



**MAGIE & ALCHEMIE**

**DE DWALER & QUON**

Versie 1.2 (2014)

Vertaling van Conquest Das Regelwerk  
versie 5.0 copyright by LIVE ADVENTURE E.V. 2009  
Nederlandse vertaling onder redactie van GNS-Events, copyright Games-N-Stuff

## Inhoudsopgave

1. Inleiding	Blz: 3.
2. Algemeen: Magie & Alchemie	Blz: 4.
2.1 Uitleg over uniformiteit van magische en alchemische affecten	Blz: 5.
2.2 Magische & Alchemistische Vaardigheden	Blz: 5.
2.3 Beschrijving van Magische & Alchemistische vaardigheden	Blz: 5.
3. Magie	Blz: 7.
4. Alchemie	Blz: 8.
5. Rituelen	Blz: 9.
6. Magische voorwerpen	Blz: 11.
7. Lijst met spreuken en brouwsels	Blz: 12.
7.1 Beschrijving van spreuken en brouwsels	Blz: 14.
8. Additionele lijst van spreuken en brouwsels (Niet voor spelers)	Blz: 33.

## **1. Inleiding**

Deze module is een toevoeging op de module 'Basisregels GNS LARP Evenementen'.

In deze module tref je alleen de relevante informatie aan m.b.t. Magie, Rituelen & Alchemie voor de evenementen De Dwaler en Quon.

Het is belangrijk dat je naast deze module, ook de basisregels doorleest.

Wij wensen je veel spelplezier,

Games-N-Stuff Events

## 2. Algemeen: Magie & Alchemie

### 2.1 Uitleg over uniformiteit van magische en alchemische effecten

Op dit punt moeten we kort uitleggen waarom we de effecten van onze magische spreuken en alchemistische brouwsels uniform gemaakt hebben.

De magiër, priester, elementalist of drankstoker, gifmenger of apotheker hebben allemaal een ding gemeenschappelijk:

Zij bereiken op verschillende manieren effecten bij andere wezens of zichzelf.

Ons is volkomen duidelijk dat voor ieder van deze en soortgelijke klassen de effecten op verschillende manieren tot stand komen en deze met menige theorie te verklaren zijn. Toch blijft het effect bij elk van die manieren hetzelfde. Om dus in deze oneindige verschillende variaties enig overzicht te behouden, hebben we deze effecten uniform gemaakt (Zie hoofdstuk 4). Dit biedt zowel de met magie begaafde als de alchemistisch ingestelde deelnemer enkele nieuwe mogelijkheden.

Let op! Wil je hetzelfde effect zowel als spreuk als als drankje kunnen maken, dan moet je twee keer EP in dat effect investeren.

Alle spreuken/brouwsels hebben een voorgeschreven effect en duur, ook hebben ze een commandowoord. Het commandowoord is de naam van de spreuk/het brouwsel.

Na elk gebruik van een spreuk of brouwsel moet het commandowoord gezegd worden.

Een speler die bijvoorbeeld tijdens een grote slag alleen het commandowoord verstaat, kan dan zeker zijn dat hij het juiste effect uitspeelt. Discussies in dergelijke gevallen worden dus vermeden, wat het spel ten goede komt, zonder dat personages in hun individuele spel beperkt worden.

Spreuken/brouwsels met verschillende niveaus: om de hogere vorm te leren moet de deelnemer beschikken over de lagere variant.

Effecten die door magie tot stand gekomen zijn, zijn niet op te heffen door alchemie. Dit werkt ook andersom: effecten die door alchemie tot stand gekomen zijn, zijn niet op te heffen door magie. (uitzondering hierop zijn: bescherming tegen magie & bescherming tegen alchemie)

Zolang aan de regels voor magie en alchemie voldaan wordt, staat het iedere deelnemer vrij op welke manier hij weergeeft dat er magie bedreven wordt. We willen de deelnemers vrij laten in de keuze van hun componenten en daarmee vrij laten in de weergave en hoe zij hun spel gestalte geven. De basiselementen van de regels voor magie en alchemie moeten evenwel niet uit het oog verloren worden. Hieronder vallen het commandowoord, de brouwtijd bij alchemie, de magiepuntkosten, het minimale aantal woorden van de incantatie en de trigger (raak gooien, drinken en eventueel contact etc.) Het staat een ieder vrij om meer te doen, maar niet om minder te doen.

De drie mogelijkheden van duur van de effecten nader verklaard

1) De duur van het effect is afhankelijk van de aanwezigheid van bepaalde condities. Het effect blijft aanwezig zolang degene die de spreuk uitsprak aan een bepaalde voorwaarde voldoet. Gedurende deze tijd kan hij geen gevechtshandelingen uitvoeren of een andere spreuk uitspreken.

De volgende voorwaarden zijn algemeen bekend:

1. Zolang de magiër bijvoorbeeld een voorgeschreven voorwerp (component) in de hand houdt en/of er iets bepaalds mee doet.

2. Zolang de magiër zich concentreert en het doelwit aanwijst.

2) Een evenement lang

Het effect duurt het gehele evenement, ongeacht het aantal dagen dat het evenement duurt.

### 3) Permanent

Het effect is altijd aanwezig, behalve als het opgeheven wordt door bijvoorbeeld de spreuken *Magie ontrafelen* of *Magie hechten opheffen*.

## 2.2 Magische & Alchemistische Vaardigheden

Op de hier gepresenteerde lijst met vaardigheden, spreuken en alchemistische brouwsels staan de mogelijkheden die een spelerpersonage met een interesse in magie en / of alchemie heeft, naast de in de basismodule genoemde vaardigheden.

Voor de basisvaardigheden kijk je in de basismodule: Algemene regels, voorschriften en vaardigheden.

In hoofdstuk 8 staat een lijst met een aantal extra spreuken en brouwsels. Deze zijn niet bedoeld voor spelerpersonages, maar alleen voor figuranten personages en kunnen daarom ook niet 'gekocht' worden. Deze lijst is toegevoegd zodat spelers weten wat ze moeten doen wanneer ze met deze spreuken/brouwsels worden geconfronteerd. Overigens kan je in het spel figuranten tegenkomen die over andere vaardigheden beschikken, die niet in dit regelsysteem zijn opgenomen. In dat geval zal de uitwerking door de spelleiding worden uitgelegd.

### Lijst van magische & alchemistische vaardigheden

Vaardigheid	Kosten in EP
Extra magiepunt (1 EP is 1 MP) (onbeperkt)	1
Immunititeit (je wordt immuun tegen een bepaald effect, dit kost 3 keer zoveel als het effect waartegen je immuun wilt worden)	speciaal
Magie en Alchemie (De volledige lijst van spreuken en brouwsels, incl. kosten en omschrijvingen staat in hoofdstuk 4)	Per spreuk/ brouwsel

Bij het leren van vaardigheden geldt het volgende; Het is niet genoeg om alleen de vaardigheid uit de lijst te kopen. Het personage moet in het spel moeite doen de vaardigheid aan te leren. Uitzondering hierbij is natuurlijk het maken van een nieuw personage, hierbij wordt aangenomen dat de vaardigheden al aangeleerd zijn in de tijd voor het evenement. Denk eraan dat het aanleren van nieuwe vaardigheden enige tijd in beslag neemt, en dat het daarom netjes en uitgebreid uitgespeeld moet worden.

## 2.3 Beschrijving van Magische & Alchemistische vaardigheden

### Extra magiepunt (1 EP = 1 MP)

Er kunnen extra magiepunten verkregen worden om de magiepool van een personage te vergroten. 1 magiepunt (MP) kost 1 ervaringspunt (EP).

Bijvoorbeeld een genezer die alleen de spreuk 'Genees wond' kent, kan hiermee zijn magiepool zo ophogen zodat hij die spreuk meerdere keren per dag kan gebruiken. (zie ook hoofdstuk 2.2.)

