

Erratum van Games-N-Stuff Regelsysteem meerdaagse evenementen Versie 3.0

Hieronder een uitleg over het waarom van de aanpassingen, waarom een erratum, wanneer je het vernieuwde systeem kunt verwachten, de consequenties voor bestaande personages en waar je terecht kunt met vragen. Eerst volgt hier een korte uitleg m.b.t een aantal belangrijke zaken, daarna een uitleg over de specifieke regelwijzigingen.

Hoe gaat ons regelsysteem er in de toekomst uitzien en waarom?

Omdat Games-N-Stuff steeds meer verschillende soorten evenementen gaat aanbieden, hebben wij geconstateerd dat het oude regelsysteem niet meer voldoet voor alle verschillende settings. Door het regelsysteem in modules op te splitsen, houden we het toch overzichtelijk, terwijl we ook kunnen voldoen aan de eisen van de verschillende settings. Ook kunnen we in de toekomst makkelijk nieuwe modules toevoegen, mocht dit nodig zijn.

We zullen zo spoedig mogelijk met in ieder geval de volgende modules komen:

- 1) Basismodule - Algemene regels & basisvaardigheden, geldig voor al onze evenementen.
- 2) Module Magie & Alchemie - De Dwaler & Quon
- 3) Module Magie & Alchemie - Terra X

Waarom nu een erratum?

Het verwerken van alle regels in modules heeft nogal wat voeten in de aarde en kost veel tijd. Gezien De Dwaler eraan zit te komen, willen jullie nu zo snel mogelijk laten weten welke regelveranderingen er van toepassing zullen zijn dit jaar - in afwachting op de modules .

Wanneer kunnen jullie de modules / het geheel vernieuwde regelsysteem verwachten?

We verwachten voor 11 maart de drie bovengenoemde modules vrij te kunnen geven. Ook zullen we dan per setting een aangepast personageformulier vrijgeven.

Consequenties m.b.t. nieuwe vaardigheden, nieuwe spreuken en EP

De revisie van de regels kan het gevolg hebben dat je voor je bestaande personage de EP opnieuw moet indelen. Er zijn nieuwe vaardigheden bijgekomen, enkele vaardigheden zijn goedkoper of gratis geworden en er zijn vaardigheden bij gekomen die je zal moeten nemen als je b.v. een bepaald wapen wilt gebruiken. Wij begrijpen dat dit vervelend of lastig kan zijn, maar we willen met deze revisie en nieuwe vaardigheden meer rollenspel mogelijkheden creëren. Uiteindelijk is het jaarlijks reviseren van de regels bedoeld om onze evenementen te verbeteren en het voor alle deelnemers leuker te maken.

Vragen over de spelregelveranderingen

Gezien er aardig wat veranderingen zijn dit jaar, begrijpen we dat je misschien vragen hebt. We willen je verzoeken deze op [ons forum](#) te stellen (<http://www.gamesnstuff.com/forums/viewtopic.php?f=56&t=9654>), zodat we zoveel mogelijk vragen en antwoorden op dezelfde plek hebben staan. Is het een vraag die heel specifiek over je personage gaat en liever niet in het openbaar stelt, stuur dan je vraag naar: gns7events@gmail.com

Hieronder de aanpassingen of verduidelijkingen op het huidige regelsysteem. Het huidige regelsysteem kan je [hier](#) vinden .

http://gamesnstuff.com/downloads/GNS_events_regelsysteem_2012.pdf).

Hoofdstuk 2: Inleiding - pagina 4

In het huidige regeldocument staat dat de regels voor alle evenementen gelden. Dit is dus niet meer het geval. Het huidige regelsysteem zoals beschreven, met aanvulling van onderstaande regelwijzingen, is vanaf heden alleen toepasbaar op De Dwaler en Quon. Voor Terra X zal er in de betreffende module aangegeven worden welke regels er voor Magie & Alchemie zullen gelden.

Hoofdstuk 3.3: Kleurcodes - Rood-wit - pagina 7

Deze gehele alinea moet vervangen worden met:

Personen die een rood-witte sjerp dragen mogen onder geen beding geraakt worden met wapens en moeten voorzichtig behandeld worden. Het gaat in dit geval om mensen met bepaalde gezondheidsrisico's, b.v. zwangere vrouwen of mensen met een gebroken arm. Deze personen mogen zich niet in of bij een gevecht bevinden! Rood-wit lint kan bij de organisatie aangevraagd worden onder vermelding van de reden.

