is een spreuk die de geest beïnvloedt. Hij zal niet werken tegen personen die immuun zijn voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten, bijvoorbeeld omdat zij zichzelf hiertegen beschermd hebben met magie.

Afstand

Er zijn 3 verschillende afstanden waarop spreuken kunnen werken.

Zelf

De spreukgebruiker kan de spreuk alleen op zichzelf en niet op anderen doen.

Aanraking

De spreukengebruiker moet het doel waar hij de spreuk op wil doen aanraken. Het is mogelijk dat een spreukengebruiker deze spreuk op zichzelf doet; hij moet dan wel aan de voorwaarden voldoen van de spreuk. Bijvoorbeeld ENFLAME WEAPON kent afstand "Aanraking" maar kan niet op "Zelf" gedaan worden, want de spreukengebruiker is geen wapen. Aanraking gebeurt altijd met de handen.

5 meter

Het doel van de spreuk moet zich binnen 5 meter van de spreukengebruiker bevinden. Zorg ervoor dat de ontvanger van de spreuk de incantatie kan horen. Net als bij "Aanraking" is het mogelijk dat een spreukengebruiker zichzelf kiest als ontvanger van de spreuk, en net als bij "Aanraking" moet dan wel aan de voorwaarden van de spreuk voldaan worden. Een spreukengebruiker kan bijvoorbeeld FEAR op zichzelf doen, want die spreuk werkt op personen. De spreuk SHATTER kan echter niet, want de spreukengebruiker is geen voorwerp.

Incantatietijd

Alle spreuken hebben een incantatie. In de meeste gevallen duurt het even lang om een spreuk uit te voeren als het duurt om de incantatie uit te spreken. Er zijn echter uitzonderingen – deze spreuken hebben dan een langere incantatietijd, waardoor het langer duurt voor deze spreuken voltooid zijn en het bijbehorende effect optreedt. Voor deze spreuken geldt dat de incantatie herhaald moet worden tijdens deze incantatietijd. Deze spreuken zijn allemaal Direct en hebben een incantatietijd vermeld staan.

Duur

- Directe spreuken hebben geen duur, omdat zij direct effect hebben.
- Concentratiespreuken duren zolang de spreukengebruiker zich concentreert – maar hebben ook een specifieke, maximale duur.
- Enchantments hebben een specifieke duur. Sommige enchantments hebben ook extra voorwaarden over hun duratie; bijvoorbeeld de eerstvolgende vijf slagen met een wapen. In dergelijk geval duurt de spreuk tot wat het eerste gebeurt; het verstrijken van de tijd of het uitvoeren van alle vijf de slagen.

Wigregels

Om hun kracht te bundelen kunnen spreukengebruikers in een "wig" gaan staan. Dit vereist dat alle deelnemers aan de wig OF elementair OF spiritueel zijn. Een wig is een grote levende driehoek met 1 spreukengebruiker voorop. Deze is de "kop" van de wig.

Achter de kop staan 2 spreukengebruikers, daarachter 3 enzovoorts. De laatste rij hoeft niet volledig te zijn. Iedere spreukengebruiker moet een hand op de schouder van een persoon voor zich leggen; op deze manier kunnen de spreukengebruikers hun gezamenlijke kracht naar de "kop" leiden.

Om de kracht van de wig te bepalen geeft eenieder in de wig manakaartjes aan de persoon in de kop van de wig. Deze kan dan een spreuk doen met een level dat gelijk is aan de som van alle mana.

Een wig kan alleen gebruikt worden voor spreuken waarbij vermeld is dat wigregels van toepassing zijn. Alle spreukengebruikers in een wig dienen over dezelfde soort spreuk te beschikken. Als dit niet het geval is dan kunnen ze niet bijdragen aan de wig en het uitvoeren van de spreuk. Een lid van een wig kan niet meer mana aan de spreuk spenderen dan als hij deze alleen zou doen.

Voorbeeld

Een priester met de spreuk DESTROY UNDEAD 2 kan samen met een spirituele necromantiër met de spreuk DESTROY UNDEAD X in een wig staan. De priester geeft 2 mana uit, de necromantiër 4. Samen komen ze zo tot een DESTROY UNDEAD LEVEL 6.

Magiërspreuken

Aarde

Detect Magic 1

By the powers of earth, I Detect Magic!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle magische voorwerpen en personen binnen 5 meter van de magiër zullen voor hem oplichten als zijnde magisch. Personen én voorwerpen met een elementaire enchantment zijn magisch.
- 2) De magiër kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen het soort magie (element) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk magiërs te identificeren.

Het bezit van magische voorwerpen of het onder invloed zijn van magische spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Earth Shield 1

By the powers of earth, let the Earth Shield me/him/her!

De ontvanger zal 1 extra beschermingspunt per locatie erbij krijgen. Dit telt als bepantsering en zal daardoor niet tegen THROUGH schade beschermen. Deze spreuk kan niet samenwerken met de spreuken BLESS ARMOUR en EMPOWER ARMOUR.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Iron Will 1

By the powers of earth, I forge a mind of Iron!

De ontvanger van deze spreuk mag eenmalig een geestbeïnvloedende spreuk of effect negeren. Wanneer er dan een geestbeïnvloedende spreuk of effect gedaan wordt op de ontvanger van de Iron Will moet deze persoon zeggen: "*By my Iron Will, I defy that spell.*"

Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik

Mend 1

By the powers of earth, I Mend what is broken!

De magiër kan 1 kapot of beschadigd voorwerp herstellen. Deze spreuk kan ook gebruikt worden om kapot pantser te repareren. Wanneer deze spreuk op een pantser gebruikt wordt, wordt al het pantser op 1 locatie gerepareerd – niet een heel pantser. Je kunt ook kleine kapotte voorwerpen repareren, zoals bv. een verscheurde brief, een gebroken beker etc.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd

Strength of Stones 1

By the powers of earth, I grant you/myself the Strength of Stones!

De ontvanger van deze spreuk mag gedurende de duur van deze spreuk éénmalig 1 STRIKE effect doen met de slag van een wapen. Het wapen waarmee de STRIKE uitgedeeld wordt mag geen klein wapen zijn (kleiner dan 45 cm). Wanneer de ontvanger van de spreuk de STRIKE wil uitdelen, dient hij eerst de incantatie "*Strength of stones!*" te doen.

Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruikt

Bonds of Earth 2

By the powers of earth, we shall Be as One!

De ontvanger van deze spreuk krijgt 2 extra hitpoints per locatie zolang de magiër de ontvanger aan blijft raken en de incantatie blijft herhalen. De magiër kan deze spreuk niet op zichzelf doen.

Concentratie, Aanraking en niet Zelf

Encase 2

By the powers of earth, may the earth Encase you!

De ontvanger is omgeven door aarde en niet in staat zich te bewegen. Er kunnen geen spreuken gedaan worden op deze persoon, noch kan er schade aan deze persoon toebedeeld worden.

Wanneer de aarde, die de ontvanger omhult, een CRUSH of 5 schade ontvangt eindigt de spreuk; de ontvanger van de spreuk ondervindt hiervan geen schade.

Wanneer met 1 klap of spreuk meer schade wordt toegebracht dan de aarde kan tegenhouden, dan telt de schade NIET door op de persoon maar wordt alleen de spreuk opgeheven.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Remove Enchantment 2

By the powers of earth, I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de magiër de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Mighty Weapon 3

By the powers of earth, grant this Weapon strength!

Het aangeraakte wapen zal gedurende de duur van deze spreuk de eerstvolgende 5 slagen het CRUSH effect doen, naast andere effecten. Dit mag geen klein wapen zijn (kleiner dan 45 cm). De magiër kan deze spreuk maximaal 1 keer per minuut doen.

Enchantment, Aanraking, 30 seconden of tot gebruikt

Stoneskin 3

By the powers of earth, let my Skin be as Stone!

De ontvanger krijgt 3 extra hitpoints per locatie erbij. Deze spreuk werkt niet in combinatie met een BARKSKIN spreuk of effect.

Enchantment, Zelf, 5 minuten

Hout

Aspect of the Bat 1

By the powers of wood, grant myself Bat-like vision!

De magiër kan in een straal van 5 meter in het donker zien en onzichtbare dingen zien.
Enchantment, Zelf, 5 minuten

Corrosion 1

By the powers of wood, I corrode this armour! Shatter!

De ontvanger verliest alle gewone en extra beschermingspunten op de aangeraakte locatie.

Direct, Aanraking

Detect Magic 1

By the powers of wood, I Detect Magic!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle magische voorwerpen en personen binnen 5 meter van de magiër zullen voor hem oplichten als zijnde magisch. Personen én voorwerpen met een elementaire enchantment zijn magisch.
- 2) De magiër kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen de soort magie (element) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk magiërs te identificeren.

Het bezit van magische voorwerpen of het onder invloed zijn van magische spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Feral Strikes 1

By the powers of wood, let my/your strikes be feral!

De ontvanger van deze spreuk zal gedurende de duur van deze spreuk met de eerstvolgende twee slagen STRIKE doen. De ontvanger moet hiervoor wel zijn wapen met twee handen vasthouden.

Enchantment, Aanraking, 30 seconden of tot gebruikt

Nature's Peace 1

By the powers of wood, feel Nature's Peace!