### Immunititeit (speciaal)

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.*

#### Magie en Alchemie

(De volledige lijst van spreuken en brouwsels, incl. kosten en omschrijvingen vind je in hoofdstuk 7 en 7.1)

### 3. Magie

Wanneer in het kader van een Levend Rollenspel over het begrip magie of magische vaardigheden gesproken wordt, moet er de nadruk op worden gelegd dat het bij LR gaat om een bedacht spel en dat niemand het aanwezig zijn van dergelijke of vergelijkbare krachten in onze eigen realiteit, dat wil zeggen buiten het spel, serieus aanneemt.

#### Magietheorie

Het begrip magie moet als een substituut gezien worden voor alle verschillende soorten bovennatuurlijke krachten waarvan een personage in het levend rollenspel gebruik kan maken.

Er zijn natuurlijk een groot aantal benamingen van magisch bekwame klassen die we voor de eenvoud samengevat hebben onder de noemer magiër: sjamaan, priester, heks, druïde, tovenaer, elementalist etc.

Natuurlijk kan ieder personage zijn individuele visie hebben op de werking van de magie. Ook wanneer iedereen put uit dezelfde voorraad spreuken (zie hoofdstuk 4), kan er een persoonlijke draai aan gegeven worden door eigen gekozen woorden uit te spreken en eigen handelingen uit te voeren.

#### Aanwijzingen voor het werken met magie

Veel personages krijgen hun magische krachten van een hoger wezen. Hieronder vallen naast de krachten van de clerus (priesters, paladijnen, tempeliers e.d.) ook 'demonische' magie die door bijvoorbeeld heksen, bezweerders enzovoort beoefend wordt.

Al deze hogere machten hebben geen direct contact met de sterfelijken zolang die in de wereld rondlopen. Een priester weet bijvoorbeeld dat zijn god aanwezig is, maar kan deze niet zomaar oproepen. Dit is een kwestie van uitproberen en aan een SL vragen wat er gebeurt.

#### Uitspelen

Regeltechnisch (in het bijzonder wat het effect is) blijven de toverspreuken natuurlijk voor elk personage hetzelfde, ook wanneer individuele uitwerkingen voor een mooi spel en goede sfeer gewenst zijn. Een klassieke geschoolde magiër zal voor de spreuk *Windstoot* een waaier of iets dergelijks gebruiken, terwijl een sjamaan veren of afgerukte bladeren zal gebruiken als component. Het staat een deelnemer dus vrij zijn eigen specifieke componenten uit te kiezen, zolang het basisprincipe gelijk blijft (een lijn van een *Barrière* moet getrokken worden, bij *Magische pijl* moet iets geworpen worden etc.) De componenten die hieronder genoemd worden zijn slechts suggesties, er mag ook van afgeweken worden. Een magiër op een levend rollenspel zal een uitstekende toneelspeler moeten zijn want hij zal medespelers moeten laten denken dat er bovennatuurlijke krachten zijn die eigenlijk niet aanwezig zijn. Of de magiër nu wijs, geheimzinnig, verstrooid, onopvallend of imposant is, hij moet de capaciteit bezitten deze moeilijke gave uit te spelen en overtuigend neer te zetten.

#### Toverspreuken

De meest gebruikte en bruikbaarste methode om magie uit te beelden is de toverspreuk. Bij deze methode verbindt de magiër bij de spreuk passende componenten met een bepaalde incantatie bestaande uit woorden. De incantaties kunnen door de individuele magiër bedacht worden. Veel magiërs gebruiken Nederlandse woorden of Latijn, sommigen Engels of een fantasietaal.

Zo komt een verbinding tot stand tussen de spelwereld en de energielijnen die het universum doorkruisen (andere theorieën zijn ook toegestaan en zelfs gewenst). De bovennatuurlijke kracht manifesteert zich door middel van het gewenste effect.

Onder toverspreuken verstaan we dus alle 'normale' spreuken. Bij de beschrijvingen van de spreuken (hoofdstuk 7.1) staat, afhankelijk van de sterkte van de spreuk, hoeveel woorden de incantatie minimaal moet bevatten. Er zijn zeer bewust geen incantaties gegeven, omdat

er zoveel verschillende magieconcepten zijn, en zodat ieder magisch bekwaam personage zijn eigen woorden kan gebruiken. Dit neemt niet weg dat elke incantatie MOET EINDIGEN met de naam van de spreuk (het commandowoord) zodat elke deelnemer weet welk effect wordt bedoeld en er passend op kan reageren.

### Magiepool

Het werken met magie gaat niet zomaar ongemerkt aan de geestesgesteldheid van de magiër voorbij, aangezien het werken met magie veel energie kost. Speltechnisch is er een zogenaamde magiepool waaruit de magiër kan putten en zo zijn spreuken de nodige energie mee kan geven. De magiepool bestaat uit alle ervaringspunten (EP) die de speler ingezet heeft voor zijn personage om magische spreuken te leren. Deze punten worden omgezet in magiepunten (MP). Bovendien kan de vaardigheid 'Extra magiepunten' gekozen worden, deze punten worden opgeteld bij de magiepool.

Een personage die de spreuken *Windstoot* (2 EP), *Pantser 1* (2 EP), *Pantser 2* (4 EP), *Magische pijl 1* (1 EP) en *Magie herkennen 1* (1 EP) en ook nog 2 EP in de vaardigheid Extra magiepunt gestoken heeft, heeft dus een magiepool van  $2+2+4+1+1+2=12$  magiepunten. Dat betekent dat dit personage per dag voor 12 magiepunten spreuken mag uitspreken, dit kan 12 keer *Magische pijl 1* zijn, maar ook 3 maal *Pantser 2* of welke combinatie van zijn spreuken dan ook, totdat het totaal opgebruikt is.

### Magie verversen

De magiepool kan op twee manieren verversed worden:

Eenzijds: door voldoende slaap. Bij 4 uren ononderbroken slaap verversed 40% van het maximale aantal magiepunten. Bij 5 uren ononderbroken slaap 60% en bij 6 of meer uren ononderbroken slaap 100%.

De tweede mogelijkheid is: gebruik te maken van de diensten van een alchemist die een speciale energiedrank kan samenstellen. Deze drank maakt het mogelijk 50% of 100% van de magiepunten te verversen.

### Beperkingen

Om aan het klassieke beeld van de magiër te voldoen en om de balans van het spel niet te verstoren, kan iemand die magische spreuken gebruikt, deze niet uitspreken op het moment dat hij metalen uitrustingsstukken draagt. Dit geldt ook voor maliën. Ook is aan te merken dat een magiër die zelf actief aanvalt in een gevecht niet meer de nodige concentratie kan opbrengen om spreuken uit te spreken of vol te houden. Ook als de magiër afgeleid wordt, bijvoorbeeld omdat hij zich moet verdedigen of doordat hij verwond wordt, moet de magische activiteit afgebroken worden, omdat hij zich niet meer kan concentreren. Dit geldt ook voor een vluchtende magiër.

Bij het leren van nieuwe toverspreuken gelden dezelfde regels als bij andere vaardigheden: het is niet genoeg om deze simpelweg te kopen met EP. De spreuk moet logischerwijs in het spel geleerd worden en dit moet uitgespeeld worden. (Uitzondering hierop is natuurlijk bij het maken van een personage.) Dit kan door een magische academie te bezoeken, door een leermeester te zoeken, het vinden en bestuderen van een magisch geschrift of iets dergelijks. Ook hier geldt dat het verwerven van nieuwe kennis een lange tijd duurt en daarom uitgebreid en goed uitgespeeld moet worden. Alle toverspreuken (voor spelers) zijn in hoofdstuk 7 te vinden. Andere spreuken zijn voor spelers niet toegestaan.