Waarschuwing: *Let wel, we raden iedere deelnemer met een gezondheidsrisico niet deel te nemen aan Games-N-Stuff. Wees je er van bewust dat het dragen van een rood-wit lint geen garantie is, dat je niet geraakt kan worden. Deelname aan Games-N-Stuff evenementen is ten alle tijden voor eigen risico.*

Hoofdstuk 6: Ervaringspunten - pagina 14

De alinea:

Voor elke twee (2) dagen die een speler met dit personage op een evenement heeft gespeeld (en heeft overleefd), verdient het personage één (1) extra EP. Die EP kan ook verdiend zijn op andere evenementen dan die van GNS-Events, waarop je met dit personage hebt gespeeld. Wij gaan hierbij uit van de eerlijkheid van de spelers.

Moet vervangen worden met:

Voor elke dag (minimaal 3 uur) die een speler met eenzelfde personage op een larpevenement (geen beurzen, festivals e.d.) heeft gespeeld en dit heeft overleefd, verdient het personage een halve (0,5) EP. Die EP kan ook verdiend zijn op andere evenementen dan die van Games-N-Stuff, waarop je met dit personage hebt gespeeld. Wij gaan hierbij uit van de eerlijkheid van de spelers.

Hoofdstuk 8: Vaardigheden - pagina 15

Hieronder worden eerst de nieuwe vaardigheden beschreven die aan het huidige regelsysteem zullen worden toegevoegd en daarbij een motivatie waarom deze toegevoegd worden.

Daarna worden de aanpassingen of verduidelijkingen op bestaande vaardigheden beschreven.

Motivatie nieuwe vaardigheden

We willen door onderstaande nieuwe vaardigheden een extra toevoeging bieden aan de regels ter bevordering van het rollenspel. Daarnaast willen we het onbepaalde gebruik van wapens aan banden leggen, waarbij ook de bevordering van rollenspel hier aan ten grondslag ligt. Vanuit een rollenspel oogpunt is het logisch dat jouw personage slechts met een beperkte hoeveelheid wapens om kan gaan. Nu zul je dan ook EP moeten uitgeven als je met veel verschillende wapens wil om kunnen

gaan. Overigens, het gebruik van een dolk is gratis, d.w.z. je kan een dolk gebruiken en dragen, zonder hier EP voor te hoeven betalen.

We hopen dat hierdoor spelers beter nadenken over de wapens die ze hun personage willen geven en bieden we krijgers de mogelijkheid zich te onderscheiden.

Belangrijk; Deze nieuwe vaardigheden kunnen inhouden dat je moet schuiven met EP bij je bestaande personage. Lees ze dan ook goed door en kijk of deze betrekking hebben op jouw personage. Als je vragen hebt of je niet precies weet welke gevolgen dit heeft voor jouw personage, laat het ons dan weten middels een e-mail of een bericht op ons forum.

Nieuwe vaardigheden

Kruidenkennis (drie niveaus) (3/3/3 EP)

Met deze vaardigheid kan je bepaalde kruiden herkennen op het speelterrein, deze worden uitgebeeld door gelamineerde kaartjes. De speler krijgt per niveau een kennisblad, hierop staat de werking van het kruid. Bepaalde kruiden kunnen met elkaar gecombineerd worden om andere effecten te bewerkstelligen. Deze effecten moeten proefondervindelijk vastgesteld worden. De speler meldt zich dan bij de 'speler incheck' (daar waar je ook jouw personage registreerd als je het speelterrein op bent gekomen) met de verwerkte kruiden (die ingeleverd worden) en krijgt het effect te horen.

Rijkdom (2 EP)

Het personage heeft in zijn leven rijkdom vergaard (b.v. middels handel drijven, belastingen, landerijen, etc.). Hierdoor heb je een stabiele stroom van inkomen. Bij elk evenement krijg je op het moment van incheck vijf (5) koperstukken (1 maal per weekend).

Waardebepaling (1 EP)

Door ervaring met handelen heb je een redelijke kijk gekregen op de waarde van verschillende voorwerpen. Als je de waarde van een voorwerp wil bepalen, ga je naar een spelleider. Deze zal je vertellen hoeveel het voorwerp ongeveer waard is en waar deze waarde vandaan komt.

Wapenvaardigheid (1 of 2 EP)

Door training en ervaring met bepaalde wapens is jouw personage in staat deze specifieke wapens te gebruiken.

