



# **KRONIEKEN VAN DALARIA**

## **A LIVE ROLEPLAYING EXPERIENCE**

## Revisiegeschiedenis

Auteur(s):	Geert Kamps Maarten Simons
Created on:	02/08/2020
Modified on:	06/06/2022
Versie	1.2.0

# Inhoudsopgave

<b>Algemeen</b>	<b>6</b>
Grote magie	6
Kleine magie	6
<b>De disciplines</b>	<b>7</b>
De primal magiër	7
Niveau 1	7
Stil als een plant	7
Struikelblok	7
Communicatie der Natuur	8
Niveau 2	8
Behouds levensenergie	8
Pantser van schors	9
Verstrikkende wortels	9
Niveau 3	10
Mistbank	10
Groei	10
Een met de natuur	11
De elemental magiër	12
Element: Vuur	12
Niveau 1	12
Verhit metaal	12
Vuurpijl	12
Verhoog temperatuur	13
Niveau 2	13
Vuurbal	13
Vuurwapen	14
Lichtbron	14
Niveau 3	15
Vuurbolt	15
Vuur resistentie	15
Nova	16
Element: Water	17
Niveau 1	17
Bevries object	17
Ijspoel	17
Absorbeer water	18
Niveau 2	18
Ijs pantser	18
Magisch slot	19
Regen	19

Niveau 3	20
Cryotherapy	20
Vloedgolf	20
Stoomlans	21
Element: Aarde	22
Niveau 1	22
Aarde pantser (1)	22
Aard schot	22
Gronden	23
Niveau 2	23
Aarde pantser (2)	23
Stop der aarde	24
Macht der aarde	24
Niveau 3	24
Kleine aardbeving	24
Aarde pantser (3)	25
Verstenen	25
Element: Lucht	26
Niveau 1	26
Verblinding	26
Verkoelende winden	26
Windvlaag	27
Niveau 2	27
Adem bubbel	27
Verstikking	28
Als de wind	28
Niveau 3	29
Sonische knal	29
Stofwolk	29
Resistentie lucht magie	30
De spiritual magiër	31
Niveau 1	31
Detecteer magie	31
Geeste schild	31
Slaap	32
Niveau 2	32
Aanval van de geest	32
Angst	33
Etherische vorm	33
Niveau 3	34
Onthullende blik	34
Geestesrust	34
Spirituele vorm	35

Priester	36
Niveau 1	36
Mis van Bescherming	36
Mis van Genezing	36
Mis van Moed	36
Niveau 2	37
Mis van Gemoedsrust	37
Mis van Oriëntatie	37
Mis van Inzicht	37
Niveau 3	37
Mis van Verrijzing	38
Mis van Zegening	38
Mis van Zuivering	38
Magische Rituelen	39
Niveau 1	39
Ritueel der Bescherming	39
Ritueel der Oriëntatie	39
Ritueel opladen magie	39
Niveau 2	39
Ritueel der Necronicatie	40
Ritueel der Transformatie	40
Ritueel der Voorspellingen	40
Niveau 3	40
Ritueel der Verrijzenis	41
Ritueel der Vernietiging	41
Ritueel der Waarheid	41

## Algemeen

### Grote magie

Bij spreuken waarbij een doelwit geraakt moet worden door een projectiel (projectiel spreuk) dien je effectief een balletje (larp-prop, foam tennisball) te gooien naar het doelwit en is wijzen alleen niet voldoende.

***De calls dienen duidelijk uitgelegd te worden als ze gebruikt worden. Als een magiër een spreuk doet met een call spreek de call dan uit en noem het effect met de tijd.***

### Kleine magie

Dit zijn simpele (lage impact) spreuken die aan iedere magiër van zijn of haar discipline worden aangeleerd.