## 4. Alchemie

De alchemie houdt zich bezig met het analyseren en samenstellen van de meest uiteenlopende substanties, dranken en giffen. Ook en in het bijzonder bij alchemisten speelt het uitspelen een zeer belangrijke rol. Dit begint bij het verzamelen van grondstoffen, via het voorbereiden (vuur aanmaken, ketel met water opzetten, glazen, flesjes, vijzel en mortier en andere gereedschappen klaarleggen) tot het uiteindelijke analyseren, verhitten, indampen, distilleren, uitpersen en brouwen. De deelnemers zijn vrij in het uitspelen hiervan. Alleen bij specifieke plotgerelateerde recepten moet de bereiding precies volgens het recept gebeuren.

In tegenstelling tot de magiër is het aantal brouwsels per dag niet beperkt. De enige beperking ligt in de duur van het brouwen, elk brouwsel heeft een eigen brouwduur. Bovendien moet een alchemist ook genoeg slaap (minstens 6 uur) krijgen om zich volledig op zijn gecompliceerde taak te kunnen concentreren, anders kunnen er ongelukken gebeuren. Een alchemist die bijvoorbeeld een *Waarheidsdrank* wil maken kan dat 54 maal per dag uitvoeren (20 minuten per dosis + 6 uur slaap) zolang hij niets anders doet. Er kunnen meerdere doses tegelijk gemaakt worden, maar dit levert geen tijdswinst op. Per dosis ligt namelijk de voorgeschreven brouwduur vast.

Er zijn in principe twee manieren van overbrenging van de alchemie op het doelwit: Contact en Drank (inslikken). Deze verschillen van elkaar in bereidingstijd. In de strijd ingezette contactgiffen werken alleen met pantserdoordringende projectielen. (Bijvoorbeeld in gif gedoopte pijlen of schuimrubber werpflesjes.)

Bij het gebruik van drankrecepten is het de bedoeling dat het de gebruiker en de spelleiding duidelijk is wat er in de daadwerkelijke drank zit, zodat er geen problemen ontstaan (bijvoorbeeld met US-allergieën.)

Een brouwsel is slechts houdbaar tot het einde van het evenement.

Bij het leren van nieuwe recepten gelden dezelfde regels als bij andere vaardigheden: het is niet genoeg om deze simpelweg te kopen met EP. Het recept moet logischerwijs in het spel geleerd worden en dit moet uitgespeeld worden. (Uitzondering hierop is natuurlijk bij het maken van een personage). Dit kan bijvoorbeeld door een alchemistengilde te bezoeken, door een leermeester te zoeken, het vinden en bestuderen van een geschrift of iets dergelijks. Ook hier geldt dat het verwerven van nieuwe kennis een lange tijd duurt en daarom uitgebreid en goed uitgespeeld moet worden.

Alle recepten (voor spelers) zijn in hoofdstuk 7 te vinden. Andere recepten zijn voor spelers niet toegestaan.

### *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.*

## 5. Rituelen

Waar de grenzen van de magie, alchemie en andere vaardigheden ophouden, begint het uitgebreide gebied van de rituelen. Of de bedoeling is om een (machtig) wezen uit een andere dimensie op te roepen en te laten materialiseren, een in de strijd gesneuvelde vriend weer tot leven te wekken, een groep personages van een magische ziekte te genezen of dat ter voorbereiding op een grote slag machtige strijdspreuken uitgesproken moeten worden: aan de veelzijdigheid en mogelijkheden van rituelen zitten (bijna) geen grenzen. Over het algemeen kan men stellen dat rituelen alleen dan uitgevoerd worden wanneer een of meerdere personages iets zo bijzonder willen dat het met de normale vaardigheden (en/of magie) niet te realiseren is.

Met voldoende voorbereiding en grote inzet zijn ook niet-magisch actieve personages in staat deel te nemen aan een ritueel. Deze personages moeten echter wel in de gaten houden dat zij niet geschoold zijn in het beoefenen van magie. Het uitvoeren van een ritueel is voor een magiër (of iets dergelijks) makkelijker dan voor personages zonder magie. Of de laatste moet het ritueel zo gestalte geven dat het zijn mentale kunnen niet te boven gaat. Hoofregel: Als er een goede 'In spel' verklaring is, staat het uitspelen van het ritueel op de eerste plaats.

*Voorbeeld:*

*Een groep Ork-krijgers die drie uur lang om hun totempaal dansen en daarbij trommelen, zingen en luid schreeuwen kunnen eenzelfde krachtig effect bereiken als een groep magiërs.*

Bij rituelen in het bijzonder is het zaak voorzichtig te werk te gaan: de uitkomst is namelijk altijd onzeker.

Het verdient aanbeveling om kundige deelnemers met hetzelfde doel te verenigen voordat men zich aan een dergelijke, risicovolle, onderneming waagt. Het uitvoeren van een ritueel vergt nog meer rollenspel dan bijvoorbeeld het uitspelen van het uitspreken van een spreuk. Een ritueel kan immers (naar gelang het doel en afspraak met de spelleiding) enkele minuten tot zelfs meerdere uren duren.

Bij rituelen geldt dat een uitgebreid plan, voldoende en passende componenten en een goede voorbereiding onontbeerlijk zijn.

Hiertegenover staat dat met uitgebreide, goed uitgevoerde machtige rituelen, (wanneer deze lukken) zoals reeds vermeld, bijna onbegrensde mogelijkheden ter beschikking van de spelers staan. Vorm en inhoud van je ritueel staan geheel vrij, maar voor suggesties kan je het document 'Rituelen' lezen, op [www.gamesnstuff.com](http://www.gamesnstuff.com).

## 6. Magische voorwerpen

Om een gebalanceerd verhaal mogelijk te maken, kunnen uitsluitend magische voorwerpen gebruikt worden die op het huidige of een vorig evenement verkregen of in rituelen gemaakt zijn en door de verhaalleiding zijn goedgekeurd.

Maken van permanente magische voorwerpen

Zelf 'gebouwde' artefacten/magische voorwerpen zijn niet onmogelijk, ze moeten 'gekocht' worden met EP. De hoogte van deze kosten wordt door de VL bepaald.

Artefacten en bijzondere voorwerpen moeten in- en uitgecheckt worden op elk evenement.

Wanneer je zelf een permanent magisch artefact wilt maken, moet dit minstens 10 dagen voor het betreffende evenement gemeld en besproken worden. Een zo precies mogelijke beschrijving van het ritueel of de techniek hoe het voorwerp magisch wordt gemaakt, de ter beschikking staande ervaringspunten en de gewenste werking van het artefact moeten ook vermeld worden in de mail aan de VL. Kijk voor de mailadressen van de verschillende meerdaagse evenementen van GNS-Events op de laatste pagina van de basismodule.

## 7. Lijst van Spreuken brouwsels

Spreuk/Brouwsel	Immunititeit	Soort	Kosten in EP	Pagina
Alarm	Nee	M	2	14
Alchemie neutraliseren	Nee	A	2	14
Angst	Ja	M	4	14
Anti koudvuur	Nee	A/M	1	15
Barrière	Nee	A/M	4	15
Berserkerwoede	Ja	A/M	4	15
Bescherming tegen alchemie	Nee	A/M	4	16
Bescherming tegen magie	Nee	A/M	4	16
Betover wapen	Nee	A/M	20	16
Blindheid	Ja	A/M	4	17
Coma	Ja	A/M	25	17
Dierentaal	Nee	A/M	2	17
Dood	Ja	A/M	50	18
Doofheid	Ja	A/M	3	18
Effect herkennen 1	Nee	A/M	1	18
Effect herkennen 2	Nee	A/M	2	19
Effect herkennen 3	Nee	A	6	19
Energiedrank 1	Nee	A	4	19
Energiedrank 2	Nee	A	6	19
Energieveld	Nee	M	3	20
Genees lichaam	Nee	A/M	6	20
Genees wond	Nee	A/M	2	21
Hergroeien ledematen	Nee	A/M	25	21
Kracht 1	Nee	A/M	4	21
Kracht 2	Nee	A/M	8	21
Licht	Nee	A/M	1	22
Magie hechten	Nee	M	4	22
Magie hechten opheffen	Nee	M	4	22
Magie ontrafelen	Nee	M	2+	23
Magie overhevelen	Nee	M	2	23
Magisch zoeken persoon 1	Nee	M	3	24
Magisch zoeken persoon 2	Nee	M	10	24
Magisch zoeken voorwerp 1	Nee	M	3	25
Magisch zoeken voorwerp 2	Nee	M	10	25
Magische pijl 1	Nee	A/M	1	26
Magische pijl 2	Nee	A/M	2	26
Magische pijl 3	Nee	A/M	3	26
Magische pijl 4	Nee	A/M	4	26
Magische pijl 5	Nee	A/M	5	26
Misselijkheid	Ja	A/M	3	26
Ontwapen	Ja	M	1	26
Pantsereffect 1	Nee	A/M	2	27