De onderstaande wapentypes beslaan wapens die 1 óf 2 en meer schade kunnen aanbrengen. Met uitzondering van een dolk en werpvoorwerpen (zie onder), ben je verplicht deze vaardigheid aan te schaffen als je dit wapentype wil gebruiken.

De wapentypes die 1 schade aanbrengen, kosten 1 EP per wapentype dat je uitkiest.

De wapentypes die 2 of meer schade aanbrengen, kosten 2 EP per wapentype dat je uitkiest.

Wapentypen - 1 EP

Wapentype 1: Eén- of Anderhalfhandige wapens (zwaard, knots, bijl)

Wapentype 2: Geschut (handboog, kruisboog, pistool/geweer)

Wapentype 3: Vechtstok ('houten' stafwapen zonder punt of zwaar metalen toevoeging)

Wapentype 4: Werpwapens (messen, shuriken of andere werpvoorwerpen die schade veroorzaken)

Wapentypen - 2 EP

Wapentype 5: Tweehandige wapens (zwaard, knots, bijl)

Wapentype 6: Belegeringswerktuigen, slechts één van de bedieners hoeft deze vaardigheid te bezitten.

Wapentype 7: Stafwapens (speren, hellebaarden e.d.) (uitzondering de vechtstok)

Wapentype 8: Grootgeschut, slechts één van de bedieners hoeft deze vaardigheid te bezitten.

Voorbeeld 1: Als je personage een zwaard en kruisboog wil gebruiken, zal je 2 EP moeten uitgeven (namelijk 1 EP voor het zwaard - wapentype 1 en de kruisboog - wapentype 2).

Voorbeeld 2: Als je personage een zwaard en bijl wil gebruiken, hoef je maar 1 EP uit te geven (namelijk 1 EP voor wapentype 1, hier valt zowel het zwaard als de bijl onder).

Voorbeeld 3: Je wil jouw personage tweehandig zwaard, werpwapens, een handboog en een dolk laten gebruiken. Dit kost dan; 2 EP (tweehandig zwaard) + 1 EP (werpwapens) + 1 EP (handboog) + 0 EP (dolk = gratis) = 4 EP in het totaal.

Met betrekking tot werpwapens; Om effectief en goed te kunnen gooien met werpwapens is er veel training vereist. Het betreft gebalanceerde wapens waarvan een specifiek gedeelte de tegenstander dient te raken. Hiervoor investeer je dan ook EP punten om deze vaardigheid te leren.

Werpvoorwerpen die van zichzelf geen schade doen, mogen vrijelijk gebruikt worden, omdat deze alleen maar hoeven te raken, vaak alleen als afleiding dienen en geen schade hoeven te veroorzaken. Hieronder vallen bijvoorbeeld werpflesjes met brouwsels, magische pijl, ballen, werpbekers en dergelijke.

Een dolk (max. 30 cm) mag door iedereen vrijelijk gebruikt worden, hiervoor hoef je dus geen wapenvaardigheid aan te schaffen.

De volgende vaardigheden worden aangepast:

Immunitet (speciaal) - pagina 19

Deze tekst wordt geheel vervangen door onderstaande tekst. Verder zal deze vaardigheid niet in de toekomstige basismodule komen te staan.

Een personage kan zich, door het spenderen van drie keer de kosten van een bepaald effect, zich tegen dat bepaalde effect immuun maken. Dit kan voor de volgende spreuken/brouwsels: "Angst", "Berserkerwoede", "Blindheid", "Coma", "Dood", "Doofheid", "Misselijkheid", "Ontwapen", "Slaap", "Stomheid", "Traagheid 1 en 2", "Vergeet", "Versteen", "Verzwak 1 en 2" en "Waarheid". Hierbij is het niet van belang of het om een uitgesproken spreuk of een brouwsel gaat.

Voorbeeld:

"Berserkerwoede" kost 4 EP, hieruit volgt dat om immuun te worden voor die spreuk het 3x4 (12) EP kost. Dan is degene die deze vaardigheid bezit immuun tegen die spreuk, waarbij het niet uitmaakt of men op magische of alchemistische wijze onder invloed van dit effect komt. Ook als het personage het effect wil, is hij immuun.