Skill	Vereiste	Pt.
<u>Controleer vuur</u> Binnen een afstand van 2 meter kan je een klein voorwerp aansteken, bijvoorbeeld een kaars of een lont. Je kan ook een klein vlammetje uitdoen op deze manier.	Gratis, bij vuur magie	0
<u>Steentje gooien</u> Je kan een klein kiezelkje gooien om bijvoorbeeld een afleiding te creëren. Denk hierbij aan een steentje tegen een raam gooien.	Gratis, bij aardemagie	0
<u>Creëer water</u> Je kan een glas / kop vullen met water (geen hele emmer) maar genoeg om de dorst te lessen van iemand.	Gratis, bij water magie	0
<u>Windbries</u> Je kan een kleine briesje wind oproepen die geen schade doet, maar wel open deuren kan laten dichtslaan of een kleine wolk schadelijke gas kan verdrijven.	Gratis, bij lucht magie	0
<u>Spiritueel</u> Je kan mensen, personen of wezens opmerken die onzichtbaar zijn (2 vingers omhoog) binnen een straal van 2 meter. Het "kippenveld" effect.	Gratis, bij Spiritueel magie	0
<u>Primal</u> Je kan anomaliteiten in de natuur aanvoelen. Bijvoorbeeld; houthakkers die te veel kappen, of boeren die bos in brand steken om landbouwgrond te maken, vergiftigde bronnen e.d.	Gratis, bij primal magie	0

## De disciplines

### De primal magiër

#### Niveau 1

Stil als een plant	
<b>Beschrijving</b>	Zolang je stilstaat in een dichtbegroeid gebied (dus niet 1 enkele struik) wordt je niet opgemerkt door dieren en mens-achtigen. Je bent onder de invloed van de vaardigheid camouflage (1 vinger in de lucht)
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	Zolang je stilstaat
<b>Voorwaarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enkel mogelijk in begroeid gebied</li> <li>• Steek 1 vinger in de lucht terwijl deze spreuk actief is</li> </ul>
<b>Projectiel</b>	Nee

Wortel greep	
<b>Beschrijving</b>	Een magische wortel komt omhoog en laat het aangewezen doelwit struikelen en vallen.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Wortel greep, trip!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

Communicatie der Natuur	
<b>Beschrijving</b>	De Magiër kan 5 minuten met de natuur spreken dit zijn planten en dieren. Let wel op dat dit geen volwaardige gesprekken gaan zijn en afhangen van welke plant of dier je aanspreekt.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	Natuur wees mijn vriend
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	-

## Niveau 2

Behoud levensenergie	
<b>Beschrijving</b>	Je kan een persoon die aan het sterven is stabiel maken voor 10 minuten, daarna gaat het sterven door.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	Behoud levensenergie
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	Nee



Pantser van schors	
<b>Beschrijving</b>	Er wordt een laag boomschors over het doel heen gemaakt met deze spreuk, voor 5 minuten ontvangt het doel een pantser met een bescherming van 2 tegen blunt wapens, sharp doet normale schade.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Natuur bescherm hem / haar
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	-

Verstrikkende wortels	
<b>Beschrijving</b>	Magische wortels schieten omhoog uit de aarde en houden één doelwit vast dat wordt aangewezen. Deze wortels kunnen niet weggehakt of gebrand worden, gezien deze steeds op magische wijze terug groeien.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Verstrikkende wortels, entangle!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	-

### Niveau 3

Mistbank	
<b>Beschrijving</b>	Een dichte mistbank komt opzetten waar niet doorheen te kijken is. De magiër kan zelf wel door deze magische mist heen kijken.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Mistbank, AOE blind!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	-

Groei	
<b>Beschrijving</b>	De magiër laat een stuk natuur snel groeien na 1 uur kunnen planten al vrucht dragen of kruiden aangegroeid zijn. De grond is hierna wel uitgeput en zal het niet meer mogelijk zijn om hier nogmaals <i>Groei</i> te gebruiken.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Primal laat groeien
<b>Duur</b>	1 uur
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	-