De ontvanger van de spreuk wordt vredelievend. Voor de duur van de spreuk zal de ontvanger van de spreuk geen vijandige acties ondernemen. Dit belet de ontvanger echter niet om zichzelf te verdedigen indien hij wordt aangevallen. Deze spreuk kan ook de INCITE AGGRESSION spreuk opheffen. Beide spreuken hebben dan verder geen effect; de ontvanger zal zich dus weer normaal gaan gedragen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Aspect of the Dryad 2

By the powers of wood, I grant you/myself the Fortitude of a Dryad!

De ontvanger van de spreuk krijgt 1 extra hitpoint per locatie, en zal gedurende 5 minuten immuun zijn voor ziekten. Ziekten waar de ontvanger al door beïnvloed was voor het begin van de spreuk, zullen niet opgeheven worden - ze worden enkel uitgesteld en gaan na het aflopen van deze spreuk verder.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Entangle 2

By the powers of wood, I bind your feet! Entangle!

Planten schieten uit de aarde omhoog en verstrikken de voeten van de ontvanger van de spreuk, en verhinderen dat deze zijn benen kan bewegen. De ontvanger van de spreuk kan zichzelf niet bevrijden totdat de spreuk is afgelopen.

Enchantment, 5 meter, 30 seconden

Remove Enchantment 2

By the powers of wood, I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de magiër de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Aspect of the Boar 3

By the powers of wood, I grant you/myself the power of the Boar!

De ontvanger krijgt 1 extra hitpoint per locatie, en zal voor de duratie van de spreuk tevens immuun zijn voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten. Ook kan de ontvanger gedurende de spreuk eenmalig een CRUSH uitdelen met een tweehandig of stafwapen. De magiër kan deze spreuk maximaal 1 keer per minuut doen.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Aspect of the Viper 3

By the powers of wood, I imbue this weapon with Venom!

Het aangeraakte wapen doet gedurende de duur van de spreuk PARALYZE POISON schade bij zijn eerste slag of stoot. Het effect op het wapen werkt alleen in de handen van de magiër die de spreuk heeft gedaan. De spreuk kan alleen op een houten of benen wapen of op een sikkkel gebruikt worden.

Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruikt

Lucht

Counter Spell 1

By the powers of air, I Counter that Spell!

Zal een spreuk tot en met level 2 tegengaan. De magiër moet binnen 5 meter staan van degene die de spreuk doet die hij wil tegengaan. De spreuk moet gestart worden binnen 1 seconde nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk compleet is uitgesproken.
Direct, 5 meter

Detect Magic 1

By the powers of air, I Detect Magic!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle magische voorwerpen en personen binnen 5 meter van de magiër zullen voor hem oplichten als zijnde magisch. Personen én voorwerpen met een elementaire enchantment zijn magisch.
- 2) De magiër kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen de soort magie (element) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk magiërs te identificeren.

Het bezit van magische voorwerpen of het onder invloed zijn van magische spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Free Movement 1

By the powers of air, let my Movement be Free!

De magiër is immuun voor de volgende spreuken en effecten: ENTANGLE, ENCASE, FREEZE BODY, PARALYZE en REPEL. Pogingen om hem fysiek vast te houden of tegen te houden zullen ook niet slagen.

Enchantment, Zelf, 1 uur

Fumble 1

By the powers of air, Fumble that <object>!

Ontvanger van de spreuk moet het genoemde voorwerp uit zijn/haar handen laten vallen. Het voorwerp moet volledig losgelaten worden en de ontvanger moet uitspelen dat hij alle controle over het voorwerp verliest. Het is niet toegestaan om het voorwerp simpelweg te laten vallen en het vervolgens weer te vangen.

Direct, 5 meter

Wind Blast 1

By the powers of air, let the wind blast you! Strike!

De ontvanger van deze spreuk zal het STRIKE effect krijgen. De spreuk doet geen schade, enkel het effect.

Direct, 5 meter

Choke 2

By the powers of air, I deny you your breath: Choke!

Ontvanger zal het gevoel hebben dat hij aan het stikken is. Deze kan niet spreken, rennen of vechten, noch zich verdedigen. De spreuk eindigt wanneer de magiër zijn concentratie verliest of de ontvanger uit het oog verliest, of wanneer de ontvanger zich buiten 5 meter van de magiër begeeft.

Wanneer de spreuk gebruikt wordt op een wezen dat niet ademt zal deze niet kunnen spreken maar zal geen van de andere gevolgen van deze spreuk ondervinden.

De magiër moet het woord CHOKe blijven herhalen als indicatie dat de concentratie gehandhaafd blijft.

Concentratie, 5 meter, 30 seconden maximaal

Command 2

By the powers of air, I Command you to <5-word command>!

Ontvanger moet het bevel van de magiër opvolgen. De ontvanger zal zichzelf of zijn vrienden geen kwaad doen. Er kunnen maximaal 5 woorden gebruikt worden voor het bevel en het is niet mogelijk om het bevel te geven een volgend bevel op te volgen.

De spreuk eindigt als het bevel volbracht is. Ook indien het bevel na 5 minuten niet is volbracht, eindigt de spreuk. Tot slot eindigt de spreuk indien de ontvanger ervan schade krijgt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Remove Enchantment 2

By the powers of air, I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de magiër de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Ethereal Weapon 3

By the powers of air, let this Weapon pierce Through armour!

Het aangeraakte wapen zal de eerstvolgende 5 slagen het THROUGH effect doen naast eventuele andere effecten. De magiër kan deze spreuk maximaal 1 keer per minuut doen.

Enchantment, Aanraking, 30 seconden of tot gebruikt

Invisible 3

By the powers of air, let me become Invisible!

De magiër wordt onzichtbaar. Hij is nog steeds aanwezig en nog steeds hoorbaar. Ook kan men nog steeds tegen hem aanbotsen of hem verwonden met een wapen – men kan hem slechts niet zien.

De spreuk eindigt wanneer de magiër zijn omgeving beïnvloedt door bijvoorbeeld iets op te rapen, iemand aan te vallen, tegen iemand op te lopen, een spreuk of incantatie te beginnen, of door geraakt te worden door een wapen.

De onzichtbare magiër kan wel vrij praten en ook het aanraken van onbeheerde objecten eindigt de spreuk niet. (Onbeheerd in de context van niet in-het-bezit van een ander wezen.)

Enchantment, Zelf, 5 minuten

Metaal

Bleed 1

By the powers of metal, I make you Bleed! Through!

Slachtoffer krijgt 1 punt THROUGH schade op de aangeraakte locatie.

Direct, Aanraking

Detect Magic 1

By the powers of metal, I Detect Magic!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle magische voorwerpen en personen binnen 5 meter van de magiër zullen voor hem oplichten als zijnde magisch. Personen én voorwerpen met een elementaire enchantment zijn magisch.
- 2) De magiër kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen de soort magie (element) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk magiërs te identificeren.

Het bezit van magische voorwerpen of het onder invloed zijn van magische spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Empower Armour 1

By the powers of metal, I Empower this Armour!

Het aangeraakte pantser krijgt 1 extra beschermingspunt op elke locatie totdat de spreuk is afgelopen of tot deze eraf geslagen zijn.

Deze spreuk werkt alleen op echt en aanwezig pantser - niet op extra beschermingspunten welke verkregen zijn door een spreuk of effect en niet op locaties die niet door pantser bedekt zijn. Deze spreuk kan niet samenwerken met de spreuken BLESS ARMOUR en EARTH SHIELD.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Lobotomy 1

By the powers of metal, may your brain be pulp, Lobotomize!

LOBOTOMY kan niet tegen de wil van de ontvanger in worden gedaan. Deze wordt immuun voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten. De ontvanger is niet meer in staat om nog één van zijn vaardigheden te gebruiken, met uitzondering van zijn vaardigheden om wapens en bepantsering te gebruiken. Ook de spraak van de persoon verslechtert drastisch. Onder vaardigheden wordt onder meer verstaan: rekenen, kennis van kruiden etc. (zie het regelboekje voor alle vaardigheden).

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Mend 1

By the powers of metal, I Mend what is broken!

De magiër kan 1 kapot of beschadigd voorwerp herstellen. Deze spreuk kan ook gebruikt worden om kapot pantser te repareren. Wanneer deze spreuk op een pantser gebruikt wordt, wordt al het pantser op 1 locatie gerepareerd – niet een heel pantser. Je kunt ook kleine kapotte voorwerpen repareren, zoals bv. een gescheurde brief, een gebroken beker etc.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd

Break Limb 2

By the powers of metal, I Break this <arm/leg>!

Het aangeraakte ledemaat krijgt 5 punten THROUGH schade.

Direct, Aanraking

Remove Enchantment 2

By the powers of metal, I Dispel this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de magiër de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Shatter 2

By the powers of metal, I Shatter that <item>!

Je maakt een voorwerp binnen 5 meter kapot. Dit voorwerp is daarna niet meer te gebruiken. Het effect is permanent, totdat iemand een MEND spreuk op het voorwerp doet of het voorwerp laat repareren bij een ambachtsman. De maximale grootte is een groot schild (dus geen deuren, etc.).

Indien je SHATTER op een pantser gebruikt, kun je hooguit 1 locatie bepantsering vernietigen, en dien je de locatie te benoemen in de incantatie. De locatie verliest dan alle (gewone en extra!) beschermingspunten.