10.2 Alchemie - pagina 25

De volgende tekst zal hier worden toegevoegd:

Het brouwen van brouwsels door meer dan één persoon tegelijk in dezelfde 'ketel'

Door met meerdere personen aan één brouwsel tegelijkertijd te werken (allen met de specifieke alchemistische vaardigheid), kunnen er meerdere doses tegelijk worden gemaakt. Dit levert echter geen tijdswinst op. Per dosis ligt de voorgeschreven brouwduur vast. Samen in een ketel brouwen is mogelijk, echter kan er dan maar één dezelfde soort drank gebrouwen worden. Ook moet iedereen zijn eigen tijd en activiteiten in de brouwduur steken. Daarnaast kan één persoon niet tegelijkertijd meerdere drankjes brouwen.

Voorbeeld:

Vijf personen brouwen tegelijkertijd een 'genees wond' drank in een ketel. Elk van de vijf personen is er 10 minuten tegelijkertijd mee bezig. Er kunnen dan na 10 minuten vijf 'genees wond' drankjes uit de ketel gehaald worden.

Alchemie neutraliseren - pagina 29

Hier wordt ter verduidelijking het volgende onderaan toegevoegd:

Een personage kan alleen een 'neutralisatiebrouwsel' brouwen als deze het oorspronkelijke recept ook heeft; Je kan bijvoorbeeld geen tegengif tegen 'Dood' maken als je het recept niet hebt.

10.5 Lijst met spreuken en brouwsels - pagina 27 & 28

De volgende spreuken en brouwsels worden aan deze lijst toegevoegd:

- Angst
- Bescherming tegen alchemie
- Betover wapen
- Blindheid
- Effect herkennen 3
- Licht
- Magisch zoeken persoon 1
- Magisch zoeken persoon 2
- Magisch zoeken voorwerp 1
- Magisch zoeken voorwerp 2
- Spreek met overledenen
- Verdwijen
- Waarheid

Let wel, per module zal deze lijst verschillen. Bovenstaande toevoegingen zijn in ieder geval toepasbaar op de aankomende Dwaler.

Van de volgende spreuken en brouwsels wordt de naam van veranderd:

'Bescherming tegen effecten' wordt 'Bescherming tegen magie'

De volgende spreuken en brouwsel worden verwijderd van deze lijst:

- Magisch zoeken 1
- Magisch zoeken 2

10.6 Beschrijving van spreuken en brouwsels - pagina 28

In de onderstaande spreuken en brouwsels worden volgende wijzigingen aangebracht:

Bescherming tegen effecten - pagina 31

De titel *'Bescherming tegen effecten'* wordt *'Bescherming tegen magie'*

Licht - pagina 37

De regel:

Componenten: Zaklamp of een mooi In Spel licht.

Wordt vervangen door:

Componenten: Een mooi In Spel licht.

Waarheid - pagina 46

Onderaan wordt het volgende toegevoegd:

Immuniteit mogelijk: Ja

De volgende spreuken en brouwsels komen te vervallen:

Magisch zoeken 1- 2 (pagina 39)

Nieuwe spreuken en brouwsels

Onderstaande spreuken en brouwsels worden toegevoegd aan de reeds bestaande beschrijvingen van spreuken en brouwsels. Let wel, per module kunnen de spreuken en brouwsels verschillen.

Onderstaande toevoegingen zijn in ieder geval toepasbaar op de aankomende Dwaler.

Angst

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	8 woorden, eindigend met een hoge schreeuw of slag van een wapen.
Componenten (magie)	Stem of een wapen.
Uitvoering	Hoge schreeuw (minstens 2 seconden aangehouden) of een treffer met een wapen na de incantatie.
Duur effect	30 seconden.
Effect:	Het slachtoffer vlucht doodsbang weg van de magiër. Andere (strijd)handelingen zijn gedurende die tijd voor het slachtoffer niet mogelijk.
Immuniteit mogelijk	Ja

Bescherming tegen alchemie

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	8 woorden
Componenten (magie)	'glasscherven' (denk hierbij om de veiligheid).
Uitvoering	De magiër neemt de scherven in beide handen, houdt het voor het lichaam van zichzelf of een ander en spreekt de spreuk uit.
Uitvoering	Drank of contact.
Duur effect	60 minuten of tot het eerste brouwsel dat een effect zou hebben op de beschermde persoon.
Effect	Het personage is tegen het eerste alchemistische effect beschermd, dit geldt uiteraard ook voor positieve effecten zoals genezing.