<b>Spreek/Brouwsel</b>	<b>Immuniteit</b>	<b>Soort</b>	<b>Kosten in EP</b>	<b>Pagina</b>
Pantsereffect 2	Nee	A/M	4	27
Pantsereffect 3	Nee	A/M	7	27
Pantsereffect 4	Nee	A/M	10	27
Pantsereffect 5	Nee	A/M	15	27
Pantsereffect 6	Nee	A/M	20	27
Schildversterking	Nee	A/M	4	27
Slaap	Ja	A/M	2	28
Spreek met overledene	Nee	A/M	10	28
Stomheid	Ja	A/M	4	28
Traagheid 1	Ja	A/M	3	29
Traagheid 2	Ja	A/M	5	29
Verdwijn	Nee	A/M	12	29
Vergeet	Ja	A/M	3	30
Versteen	Ja	A/M	6	30
Verzwak 1	Ja	A/M	4	30
Verzwak 2	Ja	A/M	8	30
Voorwerp verhitten	Nee	M	2	31
Vuur	Nee	A/M	1	31
Waarheid	Ja	A/M	4	31
Windstoot	Nee	M	2	32
Zegel	Nee	A/M	2	32

## 7.1 Beschrijving van spreuken en brouwsels

Alarm	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b> (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Een stuk touw en een kleine bel.
<b>Uitvoering</b>	De bel wordt met het touw om het voorwerp gebonden. (Het voorwerp moet ergens aan vastzitten.)
<b>Duur effect</b>	12 uur of tot wanneer het alarm afgaat.
<b>Effect</b>	De magiër beschermt door deze spreuk een bepaald voorwerp (kistje, deur etc.) met een magisch alarm. Wanneer het voorwerp door iemand (vriend of vijand) aangeraakt wordt, gaat het alarm af. De persoon in kwestie moet zolang hij het voorwerp aanraakt (bijvoorbeeld de deurklink) of vast heeft (kistje), een luide alarmtoon laten horen. Het alarm houdt aan tot 30 seconden nadat het voorwerp is losgelaten.

Alchemie neutraliseren	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur</b> (drank)	Identiek aan het te neutraliseren brouwsel, onafhankelijk van de toedieningsvorm.
<b>Brouwduur</b> (contact)	Identiek aan het te neutraliseren brouwsel, onafhankelijk van de toedieningsvorm.
<b>Incantatie</b> (magie)	-
<b>Componenten</b> (magie)	-
<b>Uitvoering</b>	Drank of contact.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	Het effect van het oorspronkelijke brouwsel wordt opgeheven. Een tegengif tegen Slaap werkt dus niet tegen Stomheid. Een door magie bereikt effect kan <b>niet</b> door dit brouwsel tegengegaan worden. 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.

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

<b>Anti koudvuur</b>	
<b>EP kosten</b>	1
<b>Brouwduur</b> (drank)	5 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	10 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Zalf.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Zalf op de wond smeren.
<b>Duur effect</b>	Tot de wond genezen wordt of tot de gewonde zich inspant: bijvoorbeeld door hardlopen of vechten.
<b>Effect</b>	Alle wonden op het lichaam worden gereinigd en houden op te bloeden. Koudvuur wordt hiermee voorkomen. LET OP: er wordt dus niets genezen, de patiënt bloedt alleen niet meer dood.

<b>Barrière</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	40 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Touw en meel.
<b>Uitvoering</b>	De uitvoerder legt met het touw een lijn, die de lengte van de barrière aangeeft op de grond. Alchemie: Sprekel het brouwsel over/langs de lijn. Magie: Strooi meel over de lijn en spreekt de spreuk uit.
<b>Duur effect</b>	12 uur
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat een barrière neer te zetten die noch door magie noch door fysieke kracht te doorbreken is. De barrière heeft een lengte van 3 meter en een hoogte van 5 meter of lengte van 5 meter en een hoogte van 3 meter. De barrière kan niet gebogen, gedeeld of op enige manier veranderd worden. De barrière is alleen verticaal neer te zetten.

<b>Berserkerwoede</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur</b> (drank)	20 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	40 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	-
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking.
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer raakt in een strijdrees en valt iedereen aan die in zijn buurt is. Hij maakt geen onderscheid tussen vriend of vijand zolang hij onder invloed van de spreuk/het brouwsel is, of tot hij niet meer in staat is het uit te spelen (neergeslagen, gebonden, vastgehouden, gedood etc.). Het slachtoffer heeft gedurende het effect 2 extra levenspunten.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Bescherming tegen alchemie</b>	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur (drank)</b>	10 minuten.
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie (magie)</b>	8 woorden
<b>Componenten (magie)</b>	"glasscherven" (denk hierbij om de veiligheid).
<b>Uitvoering</b>	De magiër neemt de "scherven" in beide handen, houdt het voor het lichaam van zichzelf of een ander en spreekt de spreuk uit.
<b>Uitvoering</b>	Drank of contact.
<b>Duur effect</b>	60 minuten of tot het eerste brouwsel dat een effect zou hebben op de beschermde persoon.
<b>Effect</b>	Het personage is tegen het eerste alchemistische effect beschermd, dit geldt uiteraard ook voor positieve effecten zoals genezing.
<b>Bescherming tegen magie</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur (drank)</b>	20 minuten
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie (magie)</b>	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	Prisma of een spiegel.
<b>Uitvoering</b>	De magiër neemt het prisma of de spiegel in beide handen, houdt het voor het lichaam van zichzelf of een ander en spreekt de spreuk uit.
<b>Duur effect</b>	12 uur of tot de eerste spreuk die een effect zou hebben op de beschermde persoon.
<b>Effect</b>	Door deze spreuk/drank kan een magiër/alchemist een anti-magieveld om zichzelf of een ander personage creëren. Dit veld negeert de eerste magische spreuk die effect zou hebben op degene om wie het veld heen hangt (ongeacht welke spreuk). Er kan altijd maar 1 veld tegelijkertijd om iemand hangen (een tweede zou door de eerste spreuk opgeheven worden, en daardoor zou de persoon in het geheel niet meer beschermd zijn).
<b>Betover wapen</b>	
<b>EP kosten</b>	20
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	200 minuten
<b>Incantatie (magie)</b>	40 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	Blauw lintje
<b>Uitvoering</b>	Het lintje wordt aangebracht.
<b>Duur effect</b>	5 minuten
<b>Effect</b>	Het wapen doet 1 meer schade dan normaal. Meerdere uitvoeringen op hetzelfde wapen hebben geen effect, het is niet dus niet mogelijk een wapen meer dan 1 schade meer te laten doen.