Een met de natuur	
<b>Beschrijving</b>	Je bent in staat je langzaam te bewegen door dichtbegroeid gebied (dus niet 1 enkele struik) waarbij je niet opgemerkt kan worden door dieren en mens-achtigen. Je bent onder de invloed van de vaardigheid schaduwlopen (1 vinger in de lucht)
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Enkel mogelijk in begroeid gebied
<b>Projectiel</b>	Nee

## De elemental magiër

### Element: Vuur

#### Niveau 1

Verhit metaal	
<b>Beschrijving</b>	Het voorwerp dat je aanraakt wordt gloeiend heet. Als je dit gebruikt op iemand op een metalen wapen heeft dit als effect een <b>Disarm</b> . Als je dit gebruikt op in iemand in metaal pantser heeft dit als effect <b>Pain</b> .
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	“Verhit Metaal, Disarm!” of “Verhit Metaal, Pain!”
<b>Duur</b>	20 seconden
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	-

Vuurpijl	
<b>Beschrijving</b>	Je focust je energie en creëert hiermee een kleine pijl van intense hitte. Je gooit deze kleine pijl van vuur richting je tegenstander. Deze pijl spat uit elkaar bij botsing met het doel.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Vuurpijl, één vuurschade
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Ja

<b>Verhoog temperatuur</b>	
Beschrijving	Je kan de temperatuur van een voorwerp verhogen op een aangename manier. Hier kan je jezelf aan warmen en ondervind je minder tot geen last van kou.
Aankoop	2 vaardigheidspunten
Mana	2 punten
Call	Verhoog temperatuur
Duur	1 uur
Voorwaarde	Je moet het doelwit aanraken
Projectiel	Nee

## Niveau 2

<b>Vuurbal</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je focust je energie en creëert hiermee een balletje van intense hitte. Je gooit deze kleine bal van vuur richting je tegenstander. De bal laat genoeg energie achter om licht ontvlambare materialen in vlam te doen schieten.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	Vuurbal, twee vuurschade
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Ja

Vuurwapen	
<b>Beschrijving</b>	Je betovert een wapen waardoor het vlam vat en + 1 schade doet op alle aanvallen. Dit werkt alleen op wapens gemaakt van metaal, houten wapens zullen in brand vliegen.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	De persoon die slaat met het vuurwapen roept wapen schade en vuur: 2 Vuur!
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	-

Lichtbron	
<b>Beschrijving</b>	Je vormt een lichtbron dat je voor je neer kan zetten, deze bron blijft enkele minuten branden voordat deze uit gaat. Deze bron wordt als een lamp neergezet en ook weer verwijderd.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	Lichtbron, verhelder mijn pad!
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Zorg OC voor een zaklamp of andere bron van licht.
<b>Projectiel</b>	-

**Niveau 3**

<b>Vuurbolt</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je focust je energie en creëert hiermee een bol van intense hitte. Je gooit deze bol van vuur richting je tegenstander. De bol laat genoeg energie achter om brandbare materialen in vlam te doen schieten.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Vuurbolt, drie vuurschade!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Ja

<b>Vuur resistentie</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je mag schade van het element vuur negeren. Dit hoeft geen vuurbal te zijn, maar kan ook een brandend stuk hout zijn.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Bij ontvangen van vuur schade call: No-effect
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	-

<b>Nova</b>	
<b>Beschrijving</b>	Iedereen binnen een straal van 5 meter vanaf de magiër krijgt 3 schade vuur.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	8 punten
<b>Call</b>	Nova, AoE drie vuurschade!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	-



## Element: Water

### Niveau 1

Bevries object	
<b>Beschrijving</b>	Zorgt dat een object ijskoud laat worden en bijvoorbeeld dranken befrist, dit werkt alleen op kleine objecten (30cm <sup>3</sup> )
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Bevries object!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Als het vriest duurt deze spreuk langer</li> <li>• Je moet het doelwit aanraken</li> </ul>
<b>Projectiel</b>	Nee