Betover wapen

EP kosten	20
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	200 minuten
Incantatie (magie)	40 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Blauw lintje
Uitvoering	Het lintje wordt aangebracht.
Duur effect	5 minuten
Effect	Het wapen doet één punt schade meer dan normaal. Meerdere uitvoeringen op hetzelfde wapen hebben geen effect, het is niet dus niet mogelijk een wapen meer dan één schade meer te laten doen.

Blindheid

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten
Brouwduur (contact)	40 minuten
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Een doek.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: linkerhand bedekt eigen oog met een doek en rechterhand wijst naar het slachtoffer terwijl de spreuk uitgesproken wordt.
Duur effect	3 minuten, of tot eerste treffer op het slachtoffer
Effect	Het slachtoffer kan gedurende de duur van het effect niets zien.

Effect herkennen 3

EP kosten	6
Brouwduur (drank)	35 minuten
Brouwduur (contact)	-
Uitvoering	Alchemie: drank en 5 minuten bestudering van het voorwerp of de persoon.
Duur effect	Direct na die 5 minuten.
Effect	De drinker kan elk effect (magisch of alchemistisch) herkennen dat aanwezig is op het voorwerp of de persoon.

Magisch zoeken persoon 1

EP kosten	3
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Dolk, (magische) vlam en een persoonlijk voorwerp van de gezochte persoon.
Uitvoering	De magiër neemt de dolk, zuivert deze met de vlam en haalt de dolk langs het voorwerp. Dan legt hij de dolk op de handpalm, neemt het voorwerp in de andere hand en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	10 minuten.
Effect	Wanneer de magiër een persoonlijk voorwerp van de gezochte persoon bezit, is de magiër met deze spreuk in staat een bepaalde persoon te vinden. Hierbij moet het gaan om een voorwerp dat dichtbij de persoon is geweest: bijvoorbeeld een sieraad. De dolk wijst dan in de richting van de gezochte persoon.

Magisch zoeken persoon 2

EP kosten	10 + Magisch zoeken persoon 1
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Dolk, (magische) vlam.
Uitvoering	De magiër neemt de dolk, zuivert deze met de vlam en haalt de dolk langs zijn hoofd. Dan legt hij de dolk op de handpalm, denkt aan de persoon en spreekt de spreuk uit. NB. het exacte uiterlijk van de persoon moet de magiër bekend zijn.
Duur effect	10 minuten.

Effect Door deze spreuk is de magiër in staat een bepaalde persoon te vinden zonder een voorwerp van die persoon te bezitten. De dolk wijst dan in de richting van de gezochte persoon.

Magisch zoeken voorwerp 1

EP kosten 3
Brouwduur (drank) -
Brouwduur (contact) -
Incantatie 8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten Dolk, (magische) vlam en een specifiek voorwerp.
Uitvoering De magiër neemt de dolk, zuivert deze met de vlam en haalt de dolk langs het voorwerp. Dan legt hij de dolk op de handpalm, neemt het voorwerp in de andere hand en spreekt de spreuk uit.
Duur effect 10 minuten.
Effect De magiër kan met deze spreuk een voorwerp lokaliseren dat in verband te brengen is met een voorwerp dat in het bezit is van de magiër. Bijvoorbeeld de pommel van een zwaard kan gebruikt worden om de bijbehorende kling op te sporen. De spelleiding beslist of het voorwerp gevonden kan worden, (het kan bijvoorbeeld te ver verwijderd zijn van de magiër) en hoe nauwkeurig de informatie is. De dolk wijst in de richting van het gezochte voorwerp.

Magisch zoeken voorwerp 2

EP kosten 10 + Magisch zoeken voorwerp 1
Brouwduur (drank) -
Brouwduur (contact) -
Incantatie (magie) 20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie) Dolk, (magische) vlam.
Uitvoering De magiër neemt de dolk, zuivert deze met de vlam en haalt de dolk langs zijn hoofd. Dan legt hij de dolk op de handpalm, denkt aan het voorwerp en spreekt de spreuk uit. NB. het exacte uiterlijk van het voorwerp moet de magier bekend zijn.
Duur effect 5 minuten.
Effect Door deze spreuk is de magiër in staat een bepaald voorwerp te vinden zonder een bijbehorend voorwerp nodig te hebben. De dolk wijst in de richting van het gezochte voorwerp.