Direct, 5 meter

Aura of Fear 3

By the powers of metal, I surround myself with an Aura of Fear!

De magiër kan gedurende de duur van de spreuk een onbeperkt aantal keer FEAR effect uitdelen – hiervoor moet het slachtoffer aangeraakt worden. Het effect van deze FEAR is verder identiek aan de spreuk FEAR.

Enchantment, Zelf, 30 seconden

Elemental bolt 3

By the powers of metal, I strike you with an Elemental Bolt! Magic Crush <locatie>!

Geeft de ontvanger MAGIC CRUSH schade op de genoemde locatie.

Direct, 5 meter

Vuur

Courage 1

By the powers of fire, I grant you Courage!

Voor de duur van deze spreuk is de ontvanger immuun tegen FEAR spreuken en effecten.
Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Detect Magic 1

By the powers of fire, I Detect Magic!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle magische voorwerpen en personen binnen 5 meter van de magiër zullen voor hem oplichten als zijnde magisch. Personen én voorwerpen met een elementaire enchantment zijn magisch.
- 2) De magiër kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen de soort magie (element) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk magiërs te identificeren.

Het bezit van magische voorwerpen of het onder invloed zijn van magische spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Fear 1

By the powers of fire, Fear me!

Ontvanger van de spreuk zal alles in het werk stellen om zo snel mogelijk uit het zicht van de magiër te komen, en zal de magiër proberen te vermijden voor de duur van de spreuk. Als je niet kunt vluchten voor de magiër, kruip je in een hoekje en zul je sidderen van angst. Wanneer de ontvanger van de spreuk wordt geconfronteerd met een situatie waarin hij niet weg kan, en er gevochten wordt, mag de ontvanger van de spreuk zich proberen te verdedigen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Incite Aggression 1

By the powers of fire, release your anger! Incite Aggression!

De ontvanger van de spreuk wordt roekeloos en agressief. Hij zal eerder gaan vechten als hij wordt beledigd of uitgelokt, maar zal niet direct zonder aanleiding willekeurig aanvallen.

Mocht iemand onder het effect van NATURE'S PEACE of CALM PERSON zijn (door middel van spreuk of op andere wijze), dan heft deze spreuk het andere effect op en zal de persoon zich weer als normaal gedragen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Protection from Fire/Ice 1

By the powers of fire, I grant myself/you Protection from Fire/Ice!

De magiër kiest welke variant van deze spreuk hij gebruikt.

Opties:

- 1) De ontvanger wordt immuun voor vuurschade voor de duur van de spreuk. Dit geldt voor normale schade gedaan door vuur; bijvoorbeeld de spreuk FIRE BLAST of een brandende tent. Het beschermt echter niet tegen het magische ENFLAME of INCINERATE.
- 2) De ontvanger wordt immuun voor ijsschade voor de duur van de spreuk. Dit geldt voor normale schade gedaan door ijs; bijvoorbeeld de spreuk ICE BLAST of een extreem koude omgeving. Het beschermt echter niet tegen magische ijsschade.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Enflame 2

By the powers of fire, I Enflame this <weapon>!

Zorgt dat een wapen brandt met magisch vuur. Gedurende de duur van de spreuk zal het aangeraakte wapen MAGIC schade doen.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Fireblast 2

By the powers of fire, Fireblast Through <location>!

Een pijl van vuur raakt de ontvanger van de spreuk en doet 1 punt THROUGH schade.

Direct, 5 meter

Remove Enchantment 2

By the powers of fire, I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de magiër de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Fysiek, 5 meter, Direct

Burning Anger 3

By the powers of fire, let your fiery heart Burn with Anger!

De ontvanger van deze spreuk zal voor de duur van deze spreuk 2 extra hitpoints per locatie krijgen, en immuun worden voor geestbeïnvloedende effecten (buiten de Burning Anger zelf).

Gedurende de duur van de spreuk zal hij alle vijanden die hij ziet aanvallen. Indien er geen vijanden in zicht zijn, zal hij willekeurige personen aanvallen.

De vechstijl van de ontvanger zal roekeloos en wild zijn. De ontvanger zal geen vaardigheden kunnen gebruiken behalve vaardigheden om fysiek mee te vechten (praktisch alleen de Wapen- en Pantservaardigheden).

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Incinerate 3

By the powers of fire, may my touch Incinerate you!

De ontvanger van deze spreuk zal op de aangeraakte locatie 10 punten MAGIC schade krijgen.

Direct, Aanraking

Water

Confuse 1

By the powers of water, I Confuse you!

De ontvanger van de spreuk wordt erg verward, en kan niets zinnigs meer doen. Hij zal verwaasd rondlopen, en om zich heen kijken. Hij kan niet praten of uitleggen wat er met hem aan de hand is, maar zal geen mensen aanvallen.

De ontvanger van de spreuk mag zich wel verdedigen. De spreuk eindigt wanneer de ontvanger van de spreuk schade krijgt of de spreuk afloopt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Counter Spell 1

By the powers of water, I Counter that Spell!

Zal een spreuk tot en met level 2 tegengaan. De magiër moet binnen 5 meter staan van degene die de spreuk doet die hij wil tegengaan. De spreuk moet gestart worden binnen 1 seconde nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk compleet is uitgesproken.

Direct, 5 meter

Detect Magic 1

By the powers of water, I Detect Magic!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle magische voorwerpen en personen binnen 5 meter van de magiër zullen voor hem oplichten als zijnde magisch. Personen én voorwerpen met een elementaire enchantment zijn magisch.
- 2) De magiër kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen de soort magie (element) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk magiërs te identificeren.

Het bezit van magische voorwerpen of het onder invloed zijn van magische spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Force Truth 1

By the powers of water, answer me Truthfully!

Gedurende de duur van deze spreuk mag de ontvanger niet meer liegen. Hij mag wel zwijgen of om het antwoord heen praten.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Mind Shield 1

By the powers of water, let my/our Mind(s) be Shielded!

Zolang de magiër de incantatie herhaalt zijn hij en de aangeraakte ontvanger immuun voor alle geestbeïnvloedende spreuken en effecten. De magiër moet hiervoor de ontvanger blijven aanraken.

Als de magiër niemand aanraakt of de ontvanger los laat is alleen de magiër zelf nog beschermd tegen geestbeïnvloedende spreuken en effecten.

Deze spreuk werkt alleen op spreuken en effecten die gedaan worden wanneer de spreuk actief is. Het zal geen reeds bestaande spreuken en effecten opheffen.

Concentratie, Aanraking, 5 minuten maximaal

Freeze Body 2

By the powers of water, I freeze your body: Freeze!

De ontvanger van de spreuk is verstijfd voor de duur van de spreuk en kan niet bewegen (of door anderen in andere posities gezet worden). Als zijn ogen open waren op het moment van uitspreken van de spreuk, dan kan hij wel alles zien. Andere zintuigen werken als normaal. Wanneer de persoon een voorwerp in de hand had toen hij verstijfd werd, kan dit voorwerp niet verwijderd worden. Indien de ontvanger van de spreuk dodelijk gewond raakt, wordt de spreuk opgeheven.

De spreuk eindigt wanneer de magiër zijn concentratie verliest of de ontvanger uit het oog verliest, of wanneer de magiër zich buiten 5 meter van de ontvanger begeeft. De magiër moet de woorden "FREEZE BODY" blijven herhalen als indicatie dat de concentratie gehandhaafd blijft.

Concentratie, 5 meter, 30 seconden

Iceblast 2

By the powers of water, Iceblast Through <location>!

Een pijl van ijs raakt de ontvanger van de spreuk en doet 1 punt THROUGH schade.

Direct, 5 meter

Remove Enchantment 2

By the powers of water, I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de magiër de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Gift of Knowledge 3

By the powers of water, I offer you this gift of knowledge!

De ontvanger van de spreuk zal voor de duur van de spreuk een van de volgende, door de magiër gekozen, gift krijgen. De ontvangen kennis is van tijdelijk aard, als de spreuk afgelopen is vervaagt deze weer en zal de ontvanger zich niets kunnen herinneren van deze kennis.

Kennis van Glyphs

Ontvanger krijgt de vaardigheid GLYPHS GEBRUIKEN. Deze optie vereist dat de magiër zelf de vaardigheid GLYPHS GEBRUIKEN heeft; zonder dat kan hij de ontvanger deze kennis niet geven.

Kennis van Spreuken

Ontvanger krijgt toegang tot magiërspreuken van één element en dan één niveau hoger dan hij of zij nu heeft. Indien de ontvanger geen magiër is, dan ontvangt hij de niveau 1 spreuken van het element waar de ontvanger op ingezworen is. Indien de ontvanger wel een magiër is, dan wordt het niveau verhoogd van een van de elementen waar de ontvanger toegang toe heeft (naar keuze van de magiër die de spreuk doet). De ontvanger krijgt géén extra elementaire mana.

Voorbeeld A

Ontvanger had toegang tot eerstegraads luchtspreuken, voor de duur van deze spreuk kan deze ook tweedegraads luchtspreuken.

Voorbeeld B

Ontvanger had geen elementaire spreuken, voor de duur van deze spreuk kan deze eerstegraads spreuken van zijn element. Om aan mana te komen drinkt de ontvanger een manadrankje.