IJspoel	
<b>Beschrijving</b>	De magiër creëert een plas van ijs op de grond van 1m <sup>2</sup> , ieder die zich hier overheen beweegt zal uitglijden en vallen.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	IJspoel, trip!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Als het vriest duurt deze spreuk langer,</li> <li>• Je moet binnen 5 meter van het doel staan.</li> </ul>
<b>Projectiel</b>	Nee

Absorbeer water	
<b>Beschrijving</b>	De magiër kan een hoeveelheid water opzuigen ter grote van een regenton.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Absorbeer water!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	Nee

## Niveau 2

IJs pantser	
<b>Beschrijving</b>	Geeft + 2 pantser op doel tegen fysieke aanvallen, na twee schade te hebben ontvangen zal het ijs pantser uit elkaar vallen.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Bij ontvangen van schade call: No-effect
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Maar één magisch pantser is mogelijk per doel
<b>Projectiel</b>	Nee

Magisch slot	
<b>Beschrijving</b>	Met behulp van magie sluit je een slot af. Dit werkt enkel op voorwerpen met sloten. Deze kan niet worden opengemaakt met fysieke vaardigheden enkel met de spreuk Magisch slot.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Slot bevries! / Slot ontdooi!
<b>Duur</b>	1 uur
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	Nee

Regen	
<b>Beschrijving</b>	De magiër laat het in een radius van 5 meter regenen. Hiermee kan je kleine brandjes blussen of droge grond weer voorzien van water.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Laat er regen zijn!
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

### Niveau 3

Cryotherapy	
<b>Beschrijving</b>	Veranderd een persoon in een blok ijs.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Cryotherapy, petrify!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken.
<b>Projectiel</b>	Nee

Vloedgolf	
<b>Beschrijving</b>	De magiër maakt een vloedgolf die iedereen rond de magiër raakt
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Vloedgolf, AOE Strike!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

Stoomlans	
<b>Beschrijving</b>	De magiër schiet een straal stoom naar het doel. Het doel incasseert 2 schade die harnas negeert.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Stoomlans, 2 trough!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	Je moet binnen drie meter van je doel staan
<b>Projectiel</b>	Nee

## Element: Aarde

### Niveau 1

Aarde pantser (1)	
<b>Beschrijving</b>	Je kan een beschermende laag aarde om iemand plaatsen. Dit geeft voor 1 uur lang extra bescherming die 1 laag bescherming geeft tegen alle fysieke schade totdat men schade ontvangt.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Aarde bescherm hem / haar (noem daarbij het niveau)
<b>Duur</b>	1 uur
<b>Voorwaarde</b>	Maar één magisch pantser is mogelijk per doel
<b>Projectiel</b>	Nee

Aard schot	
<b>Beschrijving</b>	Je gooit een aarde projectiel af richting je tegenstander, deze bal doet 1 blunt schade als deze het doel treft.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Aard schot, 1 blunt schade!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Ja

Gronden	
<b>Beschrijving</b>	Het doel (binnen gehoorsafstand) waar je naar wijst wordt vastgezet in de grond, maar is wel immuun tegen de call Strike.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Gronden, Entangle!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	-

## Niveau 2

Aarde pantser (2)	
<b>Beschrijving</b>	Je kan een beschermende laag aarde om iemand plaatsen. Dit geeft voor 1 uur lang extra bescherming die 2 laag bescherming geeft tegen alle fysieke schade of totdat men schade ontvangt.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Aarde bescherm hem / haar (noem daarbij het niveau)
<b>Duur</b>	1 uur
<b>Voorwaarde</b>	Maar één magisch pantser is mogelijk per doel
<b>Projectiel</b>	Nee

Stop der aarde	
<b>Beschrijving</b>	Het doelwit voelt al zijn spieren verstijven en kan dan niet meer bewegen.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Stop der aarde, paralyze!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	Nee

Macht der aarde	
<b>Beschrijving</b>	Maakt een wapen naar keuze een blunt wapen, en geeft deze +1 schade
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	(indien je wapen niet blunt is) Blunt!
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