Spreek met overledenen

EP kosten 10
Brouwduur (drank) 50 minuten
Brouwduur (contact) 100 minuten (samen dus 150 minuten)
Incantatie (magie) 20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie) Het lijk van de te ondervragen dode, rituele cirkel, oorhoorn
Uitvoering Alchemie: er moeten twee drankjes gemaakt worden; Eén voor de ondervrager (drank) en één voor het lijk (contact)
Magie: ritueel met het lichaam, rituele cirkel
Duur effect 1 minuut
Effect Men kan een conversatie aangaan met de dode, deze weet wat hij bij leven wist/geloofde. De dode hoeft niet naar waarheid te antwoorden.

Verdwijn

EP kosten	12
Brouwduur (drank)	60 minuten
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	24 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	dolk, gele sjerp
Uitvoering	Alchemie: Het personage drinkt het drankje en doet de sjerp om. Magie: De magiër zuivert de dolk met een (magische) vlam, maakt een snede in de lucht, spreekt de spreuk uit en stapt de andere dimensie in (doet de sjerp om).
Duur effect	5 minuten
Effect	Het 'slachtoffer' (en alles wat hij op moment van uitspreken bij zich heeft) is niet op te merken, totdat de duur is verlopen of tot deze interactie heeft met een ander personage (b.v. aanraking, aanval, spreuk, etc.).

10.7 Additionele lijst van spreuken en brouwsels (niet voor spelers) - pagina 48

De volgende NPC-spreuken, bestaan nog wel, maar zullen niet voorkomen in toekomstige modules. Dit omdat deze niet relevant zijn voor spelers. Spelers kunnen deze spreuken namelijk niet verkrijgen of leren, daarnaast zijn de effecten van de spreuken niet op spelers gericht. Spelers hoeven er zodoende het effect niet van te weten omdat ze er ook niet op hoeven te reageren.

Het gaat om:

- 'Dolende ziel' - pagina 48

- 'Ondode creëren/helen'- pagina 50

Verder zullen de NPC spreuken worden ingekort. Enkel de spreuken waarvan je als speler de incantatie moet kennen zullen in de nieuwe modules terug komen. Dit betekent dat er spreuken mogelijk zijn, die niet in de betreffende module voor dat evenement genoemd worden.

Aanpassingen op bestaande NPC spreuken en brouwsels :

Massale Angst - pagina 49

De NPC-spreuk '*Massale Angst*' wordt '*Terreur*'

Nieuwe NPC spreuken en brouwsels

Nieuwe NPC spreuken en brouwsels die de deelnemers wel moeten kunnen herkennen, worden wel toegevoegd. Dit zijn voor in ieder geval de aankomende Dwaler de volgende nieuwe spreuken en brouwsels:

Charmeer persoon(NPC)

EP kosten	5
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	10 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	
Uitvoering	Aanraking
Duur effect	5 minuten of tot de magiër het slachtoffer aanvalt.
Effect	Het slachtoffer ziet de magiër als zijn beste vriend en zal ervan uitgaan dat deze de waarheid spreekt.

Controleer persoon (NPC)

EP kosten	20
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	40 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Iets persoonlijks van het slachtoffer.
Uitvoering,	Aanraking
Duur effect	Direct
Effect	De magiër kan het slachtoffer één opdracht geven die deze uit moet voeren. De spreuk eindigt als de opdracht vervuld is of wanneer het slachtoffer bewusteloos raakt (slaap is niet bewusteloos). Het eerste commando is de opdracht.

Onttrek leven (NPC)

EP kosten	10
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Een tweetal hoektanden.
Uitvoering	De magiër neemt de hoektanden in zijn hand spreekt de spreuk uit en pakt het slachtoffer vast. NB: Slapende personen worden hierdoor wakker!
Duur effect	Concentratie.
Effect	Het aantal levenspunten van het slachtoffer wordt verminderd. -1 LP per 5 seconden. Persoon gaat bij 0 LP niet dood maar raakt in comateuze toestand.

Onttrek mana (NPC)

EP kosten	10
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	De magiër pakt het slachtoffer vast. NB: Slapende personen worden hierdoor niet wakker!
Duur effect	Concentratie.
Effect	De magiepool van het slachtoffer wordt leeggezogen. -1 MP per 5 seconden.

Vervloek (NPC)

EP kosten	15
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	30 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	
Uitvoering	Aanwijzing of Aanraking
Duur effect	Zie 'Effect'
Effect	Het slachtoffer krijgt een uitleg of een kaartje met het effect.