Kennis van Voorwerpen

De magiër kan 1 object identificeren. Voor het gebruik van deze spreuk is een spelleider nodig. De magiër leert wat het object is, wat de effecten zijn, en eventuele extra achtergrondinformatie.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Paralyze 3

By the powers of water, I Paralyze you!

De ontvanger van de spreuk is verstijfd voor de duur van de spreuk en kan niet bewegen (of door anderen in andere posities gezet worden). Als zijn ogen open waren op het moment van uitspreken van de spreuk, dan kan hij wel alles zien. Andere zintuigen werken als normaal. Wanneer de persoon een voorwerp in de hand had toen hij geparalyseerd werd, kan dit voorwerp niet verwijderd worden. Indien de ontvanger van de spreuk dodelijk gewond raakt, wordt de spreuk opgeheven.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Priesterspreuken

Body/Life

Detect All Undead 1

In the name of ..., I Detect All Undead!

Alle ondoden binnen 5 meter moeten antwoorden met "UNDEAD" en hun level.

Direct, 5 meter

Minor Healing 1

In the name of ..., I grant you/me Minor Healing!

De priester geneest 1 hitpoint op de aangeraakte locatie.

Direct, Aanraking

Protection from Poison 1

In the name of ..., I Protect you/me from Poisons!

Ontvanger van de spreuk is gedurende de duur van de spreuk immuun voor giften.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Destroy Undead 2

In the name of ..., Destroy Undead level 2!

Indien de ontvanger een ondode van niveau 2 of lager is, dan zet deze spreuk alle locaties op 0 hitpoints. Een zieloze ondode van dat niveau of lager zal meteen ook volledig vernietigd zijn. De wigregels zijn van kracht.

Direct, 5 meter

Strengthen Body 2

In the name of ..., I Strengthen this Body!

De ontvanger krijgt voor de duur van de spreuk 1 extra hitpoint per locatie.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Life Regeneration 3

In the name of ..., may the life in this body Regenerate!

De ontvanger van de spreuk zal 1 hitpoint per locatie, per minuut, genezen. Indien de ontvanger dodelijk gewond is, zal de spreuk onmiddellijk opgeheven worden.

Het is niet mogelijk dodelijk gewonde personen te genezen met deze spreuk.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Chaos/Destruction

Confuse 1

In the name of ..., I Confuse you!

De ontvanger van de spreuk wordt erg verward, en kan niets zinnigs meer doen. Hij zal verwaasd rondlopen, en om zich heen kijken. Hij kan niet praten of uitleggen wat er met hem aan de hand is, maar zal geen mensen aanvallen.

De ontvanger van de spreuk mag zich wel verdedigen. De spreuk eindigt wanneer de ontvanger van de spreuk schade krijgt of de spreuk afloopt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Displacement 1

In the name of ..., I deceive your sight!

Door het effect van deze spreuk lijkt het alsof je ergens anders staat, waardoor de eerstvolgende slag met een wapen of treffer van een pijl automatisch mist. Deze mag dus genegeerd worden. Wanneer je geraakt wordt, roep dan DISPLACEMENT ter verduidelijking voor je tegenstander.

Enchantment, Zelf, 5 minuten of tot gebruik

Mute 1

In the name of ..., I silence you! Mute!

De ontvanger van de spreuk kan geen geluid produceren met zijn stem. De ontvanger kan dus ook geen spreuken meer doen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Remove Enchantment 2

In the name of ..., I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de priester de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Shatter 2

In the name of ..., I Shatter that <item>!

Je maakt een voorwerp binnen 5 meter kapot. Dit voorwerp is daarna niet meer te gebruiken. Het effect is permanent, totdat iemand een MEND spreuk op het voorwerp doet of het voorwerp laat repareren bij een ambachtsman. De maximale grootte is een groot schild (dus geen deuren, etc.).

Indien je SHATTER op een pantser gebruikt, kun je hooguit 1 locatie bepantsering vernietigen, en dien je de locatie te benoemen in de incantatie. De locatie verliest dan alle (gewone en extra!) beschermingspunten.

Direct, 5 meter

Destroy <location> 3

In the name of ..., may my touch Destroy you!

De ontvanger van deze spreuk zal op de aangeraakte locatie 10 punten SPIRIT schade krijgen.

Direct, Aanraking

Civilization/Order

Bless Armour 1

In the name of ..., I Bless this Armour!

Het aangeraakte pantser krijgt 1 extra beschermingspunt op elke locatie totdat de spreuk is afgelopen of deze eraf geslagen zijn.

Deze spreuk werkt alleen op een echt aanwezig pantser - niet op extra beschermingspunten welke verkregen zijn door een spreuk of effect en niet op locaties die niet door pantser bedekt zijn. Deze spreuk kan niet samenwerken met de spreuken EARTH SHIELD en EMPOWER ARMOUR.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Detect Spirit 1

In the name of ..., I Detect Spiritual influence!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle spirituele voorwerpen en personen binnen 5 meter van de priester zullen voor hem oplichten als zijnde spiritueel. Personen én voorwerpen met een spirituele enchantment zijn spiritueel.
- 2) De priester kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen de soort spirituele invloed (SPHERE) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk priesters te identificeren.

Het bezit van spirituele voorwerpen of het onder invloed zijn van spirituele spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Shield Spirit 1

In the name of ..., I Shield my Spirit from that spell!

Zal een spreuk, gericht op de priester, tot en met level 2 tegengaan. Deze spreuk moet gestart worden binnen 1 seconde nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk compleet is uitgesproken.

Direct, Zelf

Remove Enchantment 2

In the name of ..., I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de priester de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Command 2

In the name of ..., I Command you to <5-word command>!

De ontvanger van deze spreuk moet één enkel bevel opvolgen, door de priester met deze spreuk gegeven. De ontvanger zal zichzelf of zijn vrienden geen kwaad doen. Er kunnen maximaal 5 woorden gebruikt worden voor het bevel. De priester kan de ontvanger niet het bevel geven een volgend bevel, of bevelen van anderen, op te volgen.

De spreuk eindigt als het bevel volbracht is. Ook indien het bevel na 5 minuten niet is volbracht, eindigt de spreuk. Tot slot eindigt de spreuk indien de ontvanger ervan schade krijgt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Blade of Order 3

In the name of ..., this weapon shall be the Blade of Order!

Gedurende 5 minuten is het aangeraakte wapen gezegend door jouw god, godin, totem, etc. Degene die het wapen beet heeft op het moment dat de spreuk gedaan wordt, zal 1 extra beschermingspunt krijgen op alle locaties, immuun zijn tegen FEAR en FUMBLE effecten, en het wapen zal SPIRIT schade doen. Zodra deze persoon het wapen niet langer beet heeft, eindigt de spreuk ook.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Death/Soul

Discern Soul 1

In the name of ..., I Discern your Soul!

Maakt de status van de ziel van een persoon, en wie er controle over heeft, kenbaar. Bijvoorbeeld: normaal, corrupt (ondode etc.), geen, opgedragen aan.

Direct, Aanraking

Lay to Rest 1

In the name of ..., I Lay this soul to Rest!

Van het dode lichaam waar deze spreuk op gedaan wordt, kan geen ondode meer gemaakt worden. Tenzij dit door andere effecten wordt tegengehouden, zal de ziel ter ruste worden gelegd bij de god van de dode (niet de god van de priester).

Voor deze spreuk dient een ceremonie uitgevoerd te worden:

- 1) Indien de ceremonie minstens 10 minuten duurt en de spreuk succesvol voltooid worden, krijgt de priester de mana terug en kost deze spreuk dus effectief 0 mana.
- 2) Indien de ceremonie minder dan 10 minuten duurt, is de ziel wel ter ruste gelegd, maar krijgt de priester zijn mana niet terug.

Het is niet mogelijk om wezens ter ruste te leggen als de GRACE PERIOD niet is verstreken.

Direct, Aanraking, ceremonie van 10 minuten (als onderdeel van incantatietijd)

Sanctuary 1

In the name of ..., grant this person Sanctuary!

Ontvanger zal niet dood gaan zolang de priester de incantatie herhaalt en de ontvanger blijft aanraken. Wanneer de priester stopt met de incantatie wordt de telling van de GRACE PERIOD (stervensduur) vervolgd vanaf het moment waarop de spreuk startte.

Concentratie, Aanraking, 1 uur maximaal

Heart Squeeze 2

In the name of ..., I Squeeze your Heart! Spirit Through Torso!

Ontvanger krijgt 1 SPIRIT THROUGH schade op de torso. Werkt niet op creaturen zonder hart.

Direct, Aanraking

Speak with the Dead 2

In the name of ..., let this Dead one Speak!

De spreuk dwingt 1 dood lichaam om gedurende 5 minuten maximaal 5 vragen van de priester te beantwoorden. De dode kan alleen antwoorden met antwoorden van 1 woord. De spreuk eindigt ook als het lichaam losgelaten wordt.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Sacrifice 3

In the name of ..., I Sacrifice you!

Stuurt de ziel van de ontvanger naar een entiteit naar keuze van de priester, bijvoorbeeld zijn god. In ruil hiervoor wordt de priester beloont met een zegening van deze godheid. Hierna is het niet mogelijk nog verder contact te maken met de ziel. Voor deze spreuk dient een ceremonie van minimaal 10 minuten uitgevoerd te worden. Tijdens deze ceremonie moet de ontvanger worden gedood. De ontvanger van de spreuk mag niet al dood zijn bij aanvang van het ritueel, maar mag wel al stervende zijn.