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

<b>Coma</b>	
<b>EP kosten</b>	25
<b>Brouwduur</b> (drank)	125 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	250 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	50 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Rijst, bloed uit een verse wond van de uitvoerder (de wond is hiervoor maar eenmaal bruikbaar en moet daarna genezen worden).
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: drank of contact. Magie: Dompel de rijst in het bloed en werp deze naar het slachtoffer, de rijst moet wel raken!
<b>Duur effect</b>	24 uur of tot het effect opgeheven wordt.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer valt in een comateuze toestand en verneemt niets van wat om hem gebeurt. Hij ziet en hoort niets en merkt ook niet wanneer hij wordt aangeraakt. Het personage is echter niet onkwetsbaar.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Dierentaal</b>	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur</b> (drank)	10 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	20 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Schelp of slakkenhuis.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Dichtbij een dier drinken of contact. Magie: Dichtbij een dier de schelp of het slakkenhuis aan het oor houden.
<b>Duur effect</b>	5 minuten
<b>Effect</b>	De uitvoerder kan hiermee communiceren met het dier van zijn keuze. De aard en uitvoerbaarheid van de informatie wordt door de spelleiding bepaald. Hierbij moet in gedachten worden gehouden dat bijvoorbeeld een uit de grond gehaalde regenworm niet erg bereidwillig op deze verstoring zal reageren en dat deze ook maar beperkte informatie zou kunnen leveren.

<b>Dood</b>	
<b>EP kosten</b>	50
<b>Brouwduur</b> (drank)	250 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	500 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	100 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	3 haren, een persoonlijk voorwerp en bloed van het slachtoffer.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Een klein ritueel met de componenten, daarna een rune op de hand van de uitvoerder tekenen en het slachtoffer aanraken.
<b>Duur effect</b>	Het slachtoffer sterft na 300 minuten.
<b>Effect</b>	De eerste symptomen verschijnen na 5 minuten en deze worden in de loop van de tijd steeds ernstiger. Bijvoorbeeld: misselijkheid, hoofdpijn, spiertrillingen, slapheid, kramp, ademnood, verlamming etc. Na 300 minuten treedt de dood in.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Doofheid</b>	
<b>EP kosten</b>	3
<b>Brouwduur</b> (drank)	15 minuten
<b>Brouwduur</b> (contact)	30 minuten
<b>Incantatie</b> (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Was en een doek.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Was in de doek wikkelen en naar het slachtoffer wijzen terwijl de spreuk uitgesproken wordt.
<b>Duur effect</b>	10 minuten
<b>Effect</b>	Het slachtoffer kan gedurende de duur van het effect niets horen.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Effect herkennen 1</b>	
<b>EP kosten</b>	1
<b>Brouwduur</b> (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
<b>Brouwduur</b> (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
<b>Incantatie</b> (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Zand
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Het bestuderen van het voorwerp. Magie: Concentratie op het voorwerp en zand erover strooien.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	De magiër of alchemist is in staat uit te vinden of er op of in het onderzochte voorwerp een effect actief is. De alchemist herkent alleen alchemistische effecten, de magiër alleen magische.

<b>Effect herkennen 2</b>	
<b>EP kosten</b>	2 ( <i>Effect herkennen 1</i> moet voor 2 geleerd worden!)
<b>Brouwduur</b> (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
<b>Brouwduur</b> (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
<b>Incantatie</b> (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Zand
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: 5 minuten bestuderen van het voorwerp. Magie: Concentratie op het voorwerp en zand erover strooien.
<b>Duur effect</b>	Direct (voor alchemist: direct na die 5 minuten).
<b>Effect</b>	De uitvoerder herkent het specifieke aanwezige effect en de vorm ervan. De alchemist herkent alleen alchemistische effecten, de magiër alleen magische. De SL bepaalt de specifieke informatie.

<b>Effect herkennen 3</b>	
<b>EP kosten</b>	6
<b>Brouwduur</b> (drank)	35 minuten
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: drank en 5 minuten bestudering van het voorwerp of de persoon.
<b>Duur effect</b>	Direct na die 5 minuten.
<b>Effect</b>	De drinker kan elk effect (magisch of alchemisch) herkennen dat aanwezig is op het voorwerp of de persoon.

<b>Energiedrank 1-2</b>	
<b>EP kosten</b>	4 / 6 ( <i>Energiedrank 1</i> moet voor 2 geleerd worden).
<b>Brouwduur</b> (drank)	50 / 100 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	100 / 200 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	-
<b>Componenten</b> (magie)	-
<b>Uitvoering</b>	Drank of contact.
<b>Duur effect</b>	Direct. Maar 1 keer per 6 uur mogelijk.
<b>Effect</b>	Een personage krijgt 50% ( <i>Energiedrank 1</i> ) of 100% ( <i>Energiedrank 2</i> ) van zijn maximale Magiepunten (MP) terug. Wanneer het personage een magiepool van 30 heeft waarvan deze al 25 heeft besteed en hij neemt een <i>Energiedrank 1</i> in, dan krijgt het personage 15 MP terug. Hierbij kan echter het maximale aantal van de magiepool niet overschreden worden. Een Energiedrank kan maar 1 keer per zes uur gebruikt worden.

<b>Energieveld</b>	
<b>EP kosten</b>	3
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b>	6 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Softbal aan een touw (ca. 1 meter).
<b>Uitvoering</b>	De magiër spreekt de spreuk uit en slingert de bal aan het touw in een cirkelbeweging boven zijn hoofd.
<b>Duur effect</b>	Zolang de bal boven het hoofd cirkelt en de concentratie van de magiër niet gestoord wordt.
<b>Effect</b>	<p>De magiër is in staat een energieveld om zich op te trekken waardoor hij zich beschermt tegen alle fysieke aanvallen (hand tegen hand wapens, projectielen etc.). Wanneer de magiër ook andere personen (maximaal 3) wil beschermen moet hij 3 extra MP per persoon spenderen. Dit kan alleen bij het begin van de spreuk, d.w.z. wanneer het veld nog niet actief is. Wanneer het veld staat, kan niemand, hetzij vriend, hetzij vijand, fysiek het energieveld binnendringen. Voorwerpen die zich buiten het veld bevinden, kunnen niet door degenen binnen het veld opgepakt, of op enige andere manier beïnvloed worden. Je kan rondlopen, zolang je het energieveld in stand houdt.</p> <p>Magie wordt niet door het veld tegengehouden, zowel degenen binnen het veld kunnen door magie geraakt worden, maar deze kunnen ook anderen buiten het veld met magie aanvallen. Dit laatste geldt uiteraard niet voor de magiër die zich moet concentreren op het energieveld.</p>

<b>Genees lichaam</b>	
<b>EP kosten</b>	6 (Anti koudvuur en <i>Genees wond</i> moeten eerst geleerd worden.)
<b>Brouwduur</b> (drank)	30 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	60 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	12 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Zalf.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Zalf op de wonden smeren.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat alle wonden (LP) van een gewonde te reinigen en te genezen. Ontstekingen worden hiermee voorkomen voor alle wonden. Het werkt meteen, maar het duurt ongeveer 30 minuten voordat de wonden volledig geheeld zijn. Wanneer de gewonde voor die tijd gaat vechten, rennen of zware taken uitvoeren, openen de wonden zich en verliest hij de levenspunten weer.

<b>Genees wond</b>	
<b>EP kosten</b>	2 (Anti koudvuur moet eerst geleerd worden.)
<b>Brouwduur</b> (drank)	10 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	20 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Zalf.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Zalf op de wond smeren.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat een wond (LP) van een gewonde te reinigen en te genezen. Ontstekingen worden hiermee voorkomen voor die wond. Het werkt meteen maar het duurt 1 uur voordat de wond volledig geheeld is. Wanneer de gewonde voor die tijd gaat vechten, rennen of zware taken uitvoeren, opent de wond zich en verliest hij het levenspunt weer.