### Niveau 3

Kleine aardbeving	
<b>Beschrijving</b>	De aarde schud krachtig en creëert hiermee een kleine aardbeving om de magiër heen.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Kleine aardbeving, AOE Earthquake!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

<b>Aarde pantser (3)</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je kan een beschermende laag aarde om iemand plaatsen. Dit geeft voor 1 uur lang extra bescherming die 3 laag bescherming geeft tegen alle fysieke schade of totdat men schade ontvangt. Maar één Aarde pantser is mogelijk per doel.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Aarde bescherm hem / haar (noem daarbij het niveau)
<b>Duur</b>	1 uur
<b>Voorwaarde</b>	Maar één magisch pantser is mogelijk per doel
<b>Projectiel</b>	Nee

<b>Vorm van steen</b>	
<b>Beschrijving</b>	De magiër versteent het doelwit met deze spreuk.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Vorm van steen, petrify!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit aanraken
<b>Projectiel</b>	-



## Element: Lucht

### Niveau 1

Verblinding	
<b>Beschrijving</b>	De magiër doet zand of stof opwaaien waardoor het getroffen doel niets meer kan zien.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Wind verblind, blind!
<b>Duur</b>	1 Minuut
<b>Voorwaarde</b>	Je moet binnen drie meter van je doel staan.
<b>Projectiel</b>	Ja

Verkoelende winden	
<b>Beschrijving</b>	Je kan de temperatuur van de omgeving verlagen zodat je minder tot geen last ondervindt van hoge temperaturen. Dit werkt niet tegen vuurschade.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Verkoelende winden
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

<b>Windvlaag</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je creëert een windvlaag die zo krachtig is dat iemand weggeblazen wordt.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Windvlaag, strike!
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	Je moet binnen drie meter van je doel staan.
<b>Projectiel</b>	Nee

## Niveau 2

<b>Adem bubbel</b>	
<b>Beschrijving</b>	Maak een bol van lucht om het hoofd van het doel om deze voor 5 minuten te laten ademen. Dit doel heeft geen last van gifgassen en spreuk verstikking.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doel aanraken
<b>Projectiel</b>	Nee

<b>Verstikking</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je verwijderd lucht bij 1 persoon waar je naar wijst. Deze persoon kan geen fysieke inspanning uitvoeren en moet op de grond vallen. De werking van deze spreuk duurt 1 minuut.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	Verstikking, trip, paralyze!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	Je moet binnen drie meter van je doel staan.
<b>Projectiel</b>	Nee

<b>Als de wind</b>	
<b>Beschrijving</b>	Het doelwit mag de eerst 3 aanvallen die op hem gemaakt worden (ook al zijn deze OC raak) ontwijken.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	3 punten
<b>Call</b>	Bij ontvangen van schade call: No-effect
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doel aanraken
<b>Projectiel</b>	Nee

### Niveau 3

Sonische knal	
<b>Beschrijving</b>	De magiër laat een geluidsgolf die de oren van alle omstanders laten suizen en piepen. Werkt niet op doven en wezens zonder gehoor. Dit effect houdt 30 seconden aan.
<b>Aankoop</b>	6 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Sonische knal, Mass Pain!
<b>Duur</b>	30 seconden
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

Stofwolk	
<b>Beschrijving</b>	Een wolk van stof en zand wordt rond geblazen iedereen binnen een straal van 5 meter rond de magiër is verblind. Karakters met IC oogbescherming hebben geen hinder van het effect.
<b>Aankoop</b>	6 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Stofwolk, AOE blind!
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

<b>Resistentie lucht magie</b>	
<b>Beschrijving</b>	De magiër beschermt zichzelf tegen effecten van lucht magie (alle niveaus). De spreuk moet van te voren worden uitgesproken en kan niet gebruikt worden om een effect weg te halen.
<b>Aankoop</b>	6 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	No effect op effect lucht magie
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