Sacrificial Blessings:

Elke kracht kan 1 maal per week verkregen worden. Je hoeft niet te vragen om een zegening als je dit niet wilt.

Health	zuivert iemand eenmalig van al zijn giften, ziekten en wonden
Spell power	verkrijg eenmalig 8 extra spirituele manakaarten
Ritual power	verkrijg eenmalig 5 extra rituele manakaarten
Toughness	2 extra hitpoints per locatie, tot zonsopgang
Willpower	immuun voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten, tot zonsopgang
Armour	2 extra beschermingspunten per locatie - duurt 7 dagen of tot de beschermingspunten eraf geslagen zijn
Weapon	het offerwapen wordt HOLY, SPIRIT of UNHOLY - duurt 7 dagen

Direct, Aanraking, Variabel, Ceremonie van 10 minuten (als onderdeel van incantatietijd)

Evil/Darkness

Crave 1

In the name of ..., I command you: Crave <item (max. 2 words)>!

De ontvanger zal proberen het genoemde voorwerp, dat met maximaal 2 woorden aangeduid moet worden, in handen te krijgen. Voorbeelden: geld, dat zwaard, chocolade etc.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Disease 1

In the name of ..., may a Disease fall upon you!

Ontvanger zal direct worden opgezadeld met zware griep. Je voelt je zwak, alles is teveel voor je, je hoest veel en voelt je erg slecht. Het ziekte level is 1. De ziekte kan genezen worden met behulp van een CURE DISEASE. Na 1 uur is de ziekte hoe dan ook voorbij. De ziekte is niet besmettelijk.

Direct, Aanraking

Fear 1

In the name of ..., Fear me!

Ontvanger van de spreuk zal alles in het werk stellen om zo snel mogelijk uit het zicht van de priester komen, en zal de priester proberen te vermijden voor de duur van de spreuk. Als je niet kunt vluchten voor de priester, kruip je in een hoekje en zul je sidderen van angst. Wanneer de ontvanger van de spreuk wordt geconfronteerd met een situatie waarin hij niet weg kan, en er gevochten wordt, mag de ontvanger van de spreuk zich proberen te verdedigen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Curse Life 2

In the name of ..., I Curse your Life!

Voor de duur van de spreuk is het leven van de ontvanger vervloekt.

- Normale en extra hitpoints kunnen niet genezen worden
- Extra hitpoints kunnen niet verkregen of herkregen worden.

Giffen, ziekten en fatale wonden kunnen nog steeds genezen worden, maar geen enkel verloren hitpoint zal ermee herkregen worden.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Infuse Unholy Power 2

In the name of ..., Infuse this <weapon> with Unholy Power!

Het aangeraakte wapen doet voor de duur van de spreuk UNHOLY schade.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Torture 3

In the name of ..., may pain embrace you: Torture!

De ontvanger van de spreuk zal gedurende 30 seconden immense pijn voelen, en niet anders kunnen doen dan krijzen, op de grond vallen en kronkelen van de pijn.

Enchantment, 5 meter, 30 seconden

Good/Light

Calm Person 1

In the name of ..., Calm down!

De ontvanger van de spreuk wordt vredelievend. Voor de duur van de spreuk zal de ontvanger van de spreuk geen vijandige acties ondernemen. Dit belet de ontvanger echter niet om zichzelf te verdedigen indien hij wordt aangevallen. Deze spreuk kan ook de INCITE AGGRESSION spreuk opheffen. Beide spreuken hebben dan verder geen effect; de ontvanger zal zich dus weer normaal gaan gedragen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Courage 1

In the name of ..., I grant you Courage!

Ontvanger van de spreuk is immuun tegen FEAR spreuken en effecten voor de duur van de spreuk.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Fumble 1

In the name of ..., Fumble that <object>!

Ontvanger van de spreuk moet het genoemde voorwerp uit zijn/haar handen laten vallen. Het voorwerp moet volledig losgelaten worden en de ontvanger moet uitspelen dat hij alle controle over het voorwerp verliest. Het is niet toegestaan om het voorwerp simpelweg te laten vallen en het vervolgens weer te vangen.

Direct, 5 meter

Infuse Holy Power 2

In the name of ..., Infuse this <weapon> with Holy Power!

Het aangeraakte wapen doet voor de duur van de spreuk HOLY schade.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Repel Undead 2

In the name of ..., I Repel Undead Level 5!

De kracht van deze spreuk houdt ondoden tot en met level 5, op 5 meter afstand van de priester. De priester moet een gesloten vuist boven zijn hoofd houden en regelmatig "REPEL UNDEAD LEVEL 5" herhalen om af en toe de ondoden op de hoogte te stellen van de spreuk.

Concentratie, 5 meter

Holy Bolt 3

In the name of ..., I strike you with a Holy Bolt! Holy Crush <location>!

Geeft de ontvanger HOLY CRUSH schade op de genoemde locatie.

Direct, 5 meter

Mind/Knowledge

Clear Mind 1

In the name of ..., I Clear your Mind!

Verwijdert alle geestbeïnvloedende effecten die van kracht zijn op de ontvanger.
Direct, Aanraking

Detect Spirit 1

In the name of ..., I Detect Spiritual influence!

Deze spreuk kan op 2 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

- 1) Alle spirituele voorwerpen en personen binnen 5 meter van de priester zullen voor hem oplichten als zijnde spiritueel. Personen én voorwerpen met een spirituele enchantment zijn spiritueel.
- 2) De priester kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen de soort spirituele invloed (SPHERE) te identificeren. Indien het een spreuk is die hij kan doen, dan zal hij deze zelfs exact identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk priesters te identificeren, noch kan deze spreuk ingeboren spirituele invloed van spirituele creaturen detecteren.

Het bezit van spirituele voorwerpen of het onder invloed zijn van spirituele spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

Direct, 5 meter of Aanraking

Fascinate 1

In the name of ..., I Fascinate you!

Zolang de priester blijft praten, moet de ontvanger naar hem luisteren en kan geen andere acties uitvoeren. De priester moet preken - proberen de ontvanger te overtuigen van de goede aspecten van het geloof van de priester. Als de priester langer dan 2 seconden stil is eindigt de spreuk. Als de ontvanger schade ontvangt, eindigt de spreuk.
Concentratie, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 1 uur maximaal

Discern Pattern 2

In the name of ..., I Discern your Pattern!

Na minstens 5 minuten gesproken te hebben met de ontvanger, voert de priester deze spreuk uit. Hierna zal hij over 3 zaken meer informatie verkrijgen. De ontvanger weet niet welke details de priester nu van hem weet.

Een speler kan bijvoorbeeld de volgende zaken te weten komen: ras, leeftijd, thuiswereld, geloof, favoriete eten/drinken, favoriete kleur, dingen/personen die hij het meeste haat, liefde van zijn/haar leven als die er is, ware naam, zelfbeeld, grootst behaalde doel in de ogen van de ontvanger, grootste falen.

Direct, Aanraking

Mind Protection 2

In the name of ..., let my Mind be Protected!

De priester is, voor de duur van de spreuk, immuun voor alle geestbeïnvloedende spreuken en effecten.

Enchantment, Zelf, 5 minuten

Mind Numb 3

In the name of ..., I Numb your Mind!

De ontvanger van de spreuk wordt erg verward, en kan niets zinnigs meer doen. Hij zal verdwaasd rondlopen, en om zich heen kijken. Hij kan niet praten of uitleggen wat er met hem aan de hand is, maar zal geen mensen aanvallen. De verwarring eindigt wanneer de duur van de spreuk voorbij is, of wanneer de ontvanger schade krijgt. Wanneer de spreuk door schade beëindigd wordt, kan de ontvanger nog steeds geen spreuken gebruiken tot de 5 minuten zijn afgelopen.
Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Nature/Creation

Free Movement 1

In the name of..., let my Movement be Free!

De priester is immuun voor de volgende spreuken en effecten: ENTANGLE, ENCASE, FREEZE BODY, PARALYZE en REPEL. Pogingen om hem fysiek vast te houden of tegen te houden zullen ook niet slagen.

Enchantment, Zelf, 1 uur

Nature's Disguise 1

In the name of ..., let Nature Disguise me!

De priester is onzichtbaar zolang hij niet beweegt en is omgeven door planten en/of bomen (niet alleen op gras). Iedereen die de priester ziet terwijl hij incanteert, ondervindt geen effect van deze spreuk. Steek je vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent. Indien de priester beweegt eindigt deze spreuk.

Enchantment, Zelf, 1 uur maximaal

Repel 1

In the name of ..., I Repel you!

De ontvanger van de spreuk moet, zolang de priester zich blijft concentreren op de spreuk, op minimaal 5 meter afstand blijven van de priester. De priester moet het woord "REPEL" blijven herhalen als indicatie dat de concentratie gehandhaafd blijft.

Concentratie, 5 meter, 5 minuten maximaal

Hex Weapon 2

In the name of ..., I hex this weapon to put your/my enemy to sleep!

Het aangeraakte wapen doet de eerstvolgende slag SLEEP naast andere effecten.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Thorns 2

In the name of ..., may nature bite your legs with Thorns!

Doornen uit de grond zullen de ontvanger van de spreuk aanvallen, en op allebei de benen 1 punt schade doen.