<b>Hergroeien ledematen</b>	
<b>EP kosten</b>	25
<b>Brouwduur</b> (drank)	125 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	250 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	50 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Dolk, (magische) vlam en zalf.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: De magiër neemt de dolk en zuivert deze met de vlam. Dan drukt hij de dolk op de wonden en bestrijkt de wonden daarna met zalf. Ondertussen spreekt hij de spreuk uit.
<b>Duur effect</b>	24 uur.
<b>Effect</b>	Bij het 'slachtoffer' groeien gedurende 24 uur alle bij hem afgeslagen lichaamsdelen weer aan. Na deze 24 uur kan het personage de lichaamsdelen weer 100% inzetten

<b>Kracht 1-2</b>	
<b>EP kosten</b>	4 / 8 ( <i>Kracht 1</i> moet voor 2 geleerd worden).
<b>Brouwduur</b> (drank)	20 / 40 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	40 / 80 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	8 / 16 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	-
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer krijgt 50% (naar beneden afronden) / 100% van zijn EXTRA levenspunten erbij (tenminste 1). De op deze manier verkregen levenspunten kunnen bij verwonding genezen worden. Het maximale aantal levenspunten kan hiermee NIET overschreden worden.

<b>Licht</b>	
<b>EP kosten</b>	1
<b>Brouwduur (drank)</b>	5 minuten.
<b>Brouwduur (contact)</b>	10 minuten.
<b>Incantatie (magie)</b>	2 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	Een mooi In Spel licht.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Breaklight in een met water gevulde fles. Magie: De magiër spreekt de spreuk uit en schakelt de lamp in.
<b>Duur effect</b>	Tot de zaklamp uitgezet wordt of de concentratie van de magiër gestoord wordt, of de breaklight is uitgewerkt.
<b>Effect</b>	Er verschijnt een magisch licht (de lamp MOET op de grond gericht worden. (Geen schijnwerpers!))

<b>Magie hechten</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie</b>	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Was en 3 haren van de magiër.
<b>Uitvoering</b>	De magiër plakt met de was de drie haren op het voorwerp (of persoon) waarop de spreuk, die vastgezet moet worden, actief is, en spreekt daarbij de spreuk uit.
<b>Duur effect</b>	12 uur.
<b>Effect</b>	Met deze spreuk is de magiër in staat een spreuk die op een voorwerp of persoon actief is, vast te zetten en te beschermen zodat die spreuk niet (meteen) is te ontrafelen. De te hechten spreuk moet wel een (lange) duur hebben (d.w.z. geen duur 'direct')

<b>Magie hechten opheffen</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie</b>	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Dolk en een (magische) vlam.
<b>Uitvoering</b>	De magiër neemt de dolk en zuivert deze met de vlam. Aansluitend spreekt hij de spreuk uit, terwijl hij de was met de 3 haren (zie <i>Magie hechten</i> ) van het voorwerp/de persoon afhaalt.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	Door deze speciale spreuk is een magiër in staat een gehechte spreuk (zie <i>Magie hechten</i> ) weer te onthechten, zodat die spreuk ontrafeld kan worden.

<b>Magie ontrafelen</b>	
<b>EP kosten</b>	2+ (speciaal zie hieronder)
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b>	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Klein takje.
<b>Uitvoering</b>	De magiër tikt met het takje het voorwerp of de persoon (kan ook zichzelf) licht aan, spreekt de spreuk uit en breekt het stokje.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	<p>Met deze spreuk is de magiër in staat elke spreuk, die niet vastgezet is met <i>Magie hechten</i>, teniet te doen. Hiervoor worden de benodigde magiepunten uit zijn magiepool gehaald. Wil de magiër bijvoorbeeld een <i>Barrière</i> ontrafelen dan moet deze 2 MP (voor deze spreuk) plus 4 MP (voor <i>Barrière</i>) uitgeven. Wanneer de magiër minder dan het vereiste aantal in zijn magiepool heeft, heeft de spreuk geen effect en gaan de 2 MP van deze spreuk verloren. Door alchemie ontstane effecten kunnen met deze spreuk niet opgeheven worden.</p> <p>Met deze spreuk is het ook mogelijk spreuken die op de magiër effect hebben, te negeren. Hiervoor moet de incantatie van deze spreuk binnen 2 seconden na het commando van de op te heffen spreuk gestart worden. Uitzonderingen hierop zijn: <i>Magische pijl 1-5</i> en de spreuken in hoofdstuk 10.7: deze kunnen niet op deze manier ontrafeld worden. We benadrukken nogmaals dat iedereen graag eerlijk spel ziet en levert.</p>

<b>Magie overhevelen</b>	
<b>EP kosten</b>	2+ (speciaal zie hieronder).
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b>	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Schrijfwaren (bijvoorbeeld inkt en veer, of verf en penseel).
<b>Uitvoering</b>	De magiër tekent een magisch symbool op zijn handpalm, hij legt die hand op het doel en spreekt de spreuk uit.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	<p>Met deze spreuk is de magiër in staat eigen MP over te dragen aan een andere magiër, deze krijgt het aangegeven aantal erbij in zijn magiepool. Dit kan echter nooit meer zijn dan het totaal van diens magiepool! Ook kan de magiër de MP storten in een spreuk (die daardoor bijvoorbeeld moeilijker wordt om te ontrafelen, hier moet wel altijd een SL bij zijn).</p> <p>Deze spreuk kost 2 MP bovenop het aantal MP dat overgedragen wordt.</p>

<b>Magisch zoeken persoon 1</b>	
<b>EP kosten</b>	3
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b>	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Dolk, (magische) vlam en een persoonlijk voorwerp van de gezochte persoon.
<b>Uitvoering</b>	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.
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	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.

<b>Magisch zoeken persoon 2</b>	
<b>EP kosten</b>	10 ( <i>Magisch zoeken persoon 1</i> moet voor <i>deze</i> geleerd worden)
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b> (magie)	20 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Dolk, (magische) vlam.
<b>Uitvoering</b>	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 magier bekend zijn.
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	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.



<b>Magisch zoeken voorwerp 1</b>	
<b>EP kosten</b>	3
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie</b>	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Dolk, (magische) vlam en een specifiek voorwerp.
<b>Uitvoering</b>	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.
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	De magiër kan met deze spreuk een voorwerp lokaliseren dat in verband te brengen is met een voorwerp dat 'toevallig' 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.

<b>Magisch zoeken voorwerp 2</b>	
<b>EP kosten</b>	10 ( <i>Magisch zoeken voorwerp 1</i> moet voor <i>deze</i> geleerd worden)
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie (magie)</b>	20 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	Dolk, (magische) vlam.
<b>Uitvoering</b>	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 magiër bekend zijn.
<b>Duur effect</b>	5 minuten.
<b>Effect</b>	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.

<b>Magische pijl 1-5</b>	
<b>EP kosten</b>	1 / 2 / 3 / 4 / 5 (Magische pijl 1 moet voor 2 geleerd worden enz.)
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	10 / 20 / 30 / 40 / 50 minuten.
<b>Incantatie (magie)</b>	2 / 4 / 6 / 8 / 10 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	Softbal of werpvoorwerp (schuimrubber flesje of iets dergelijks bij alchemie).
<b>Uitvoering</b>	De uitvoerder werpt het voorwerp naar het slachtoffer.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	De magische pijl veroorzaakt bij de getroffene (vriend of vijand) 1 t/m 5 schade aan de LP, naar gelang het niveau van de spreuk. Wanneer het hoofd geraakt wordt telt de treffer niet! Het voorwerp kan maar 1 maal gegooid worden (per spreuk), wanneer niemand geraakt wordt, heeft de spreuk geen effect, maar ben je wel de bestede MP kwijt. Bovendien kan de magische pijl worden afgeweerd met een schild (zie hoofdstuk 11.5). Het brouwsel kan niet aan een projectiel dat al schade doet bevestigd worden!