## De spiritual magiër

### Niveau 1

Detecteer magie	
<b>Beschrijving</b>	Met deze spreuk kan de magiër vaststellen of een voorwerp magisch is en/of magisch geladen is en wat voor soort magie dit is.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	Je moet binnen een meter van het doelwit staan
<b>Projectiel</b>	Nee

Geeste schild	
<b>Beschrijving</b>	Met deze spreuk kan de magiër zichzelf mentale bescherming geven, alle sanity schades doen 1 minder. Dit effect stopt zodra er sanity schade geïncasseerd wordt.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	30 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

Slaap	
<b>Beschrijving</b>	Het doel van je spreuk valt voor 5 minuten in slaap en is niet wakker te krijgen tenzij het doel schade krijgt, of dat er minstens 30 seconden gepoogd is de persoon wakker te krijgen (schudden, praten, etc).
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	2 punten
<b>Call</b>	Sleep
<b>Duur</b>	5 minuten
<b>Voorwaarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je moet binnen drie meter van je doel staan.</li> <li>• Zodra het doel schade krijgt wordt deze wakker</li> </ul>
<b>Projectiel</b>	Nee

## Niveau 2

Aanval van de geest	
<b>Beschrijving</b>	De magiër valt de geest van het doelwit aan en doet 1 sanity schade op het doel. Dit werkt uiteraard alleen bij wezens die een vrije geest hebben.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	1 sanity schade
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	Je moet binnen drie meter van je doelwit staan en deze aankijken.
<b>Projectiel</b>	Nee

Angst	
<b>Beschrijving</b>	Je valt iemand zijn geest aan en toont iemand zijn grootste angsten en stelt het doel onder het effect van de spreuk.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	Zie je angst, fear!
<b>Duur</b>	1 minuut
<b>Voorwaarde</b>	Je moet binnen drie meter van je doelwit staan en deze aankijken.
<b>Projectiel</b>	Nee

Etherische vorm	
<b>Beschrijving</b>	De magiër wordt etherisch en is te zien, maar niet tastbaar. De magiër kan zelf ook niets of niemand aanraken, en is beperkt in de beweging zoals deze in fysieke aanwezigheid ook is. Aangegeven met zwart-geel lint.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	4 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je moet een zwart-geel lint dragen</li> <li>• Je kan enkel spreuken gebruiken uit de spirituele school in deze vorm</li> </ul>
<b>Projectiel</b>	Nee



### Niveau 3

Onthullende blik	
<b>Beschrijving</b>	De magiër is in staat om onzichtbare personen of wezens te zien.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	-
<b>Projectiel</b>	Nee

Geestesrust	
<b>Beschrijving</b>	De spreuk geeft 2 sanity genezing op de persoon die je aanraakt en haalt één mentaal effect weg. Bijvoorbeeld Fear of Terror.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	Geest vindt rust
<b>Duur</b>	-
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doel aanraken
<b>Projectiel</b>	Nee

Spirituele vorm	
<b>Beschrijving</b>	Magiër wordt etherisch en is onzichtbaar en ontastbaar voor 10 minuten. De magiër kan zelf ook niets of niemand aanraken, en is beperkt in de beweging zoals deze in fysieke aanwezigheid ook is. Aangegeven met zwart-geel lint en met twee vingers omhoog lopen.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	6 punten
<b>Call</b>	-
<b>Duur</b>	10 minuten
<b>Voorwaarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je moet een zwart-geel lint dragen</li> <li>• Je kan enkel spreuken gebruiken uit de spirituele school in deze vorm</li> <li>• Houd twee vingers in de lucht, zoals beschreven in de basisregels</li> </ul>
<b>Projectiel</b>	Nee

## Geestelijke

### Goddelijke gaven

Alle geestelijken hebben, afhankelijk van hun god, een gave die zij dagelijks kunnen inzetten. Voor al deze gave geldt dat je deze x-maal per dag mag gebruiken. Hierbij staat x voor het niveau geestelijke dat je bent.