Direct, 5 meter

Barkskin 3

In the name of ..., let my Skin be as Bark!

De ontvanger krijgt 3 extra hitpoints per locatie erbij. Deze spreuk werkt niet in combinatie met een STONESKIN spreuk of effect.

Enchantment, Zelf, 5 minuten

Genezingspreuken

Voor alle genezingspreuken geldt dat het eerste deel van de incantatie mag zijn:

- 1) *By the powers of <Element>*
- 2) *In the name of <naam God>*

Bij de verklaring van de spreuken hieronder is overal voor de eerste variant gekozen, maar overal waar "*By the powers of <element>*" staat kan de andere deel-incantatie gelezen worden.

De genezer dient bij het nemen van deze vaardigheid een keuze te maken welke van de twee opties gebruikt zal worden. Dit kan later niet veranderd worden.

- Indien de genezer gebruik maakt van de eerste optie, dan is hij een elementaire genezer.
- Indien de genezer gebruik maakt van de tweede opties, dan is hij een spirituele genezer.

Voor alle spreuken geldt dat het te genezen wezen dient te worden aangeraakt. De kosten van de spreuk staan achter de naam van de spreuk - dit is de hoeveelheid mana die moet wordt verscheurd.

Uitwendige verwondingen zijn te herkennen door iedere genezer. De speler van een gewond personage (*zelfs een dodelijk gewond personage*) kan aan een genezer vertellen hoeveel punten schade hij heeft, en kan eventueel een FATAL wond melden. Een FATAL wond aangebracht door giften, ziekten of andere oorzaken kan hij niet melden.

Genezingspreuken A

Discern Diseases 0

By the powers of ..., I Discern your Diseases!

De genezer komt alle ziekten van de patiënt te weten en daarbij ook de van toepassing zijnde levels.

Direct, Aanraking, 30 seconden incantatietijd

Discern Wounds 0

By the powers of ..., I Discern your Wounds!

De genezer stelt vast voor soort wonden iemand heeft: normaal, SUBDUE en/of FATAL. Tevens komt de genezer voor iedere locatie te weten hoeveel hitpoints iemand mist.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd

Cure Disease 1

By the powers of ..., I Cure your Disease level 1!

Deze spreuk geneest een ziekte van level 1. Indien de ontvanger meerdere ziektes heeft, moet je bij de incantatie de ziekte noemen die je geneest. Wigregels zijn van kracht.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd per level van de ziekte

Discern Poisons 1

By the powers of ..., I Discern your Poisons!

De genezer komt alle giften waarmee de ontvanger eventueel vergiftigd is te weten.

Direct, Aanraking, 30 seconden incantatietijd

Heal Wound 1

By the powers of ..., I Heal this Wound!

Deze spreuk zal per 10 seconden 1 hitpoint genezen op de aangeraakte locatie. De genezer moet na het uitspreken van de spreuk de hand op de te genezen locatie houden en zachtjes prevelen. Er kunnen maximaal 5 hitpoints, normale en/of extra, op 1 locatie per keer genezen worden. Voor meer hitpoints of een andere locatie moet men de spreuk opnieuw doen.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd per te genezen hitpoint

Purge Poison 1

By the powers of ..., I Purge this <type> Poison!

Deze spreuk verwijdert 1 gif naar keuze uit het aangeraakte wezen. De genezer moet het type gif noemen (bijvoorbeeld FATAL POISON of SLEEP POISON). Het verwijderen van het gif heft niet effecten op die al opgetreden zijn. Indien een wezen bijvoorbeeld een fatale wond heeft ontvangen als gevolg van het gif, zal de wond zelf nog niet genezen worden.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd

Genezingspreuken B

Remove Fear 0

By the powers of ..., I Remove your Fear!

Verwijdert alle FEAR effecten die van kracht zijn op de ontvanger.

Direct, Aanraking

Protection from Diseases 1

By the powers of ..., may I be Protected from Diseases!

De genezer zal voor de duur van de spreuk geen ziektes op kunnen lopen. Ziektes die hij echter al had zullen niet verdwijnen of onderdrukt worden.

Enchantment, Zelf, 1 uur

Remove Paralysis 2

By the powers of ..., Remove Paralysis!

Verwijdert alle PARALYZE effecten die van kracht zijn op de ontvanger.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd

Heal Fatal Wound 3

By the powers of ..., I Heal this Fatal Wound!

De genezer moet na het uitspreken van de spreuk 30 seconden de hand op de te genezen locatie leggen en zachtjes prevelen. Na deze 30 seconden is de fatale wond genezen, en staat de locatie weer op 1 hitpoint. Indien de genezer doorgaat met genezen zal deze spreuk verdergaan als een reguliere HEAL WOUND en ook de overige schade op die locatie genezen, tot een maximum van 5 hitpoints.

Direct, Aanraking, 30 seconden incantatietijd

Cure Disease X

By the powers of ..., I Cure your Disease level (X)!

Deze spreuk geneest een ziekte tot en met level X. Indien de ontvanger meerdere ziektes heeft, moet je bij de incantatie de ziekte noemen die je geneest.

Er kan maximaal 5 mana uitgegeven worden per keer. Wigregels zijn van kracht.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd per level van de ziekte

Genezingspreuken C

Discern Diseases and Afflictions 0

By the powers of ..., I Discern your Wounds, Diseases and Afflictions!

De genezer komt alle wonden, ziektes en aandoeningen van de patiënt te weten en daarbij ook de van toepassing zijnde levels.

Direct, Aanraking, 30 seconden incantatietijd

Protection from Poison 1

By the powers of ..., I Protect you/me from Poisons!

Ontvanger van de spreuk is gedurende de duur van de spreuk immuun voor giften. Giften die waar de ontvanger al onder invloed van is zullen niet verdwijnen of onderdrukt worden.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Strengthen Body 2

By the powers of ..., I Strengthen this Body!

De ontvanger krijgt voor de duur van de spreuk 1 extra hitpoint per locatie.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Purge All Poisons 3

By the powers of ..., I Purge All Poisons!

Deze spreuk verwijdert alle bekende en onbekende giften uit het aangeraakte wezen. Het verwijderen van het gif heft niet effecten op die al opgetreden zijn. Indien een wezen bijvoorbeeld een fatale wond heeft ontvangen als gevolg van het gif, zal de wond zelf nog niet genezen worden.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd

Total Healing 3

By the powers of ..., I grant you Total Healing!

Alle normale verwondingen van de patiënt worden genezen. Dit geldt dus niet voor fatale verwondingen; noch worden er giften of ziektes verwijderd middels deze spreuk.

Direct, Aanraking, 30 seconden incantatietijd

Genezingspreuken D

Minor Healing 1

By the powers of ..., I grant you/me Minor Healing!

De genezer geneest 1 hitpoint op de aangeraakte locatie.

Direct, Aanraking

Life Regeneration 3

By the powers of ..., may the life in this body Regenerate!

De ontvanger van de spreuk zal 1 hitpoint per locatie, per minuut, genezen. Indien de ontvanger dodelijk gewond is, zal de spreuk onmiddellijk opgeheven worden.

Het is niet mogelijk dodelijk gewonde personen te genezen met deze spreuk.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Purify Body 5

By the powers of ..., I Purify this Body!

Alle wonden van de patiënt (inclusief fatale) worden genezen. Alle giften worden verwijderd en alle ziektes worden genezen.

Direct, Aanraking, 1 minuut incantatietijd

Necromantie

Voor alle necromantie spreuken geldt dat het eerste deel van de incantatie mag zijn:

- *In the name of <naam God>*
- *By the powers of <Element>*

Bij de verklaring van de spreuken hieronder is overal voor de eerste variant gekozen, maar overal waar "*In the name of...*" staat kan ook "*By the powers of...*" gelezen worden.

Welk van beide incantaties de necromantiër dient te gebruiken is afhankelijk van welke vaardigheid de necromantiër als vereiste heeft.

- Necromantiërs die priester of spiritueel genezer zijn gebruiken "*In the name of ...*".
- Necromantiërs die magiër of elementair genezer zijn gebruiken "*By the powers of ...*".

Necromantie A

Detect Undead 0

In the name of ..., my touch Detect Undead!

De spreukengebruiker zal weten of de aangeraakte een ondode is en, wanneer van toepassing, zijn level.

Direct, Aanraking

Detect All Undead 1

In the name of ..., I Detect All Undead!

Alle ondoden binnen 5 meter moeten antwoorden met "UNDEAD" en hun level.

Direct, 5 meter

Fear 1

In the name of ..., Fear me!

Ontvanger van de spreuk zal alles in het werk stellen om zo snel mogelijk uit het zicht van de necromantiër komen, en zal de necromantiër proberen te vermijden voor de duur van de spreuk. Als je niet kunt vluchten voor de necromantiër, kruip je in een hoekje en zul je sidderen van angst. Wanneer de ontvanger van de spreuk wordt geconfronteerd met een situatie waarin hij niet weg kan, en er gevochten wordt, mag de ontvanger van de spreuk zich proberen te verdedigen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Reconstruct 1

In the name of ..., I Reconstruct this undead!

De necromantiër moet na het uitspreken van de spreuk 10 seconden per te genezen hitpoint de hand op de ondode leggen en de incantatie herhalen. Reconstruct kan maximaal 5 hitpoints per keer genezen. Voor meer hitpoints moet de spreuk opnieuw gedaan worden.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatietijd per te genezen hitpoint

Control Undead X

In the name of ..., Control Undead level (X)!