<b>Misselijkheid</b>	
<b>EP kosten</b>	3
<b>Brouwduur (drank)</b>	15 minuten.
<b>Brouwduur (contact)</b>	30 minuten.
<b>Incantatie (magie)</b>	6 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	-
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking.
<b>Duur effect</b>	1 minuut.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer moet braken en voelt zich misselijk.
<b>Immunitie mogelijk</b>	Ja

<b>Ontwapen</b>	
<b>EP kosten</b>	1
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie</b>	2 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Touw of een doek.
<b>Uitvoering</b>	Een knoop in het touw of de doek maken, de spreuk uitspreken en het slachtoffer aanwijzen.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer moet meteen het wapen uit zijn hand laten vallen.
<b>Immunitie mogelijk</b>	Ja (het personage kan natuurlijk wel handmatig ontwapend worden)

<b>Pantsereffect 1-6</b>	
<b>EP kosten</b>	2 / 4 / 7 / 10 / 15 / 20 ( <i>Pantser 1</i> moet voor 2 geleerd worden enz.)
<b>Brouwduur</b> (drank)	10 / 20 / 35 / 50 / 75 / 100 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	20 / 40 / 70 / 100 / 150 / 200 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	4 / 6 / 14 / 20 / 30 / 40 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Blauwe band plus: 1 = een stuk zacht leer. 2 = een stuk hard leer. 3 = een stuk met metaal beslagen leer. 4 = een stuk maliën. 5 = een stuk schubmaliën. 6 = een stuk plaatharnas.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact met alle lichaamszones. Daarna moet de blauwe band goed zichtbaar (als een sjerp) gedragen worden door degene waarop het effect van toepassing is. Magie: De magiër neemt het betreffende pantser ter hand, raakt alle lichaamszones ermee aan en spreekt de spreuk uit. Daarna moet de blauwe band goed zichtbaar (als een sjerp) gedragen worden door degene waarop het effect van toepassing is.
<b>Duur effect</b>	12 uur of tot alle pantserpunten verloren zijn.
<b>Effect</b>	De uitvoerder verschaft het 'slachtoffer' een energieveld dat, naar gelang het niveau van de spreuk of het brouwsel, als pantserpunten telt. Niveau 1 geeft 1 pantserpunt, Niveau 2 2 pantserpunten etc. Het puntenaantal is per persoon en niet per lichaamsdeel!

<b>Schildversterking</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	40 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Talkpoeder of fijn zand.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Contact. Daarna moet aan het schild goed zichtbaar een blauwe band vastgemaakt worden. Magie: Talkpoeder of fijn zand over het schild strooien terwijl de spreuk uitgesproken wordt. Daarna moet aan het schild goed zichtbaar een blauwe band vastgemaakt worden.
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat een schild te behoeden voor schade. (Uitzondering hierop is de figurantenspreuk <i>Schildbreker</i> ). De regel dat kleine en middelgrote schilden na 5 slagen en grote schilden na 10 slagen kapot zijn en ter reparatie uit het spel genomen moeten worden, vervalt hiermee (voor de duur van het effect).

<b>Slaap</b>	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur</b> (drank)	10 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	20 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Rijstkorrels.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Werp de rijstkorrels naar het slachtoffer. De korrels moeten raken (maar kunnen niet door een schild geblokkeerd worden).
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer slaapt in. Hij kan echter KORT gewekt worden (bijv. door wakker schudden, koud water etc.), maar slaapt daarna direct weer in. Wanneer het slachtoffer echter aangevallen wordt, is hij na de eerste (rake) slag klaarwakker. Deze eerste slag kan een normale treffer zijn maar hierbij kan het ook gaan om neerslaan of sluipmoord.
<b>Immunititeit mogelijk</b>	Ja

<b>Spreek met overledenen</b>	
<b>EP kosten</b>	10
<b>Brouwduur</b> (drank)	50 minuten
<b>Brouwduur</b> (contact)	100 minuten (samen dus 150 minuten)
<b>Incantatie</b> (magie)	20 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Het lijk van de te ondervragen dode, rituele cirkel, oorhoorn
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: er moeten 2 drankjes gemaakt worden; 1 voor de ondervrager (drank) en 1 voor het lijk (contact) Magie: ritueel met het lichaam, rituele cirkel
<b>Duur effect</b>	1 minuut
<b>Effect</b>	Men kan een conversatie aangaan met de dode, deze weet wat hij bij leven wist/geloofde. De dode hoeft niet naar waarheid te antwoorden.

<b>Stomheid</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur</b> (drank)	20 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	40 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Veer en een doek.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Veer in de doek wikkelen en naar het slachtoffer wijzen terwijl de spreuk uitgesproken wordt.
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer wordt de mogelijkheid ontnomen om te spreken.
<b>Immunititeit mogelijk</b>	Ja

<b>Traagheid 1</b>	
<b>EP kosten</b>	3
<b>Brouwduur (drank)</b>	15 minuten.
<b>Brouwduur (contact)</b>	30 minuten.
<b>Incantatie (magie)</b>	6 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	-
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: drank of contact. (duur mededelen). Magie: Één hand op de eigen mond leggen en met de andere het slachtoffer aanwijzen.
<b>Duur effect</b>	Alchemie: 15 seconden. Magie: Zolang de magiër zich concentreert en het slachtoffer blijft aanwijzen.
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat het spreken van het slachtoffer te vertragen. Het slachtoffer kan alleen nog maar in 'slow motion' spreken.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Traagheid 2</b>	
<b>EP kosten</b>	5 (Traagheid 1 moet voor 2 geleerd worden)
<b>Brouwduur (drank)</b>	25 minuten.
<b>Brouwduur (contact)</b>	50 minuten.
<b>Incantatie (magie)</b>	10 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	-
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact (duur mededelen aan slachtoffer). Magie: Met de ene hand de pols van je andere hand vastpakken en het slachtoffer aanwijzen.
<b>Duur effect</b>	Alchemie: 15 seconden. Magie: zolang de magiër zich concentreert en zijn pols blijft vasthouden.
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat het slachtoffer te vertragen. Het slachtoffer kan alleen nog maar in 'slow motion' bewegen, vechten en spreken.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Verdwijn</b>	
<b>EP kosten</b>	12
<b>Brouwduur (drank)</b>	60 minuten
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie (magie)</b>	24 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	dolk, gele sjerp
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: personage drinkt het drankje en doet de sjerp om. Magie: de magier 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).
<b>Duur effect</b>	5 minuten
<b>Effect</b>	Het "slachtoffer" (en alles wat hij op moment van uitspreken bij zich heeft) is niet op te merken totdat de duratie is verlopen of tot deze interactie heeft met een ander personage (aanraking/aanval/spreuk etc).

<b>Vergeet</b>	
<b>EP kosten</b>	3
<b>Brouwduur</b> (drank)	15 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	30 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Water
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Een beetje water in de onmiddellijk nabijheid van het slachtoffer sprenkelen.
<b>Duur effect</b>	Tot opheffing van het effect.
<b>Effect</b>	De uitvoerder kan het slachtoffer dwingen een zojuist voorgevallen gebeurtenis te vergeten. Er kan maximaal 1 minuut uit het geheugen van het slachtoffer gewist worden.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Versteen</b>	
<b>EP kosten</b>	6
<b>Brouwduur</b> (drank)	30 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	60 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	12 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Softbal.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: De magiër spreekt de spreuk uit, werpt de bal (deze moet raken). De duur moet medegedeeld worden aan slachtoffer?.
<b>Duur effect</b>	15 minuten.
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat het slachtoffer te verstenen. Het slachtoffer is gedurende de tijd dat deze versteend is onkwetsbaar en onvernietigbaar. Communicatie tussen het slachtoffer en anderen is onmogelijk. Wanneer de spreuk is uitgewerkt weet het slachtoffer niet wat er in de tussentijd met en om hem heen is gebeurd.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Verzwak 1-2</b>	
<b>EP kosten</b>	4 / 8 (Verzwak 1 moet voor 2 geleerd worden)
<b>Brouwduur</b> (drank)	20 / 40 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	40 / 80 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	8 / 16 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Erwten.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank of contact. Magie: Werp de erwten naar het slachtoffer. De erwten moeten raken (maar kunnen niet door een schild geblokkeerd worden).
<b>Duur effect</b>	10 minuten.
<b>Effect</b>	Het slachtoffer verliest 50% (afonden naar beneden) / 100% van zijn EXTRA levenspunten.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Voorwerp verhitten</b>	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b>	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Lucifer.
<b>Uitvoering</b>	De magiër steekt de lucifer aan, wijst naar het voorwerp en spreekt daarbij de spreuk. (Let op brandgevaar.)
<b>Duur effect</b>	Tot de lucifer dooft.
<b>Effect</b>	Door deze spreuk kan de magiër een voorwerp verhitten. Zolang de lucifer brandt kan het voorwerp niet vastgehouden worden (zelfs niet met handschoenen). Wanneer deze spreuk over een pantser(deel) uitgesproken wordt, werpt de drager van dat pantser zich van pijn op de grond, er ontstaan echter geen wonden. Tot de lucifer gedooft is, kan de pijn alleen stoppen als het pantser(deel) uitgetrokken wordt.