De ontvangende ondode komt onder de controle van de spreukengebruiker te staan voor de duur van de spreuk, als het geroepen level gelijk aan of hoger is dan dat van de ondode. De ondode zal dan de commando's van de spreukengebruiker tot op de letter uitvoeren zonder inachtneming van de consequenties voor zichzelf.

Er kan maximaal 5 mana uitgegeven worden per keer. Wigregels zijn van kracht. De necromantiër in de punt van de wig wordt degene die de ondode mag bevelen.

Enchantment, 5 meter, 5 minuten

Destroy Undead X

In the name of ..., Destroy Undead level (X)!

De ontvangende ondode zal worden vernietigd wanneer het level dat geroepen wordt gelijk aan of hoger is dan zijn level.

Er kan maximaal 5 mana uitgegeven worden per keer. Wigregels zijn van kracht.

Direct, 5 meter

Necromantie B

Life Draw 1

In the name of ..., Life Draw!

Spreukengebruiker doet 1 hitpoint THROUGH schade aan de aangeraakte locatie en voegt deze toe aan zijn eigen hitpoints op een locatie naar keuze.

Verloren hitpoints zullen hiermee hersteld worden of anderszins worden er extra hitpoints toegevoegd. Alle middelen deze spreuk verkregen extra hitpoints verdwijnen tijdens de eerstvolgende zonsopgang.

Een necromantiër kan per locatie nimmer meer dan 3 extra hitpoints van Life Draw hebben.

Direct, Aanraking

Command 2

In the name of ..., I Command you to <5-word command>!

Ontvanger moet het bevel van de necromantiër opvolgen. De ontvanger zal zichzelf of zijn vrienden geen kwaad doen. Er kunnen maximaal 5 woorden gebruikt worden voor het bevel en het is niet mogelijk om het bevel te geven een volgend bevel op te volgen.

De spreuk eindigt als het bevel volbracht is. Ook indien het bevel na 5 minuten niet is volbracht, eindigt de spreuk. Tot slot eindigt de spreuk indien de ontvanger ervan schade krijgt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Death's Parasite 3

In the name of ..., know Death's Parasite!

Het slachtoffer van deze spreuk krijgt een level 3 ziekte (disease). De aangeraakte locatie krijgt direct 1 punt THROUGH schade. De ziekte zal daarna elke 30 seconden 1 punt THROUGH schade doen op de getroffen locatie. Indien de locatie op 0 hitpoints komt, zal de ziekte doorgaan op de torso van het slachtoffer. De ziekte eindigt niet wanneer de torso van het slachtoffer op 0 hitpoints komt. De ziekte duurt 1 uur of totdat deze verholpen is. De ziekte is niet besmettelijk.

Direct, Aanraking

Sacrifice 3

In the name of ..., I Sacrifice you!

Stuurt de ziel van de ontvanger naar een entiteit naar keuze van de necromantiër; bijvoorbeeld een god. In ruil hiervoor wordt de necromantiër beloont met een zegening van deze ontvanger. Hierna is het niet mogelijk nog verder contact te maken met de ziel. Voor deze spreuk dient een ceremonie van minimaal 10 minuten uitgevoerd te worden. Tijdens deze ceremonie moet de ontvanger worden gedood. De ontvanger van de spreuk mag niet al dood zijn bij aanvang van het ritueel, maar mag wel al stervende zijn.

Sacrificial Blessings:

Elke kracht kan 1 maal per week verkregen worden. Je hoeft niet te vragen om een zegening als je dat niet wilt.

Health	zuivert iemand eenmalig van al zijn giften, ziekten en wonden
Spell power	verkrijg eenmalig 8 extra spirituele of elementaire manakaarten
Ritual power	verkrijg eenmalig 5 extra rituele manakaarten
Toughness	2 extra hitpoints per locatie, tot zonsopgang
Willpower	immuun voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten, tot zonsopgang
Armour	2 extra beschermingspunten per locatie - duurt 7 dagen of tot de beschermingspunten eraf geslagen zijn
Weapon	het offerwapen wordt HOLY, SPIRIT, UNHOLY of MAGIC - duurt 7 dagen

Bij het verkrijgen van een "Sacrificial Blessing" dient een spelleider aanwezig te zijn. *Direct, Aanraking, Variabel (zie per Blessing), ceremonie van 10 minuten (als onderdeel van incantatietijd)*

Create Zombie (2 mana per level van de zombie, 10 mana maximaal)

In the name of ... , I Create from this body a Zombie!

Door jouw necromantische teken op het voorhoofd te schrijven van een stervend wezen, verandert deze in een ondode wanneer het wezen komt te overlijden. Deze spreuk kan alleen gebruikt worden op wezens die stervende zijn (bv. een fatale wond hebben, of waarbij de torso op 0 hitpoints staat). Na het sterven zal het wezen als zombie herrijzen en onder jouw controle staan. Als hij voor die tijd bij bewustzijn komt, zal het teken vervagen en de gependeerde mana verspild zijn.

De zombie zal in totaal 6 hitpoints hebben (niet onderverdeeld naar locaties) en een level 1 ondode zijn. Daarnaast is hij immuun tegen BLUNT schade en geestbeïnvloedende spreuken en effecten. Hij kan alle wapen- en pantservaardigheden gebruiken die hij ook tijdens zijn leven kende. Andere vaardigheden zal hij echter niet meer kennen. Elke 5 minuten na het ontstaan van de zombie, krijgt deze 1 schade. Voor ieder level waarop de spreuk gedaan wordt boven level 1, krijgt de zombie 3 extra hitpoints. Een necromantiër mag maximaal 10 mana uitgeven bij het uitvoeren van deze spreuk (voor een zombie met 18 hitpoints).

De necromantiër dient aan het slachtoffer uit te leggen wat alle regels zijn omtrent deze spreuk, zodat er geen misverstanden over ontstaan.

Wigregels zijn van kracht (maximaal 10 mana per necromantiër). De punt van de wig wordt de necromantiër die de ondode mag bevelen.

Enchantment, Aanraking, zie omschrijving

Demonologie

Voor alle demonologie spreuken geldt dat het eerste deel van de incantatie mag zijn:

- *In the name of <naam God>*
- *By the powers of <Element>*

Bij de verklaring van de spreuken hieronder is overal voor de eerste variant gekozen, maar overal waar "*In the name of...*" staat kan ook "*By the powers of...*" gelezen worden.

Welk van beide incantaties de demonoloog dient te gebruiken is afhankelijk van welke vaardigheid de demonoloog als vereiste heeft.

- Demonologen die priester of spiritueel genezer zijn gebruiken "*In the name of ...*".
- Demonologen die magiër of elementair genezer zijn gebruiken "*By the powers of ...*".

Ondanks dat de noemer "Demonologie" anders doet vermoeden, werken onderstaande spreuken op alle 'Other Beings van het type Servitar' (kortweg: Servitar).

Demonologie A

Detect Servitar 0

In the name of ..., my touch Detect Servitar!

De spreukengebruiker zal weten of de aangeraakte persoon een SERVITAR is en, wanneer van toepassing, zijn level.

Direct, Aanraking

Detect All Servitars 1

In the name of ..., I Detect All Servitars!

Alle Servitars binnen 5 meter moeten antwoorden met "Servitar" en hun level.

Direct, 5 meter

Shield Spirit 1

In the name of ..., I Shield my Spirit from that spell!

Zal een spreuk, gericht op de demonoloog, tot en met level 2 tegengaan. Deze spreuk moet gestart worden binnen 1 seconde nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk compleet is uitgesproken.

Direct, Zelf

Command 2

In the name of ..., I Command you to <5-word command>!

Ontvanger moet het bevel van de demonoloog opvolgen. De ontvanger zal zichzelf of zijn vrienden geen kwaad doen. Er kunnen maximaal 5 woorden gebruikt worden voor het bevel en het is niet mogelijk om het bevel te geven een volgend bevel op te volgen.

De spreuk eindigt als het bevel volbracht is. Ook indien het bevel na 5 minuten niet is volbracht, eindigt de spreuk. Tot slot eindigt de spreuk indien de ontvanger ervan schade krijgt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Enchant/Bless Weapon 2

In the name of ..., I Enchant/Bless this Weapon!

Voor de duur van de spreuk zal het aangeraakte wapen MAGIC/SPIRIT schade doen. Welke van de twee hangt af van of de demonoloog elementair of spiritueel spreukengebruiker is.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Banish Servitar X

In the name of ..., Banish Servitar level (X)!

Wanneer het geroepen level gelijk is aan, of hoger is dan, het level van de Servitar, dan zal deze verdwijnen en teruggestuurd worden naar zijn thuiswereld, waarvandaan hij voor 1 jaar en 1 dag niet kan vertrekken.

Er kan maximaal 5 mana uitgegeven worden per keer. Wigregels zijn van kracht.

Direct, 5 meter

Demonologie B

Clear Mind 1

In the name of ..., I Clear your Mind!

Verwijdert alle geestbeïnvloedende effecten die van kracht zijn op de ontvanger.

Direct, Aanraking

Remove Enchantment 2

In the name of ..., I Remove this Enchantment!

Zal 1 enchantment opheffen. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de priester de enchantment te noemen welke hij wil opheffen. Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

Direct, 5 meter

Binding Circle against Servitars X

In the name of ..., I draw a Binding Circle against level (2X) Servitars!

De spreukengebruiker moet een cirkel trekken en de incantatie, voor de duur van de spreuk, regelmatig herhalen om aan te geven dat de spreuk van kracht is. Geen enkele Servitar van het genoemde level of lager kan de cirkel dan nog verlaten of binnentreden.

De spreukengebruiker moet binnen een afstand van maximaal 5 meter van de cirkel verblijven - de concentratieregels zijn echter niet van toepassing. De cirkel mag een maximale diameter hebben van 5 meter plus 1 meter voor iedere extra demonoloog die bijdraagt aan het trekken van de cirkel. De spreukengebruiker moet zelf voor een fysieke representatie van de cirkel zorgen.

Er kan maximaal 5 mana uitgegeven worden per keer. Voor iedere bestede mana bindt de cirkel tot twee levels aan Servitars. Wigregels zijn van kracht.

Indien de demonoloog op meer dan 5 meter afstand van de cirkel komt of bewusteloos geraakt, dan wordt de cirkel gebroken en eindigt de spreuk. Indien er meerdere demonologen in een wig de cirkel hebben getrokken, dan eindigt de spreuk als een van hen op meer dan 5 meter afstand komt of als de leidende demonoloog bewusteloos is.

Enchantment, 5 meter, 1 uur

Break Servitar Contract X

In the name of ..., I Break this Servitar Contract!

De demonoloog breekt het contract tussen een Servitar en zijn cliënt indien de hoeveelheid gependeerde mana gelijk is aan, of hoger is dan, het level van de Servitar. Het contract moet aanwezig zijn om vernietigd te worden en zal in tweeën gescheurd moeten worden bij het einde van de spreuk. De Servitar waarmee het pact gesloten was zal weten dat het vernietigd is. Eventuele vervelende consequenties die in het contract stonden zullen echter geen doorgang meer vinden op de cliënt, noch zullen krachten toegekend aan de cliënt vanuit de Servitar nog langer geldig zijn.

Er kan maximaal 5 mana uitgegeven worden per keer. Wigregels zijn van kracht.

Direct, Aanraking, 5 minuten

Control Servitar X

In the name of ..., I Control Servitar level (X)!

Wanneer het geroepen level gelijk is aan, of hoger is dan, het level van de Servitar, dan zal deze alle commando's van de spreukengebruiker zo goed mogelijk opvolgen voor de duur van de spreuk. De Servitar dient deze commando's zonder inachtneming van consequenties voor zichzelf uit te voeren.

Er kan maximaal 5 mana uitgegeven worden per keer. Wigregels zijn van kracht.
Enchantment, 5 meter, 5 minuten

Extra Spreuken

Dit zijn spreuken die je in het spel kan verkrijgen, maar niet zomaar kan kiezen.

Charm Animal 1

..., I Charm that <animal>!

Het genoemde dier zal vriendelijk zijn naar de priester, en kunnen communiceren met de priester. De priester zal de taal van het dier kunnen spreken. Zodra de priester het dier bedreigt, zal het dier de spreukengebruiker kunnen aanvallen.

Het effect op de priester is enkel een enchantment. Het effect op het dier is een enchantment en geestbeïnvloedend.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Read All Languages 1

..., grant me the ability to read all languages!

De spreukengebruiker kan elke normale, niet-magische taal lezen voor de duur van de spreuk. Voor het gebruik van deze spreuk is mogelijk een spelleider nodig.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Zelf, 5 minuten

Read Glyphs 1

By the powers of ..., grant me the ability to read Glyphs!

De magiër kan 1 met glyphs beschreven scroll of ander voorwerp gebruiken, of gedurende 5 minuten glyphs lezen. De magiër kan niet beide effecten van de spreuk tegelijk gebruiken.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Zelf, 5 minuten

Read Runes 1

In the name of ..., grant me the ability to read Runes!

De priester kan 1 met runen beschreven scroll of ander voorwerp gebruiken, of gedurende 5 minuten runen lezen. De priester kan niet beide effecten van de spreuk tegelijk gebruiken.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Zelf, 5 minuten

Heighten Emotion 2

..., I heighten your feeling, Incite <emotion>!

De ontvanger zal voor de duratie van de spreuk de genoemde emotie zeer versterkt ervaren en zich hier ook naar gedragen. Voorbeelden van emoties: verdriet, vreugde, woede, etc.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten

Sleep 2

..., I put you to Sleep!

De ontvanger van de spreuk valt diep in slaap. De eerste 30 seconden is een magische slaap, waaruit de ontvanger van de spreuk slechts gewekt kan worden door een REMOVE ENCHANTMENT spreuk, of door hem schade toe te brengen. Na deze 30 seconden kan de ontvanger worden gewekt door hem voor een periode van 10 seconden te schudden. Als de ontvanger niet wordt gewekt, zal deze vanzelf wakker worden na 5 minuten.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Replenish Life Force 3

..., let nature Replenish your Life Force!

Langzame genezing. De ontvanger wordt genezen van alle giften en normale ziekten. Tevens krijgt de ontvanger alle verloren hitpoints terug door regeneratie, tenzij iets anders dit onmogelijk maakt; bijvoorbeeld een fatale wond of een CURSE LIFE-spreuk.

Voor de werking van deze spreuk is de ontvanger verplicht dit uur rustend door te brengen. De genezende werking zal direct intreden, maar als de ontvanger voordat het uur om is weer actief bezig gaat (bv. vechten, rennen of spreuken doen), zullen de wonden direct weer openspringen en ziektes weer vat op hem krijgen. Was de ontvanger van de spreuk stervende dan zal het aftellen naar het punt van sterven verdergaan waar deze gebleven was.

Enchantment, Aanraking, 1 uur

Unholy Bolt 3

In the name of ..., I strike you with a Unholy Bolt! Unholy Crush <location>!

Geeft de ontvanger UNHOLY CRUSH schade op de genoemde locatie.

Direct, 5 meter

Dominate 5

..., I force my will upon you! Dominate!

De wil van de ontvanger volledig overgenomen door de gebruiker van deze spreuk. De ontvanger zal elk commando dat deze persoon geeft tot op de letter opvolgen.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Fatal Wound 5

..., may my touch cause a Fatal Wound! Fatal!

Slachtoffer krijgt een fatale wond op de aangeraakte locatie.

Direct, Aanraking

Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten

Arcane	1 arcane schade, onmogelijk immuun
Blind	Je bent blind en kan niet rennen; duurt 30 seconden of tot schade
Blunt	1 normale schade
Break ...	5 THROUGH op ledemaat
Choke	Je stikt zolang gebruiker herhaalt; maximaal 30 sec.
Confuse	30 sec. verward; schade heft dit meteen op; je kunt niet aanvallen
Crave	Je wilt genoemd voor voorwerp bezitten; duurt 30 sec.
Crush	Pantser kapot; geen pantser dan locatie op 0 hitpoints; schild dan strike
Destroy	10 spirituele schade aangeraakte locatie
Displacement	Rake slag met wapen of schot met pijl mist toch doel
Dominate	5 min. volledig overgenomen wil; je doet alles wat de ander je opdraagt
Encase	5 min. omgeven door aarde en immuun voor alles; tot 5 schade of CRUSH
Entangle	Je voeten zitten vast voor 30 sec; je kunt niet los
Fascinate	Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 2 sec. onderbreking of schade
Fatal	Locatie op 0; je bent dodelijk gewond; sterft binnen 5 min tenzij genezen
Fear	Je bent bang en wil weg van oorzaak; duurt 30 sec.
Freeze Body	Je kunt niet bewegen zolang gebruiker herhaalt; maximaal 30 sec.
Fumble	Je laat genoemd voorwerp vallen
Holy	1 spirituele schade, evil niet immuun
Incinerate	10 magische schade aangeraakte locatie
Incite Aggression	5 min. ben je agressief van aard en zul je ruzie zoeken
Life Draw	1 schade op aangeraakte locatie
Lobotomize	5 min. immuun voor geestbeïnvloedend, kan alleen vechten
Magic	1 magische schade
Mind Numb	5 min. verward, ook niet casten; schade heft eerste op, tweede niet.
Mute	30 sec. niet in staat je stem te gebruiken
Paralyze	5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond
Repel	Je kunt niet dichterbij dan 5 meter op afstand komen
Retribution	1 THROUGH schade of het ledemaat waarmee je sloeg
Sharp	1 normale schade
Shatter	Genoemd voorwerp of pantser locatie kapot
Silver	1 normale schade
Sleep	5 min. slapen, na 30 sec. wakker na 10 sec. schudden
Spirit	1 spirituele schade
Strike	5 meter achteruit en liggen, géén schade tenzij met wapen
Subdue	1 subdue schade
Thorns	1 normale schade op beide benen
Through	1 normale schade, negeert pantser
Torture	30 sec. intense pijn, kunt niets behalve krijsen
Unholy	1 spirituele schade, good niet immuun
... Poison	Voorgaande call herhaalt zich iedere 10 sec. voor 1 uur of tot genezen.
... All Locations	Voorgaande call is van toepassing op alle vijf lichaamslocaties
Mass ...	Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort
No Effect	Voornoemde call heeft geen zichtbaar resultaat