<b>Vuur</b>	
<b>EP kosten</b>	1
<b>Brouwduur</b> (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
<b>Brouwduur</b> (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
<b>Incantatie</b> (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Aansteker of lucifer.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Aansteken van brandbaar materiaal. Magie: Gebruik van de component en uitspreken van de spreuk.
<b>Duur effect</b>	Tot de lucifer of de vlam van de aansteker gedooft is.
<b>Effect</b>	De uitvoerder kan een kleine vlam laten ontstaan.

<b>Waarheid</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur</b> (drank)	20 minuten.
<b>Brouwduur</b> (contact)	40 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Kleine weegschaal en een zwaard.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Drank. Magie: Zwaard in de rechterhand en de weegschaal in de linkerhand, dichtbij het slachtoffer.
<b>Duur effect</b>	1 vraag/antwoord.
<b>Effect</b>	De uitvoerder dwingt het slachtoffer 1 vraag naar waarheid te beantwoorden. De vraag moet een doel dienen en er mogen geen vervolgvragen gesteld worden (tenminste deze hoeven niet naar waarheid beantwoord te worden). Het slachtoffer moet de vraag altijd naar waarheid en zo volledig mogelijk beantwoorden. De vraag moet in ongeveer twee zinnen te beantwoorden zijn.
<b>Immuniteit mogelijk</b>	Ja

<b>Windstoot</b>	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b>	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	<u>De Dwaler</u> : Veren of een waaier <u>Quon</u> : Veren, een waaier of een buskruitwapen (let wel, buskruit bestaat <i>niet</i> in Quon, een buskruitwapen is in dit geval een sfeerwapen - zie pagina 30 'Sfeerwapens' Basisregels GNS LARP Evenementen v4.2)
<b>Uitvoering</b>	De magiër neemt de componenten in de hand, beweegt deze heen en weer en spreekt de spreuk uit.
<b>Duur effect</b>	Zolang de magiër de componenten beweegt (maximaal 1 minuut).
<b>Effect</b>	Met deze spreuk is de magiër in staat een elementaire windstoot te veroorzaken. Met deze wind wordt een voorwerp (vergelijkbaar in grootte en gewicht met een menselijk lichaam) of een tegenstander ongeveer 5 meter van hem weggeblazen en, zolang de beweging blijft, op afstand gehouden. De spreuk werkt op slechts 1 tegenstander tegelijk.

<b>Zegel</b>	
<b>EP kosten</b>	2
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	20 minuten.
<b>Incantatie</b> (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	Was van een witte en een zwarte kaars.
<b>Uitvoering</b>	Alchemie: Contact. Magie: Was van de beide kaarsen op het voorwerp druipen.
<b>Duur effect</b>	24 uur.
<b>Effect</b>	De uitvoerder is in staat perkamentrollen, boeken, kisten etc. tegen nieuwsgierige blikken te beschermen. Het voorwerp kan gedurende die tijd niet geopend worden. Het zegel biedt geen bescherming tegen andere (gewelddadige) invloeden (bijv. vuur).



## 8. Additionele lijst van spreuken en brouwsels (niet voor spelers)

De in dit hoofdstuk beschreven spreuken en brouwsels kunnen NIET door spelers worden gebruikt en zijn hier alleen opgenomen om de effecten duidelijk te maken.

Overigens kunnen deelnemers ook nog belangrijke figuranten tegenkomen die over andere, niet in de regels beschreven vaardigheden en spreuken beschikken. Deze worden, indien nodig, door een spelleider verklaard.

Voor de onderstaande effecten is het niet mogelijk immuun te zijn!

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

<b>Controleer persoon (NPC)</b>	
<b>EP kosten</b>	20
<b>Brouwduur</b> (drank)	-
<b>Brouwduur</b> (contact)	-
<b>Incantatie</b> (magie)	40 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b> (magie)	lets persoonlijks van het slachtoffer.
<b>Uitvoering,</b>	Aanraking
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	De magiër kan het slachtoffer 1 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.

<b>Druk golf (NPC)</b>	
<b>EP kosten</b>	6
<b>Incantatie</b>	12 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Wapen.
<b>Uitvoering</b>	De magiër slaat met het wapen op de grond en spreekt daarbij de spreuk uit.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	Wanneer deze macht gebruikt wordt, wordt iedereen in een halve cirkel (180 graden) voor de magiër getroffen door een windstoot.

<b>Duel (NPC)</b>	
<b>EP kosten</b>	10
<b>Incantatie</b>	20 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	-
<b>Uitvoering</b>	Het uitspreken van de spreuk en wijzen naar een tegenstander.
<b>Duur effect</b>	Direct, tot de dood van 1 van de twee duellisten of tot de magiër een eind aan het duel maakt.
<b>Effect</b>	De magiër is in staat een tegenstander tot een NIET onderbreekbaar duel te dwingen.

<b>Infecteren (NPC)</b>	
<b>EP kosten</b>	4
<b>Brouwduur (drank)</b>	20 minuten.
<b>Brouwduur (contact)</b>	40 minuten.
<b>Incantatie (magie)</b>	8 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	Water / waternevel.
<b>Uitvoering</b>	De uitvoerder besproeit het slachtoffer met water.
<b>Duur effect</b>	Speciaal (zie effect).
<b>Effect</b>	Afhankelijk van de ziekte, de precieze werking wordt door de spelleiding uitgelegd, of door een speciale ziektekaart verklaard.

<b>Onttrek leven (NPC)</b>	
<b>EP kosten</b>	10
<b>Brouwduur (drank)</b>	-
<b>Brouwduur (contact)</b>	-
<b>Incantatie (magie)</b>	20 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten (magie)</b>	een tweetal hoektanden.
<b>Uitvoering</b>	De magiër neemt de hoektanden in zijn hand spreekt de spreuk uit en pakt het slachtoffer vast. NB: Slapende personen worden hierdoor wakker!
<b>Duur effect</b>	Concentratie.
<b>Effect</b>	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.

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

<b>Schildbreker (NPC)</b>	
<b>EP kosten</b>	12
<b>Incantatie</b>	24 woorden naar keuze van de magiër.
<b>Componenten</b>	Magische hamer.
<b>Uitvoering</b>	De magiër spreekt de spreuk uit en moet daarna met de hamer het schild raken.
<b>Duur effect</b>	Direct.
<b>Effect</b>	Vernietigt het getroffen schild, ook wanneer deze door de spreuk Schildversterking versterkt is. Het schild is onbruikbaar, maar nog wel te repareren.

<b>Terreur (NPC)</b>	
<b>EP kosten</b>	16
<b>Incantatie</b>	Speciaal, zie hieronder.
<b>Componenten</b>	Doeken
<b>Uitvoering</b>	Hoge schreeuw (minstens 2 seconden aangehouden) en effectieve gebaren (met de doeken).
<b>Duur effect</b>	30 seconden.
<b>Effect</b>	Alle spelers in de omgeving van de magiër moeten doodsbang van de magiër wegluchten. Andere (strijd)handelingen zijn gedurende die tijd voor de slachtoffers niet mogelijk.

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