God	Kracht
Eden & Amon	<p>Je kan iemand die aan het sterven is in leven houden door hem / haar aan te blijven raken, maximaal <b>5 minuten</b>.</p> <p><b>-of-</b></p> <p>Je kan een ondode (zombie / skelet) te rusten leggen door deze aan te raken (dit werkt mogelijk niet op hele krachtige wezens).</p>
Lux	<p>Je bent in staat om de corruptie van een ziel aan te voelen. Als je een persoon aanraakt en deze gave gebruikt zal je kunnen aanvoelen of deze corrupt is. Dit betekent niet dat je kan aanvoelen of een persoon een doos koekjes heeft gestolen, maar wel onder invloed staat van "iets" slechts.</p>
Sylen	<p>Je bent in staat om met bomen, planten of dieren te communiceren voor ongeveer <b>5 minuten</b>. Het niveau van het gesprek en kennis zal in lijn zijn met de belevingswereld van het wezen of plant.</p>
Kordus	<p>Jij of iemand die je aanraakt kan je genezen van een fear</p> <p><b>-of-</b></p> <p>Je kunt een terror effect omzetten in een fear.</p> <p><b>Let op, dit herstelt geen sanity.</b></p>
Fortuna	<p>De persoon die je aanraakt (mag ook jezelf zijn), mag een slag van een wapen, of effect van spreuk negeren (rituelen en missen vallen hier niet onder).</p> <p><b>Dit effect duurt een uur en stopt na het eerste effect.</b></p>
Libra	<p>Een tekst in een taal die je niet kan lezen en schrijven wordt voor <b>5 minuten</b> omgezet in een taal die je wel kan lezen of schrijven.</p> <p><b>Let op, dit effect geldt enkel voor jou. Iedereen die meekijkt zal de originele tekst zien.</b></p>
Amrion	<p>Je bent in staat om een wond van een persoon die je aanraakt te genezen (+1 levenspunt). Dit proces is echter niet instant en je hebt tenminste <b>5 minuten</b> nodig om de krachten van de godin te kanaliseren.</p>

Dio	<p>Haal een niveau gif weg uit doel, je kan deze vaardigheid per niveau gif blijven toevoegen. Dus als iemand is vergiftigd met een niveau 2 gif dan gebruik je deze gave twee maal om het gif te neutraliseren. Dit één keer gebruiken op een niveau 2 gif werkt niet en verzwakt het gif ook niet.</p> <p>Dit proces is echter niet instant en je hebt tenminste <b>5 minuten</b> nodig om de krachten van de god te kanaliseren.</p>
Mene	<p>Je krijgt een visioen van de toekomst, deze zijn vaak cryptisch en kunnen slaan op de directe of verre toekomst.</p> <p><b>Contacteer een SL bij het gebruik van deze gave</b></p>
Mida	<p>Je weet een korting af te dwingen via de godin van de handel. Als je deze gave gebruikt gaat er 10% van de totaalprijs af. Dit kan meerdere keren worden gebruikt om de korting op te drijven.</p>
De drie zusters	<p>De zee of diens wateren zijn geen gevaar voor jou, je kan hierdoor <b>5 minuten</b> lang je adem inhouden en ondervindt geen last van effecten die invloed hebben op ademhaling.</p>
Styx	<p>Je bent in staat één geest of geestverschijning tot rust te brengen mocht deze vijandig zijn.</p> <p><b>-of-</b></p> <p>Je bent in staat voor <b>5 minuten</b> te converseren met één geest of geestverschijning. Het niveau van het gesprek en kennis zal in lijn zijn met de belevingswereld van de geest of geestverschijning.</p>

## Goddelijke rituelen

Bij de waarde van de god punten gaan we uit van de minimale waarde, maar in tegenstelling tot rituelen mag deze wel overschreden worden. Hoe meer god punten (aanwezige) in een mis aanwezig zijn hoe sterker het effect wordt.

***Kom altijd naar een spelleider toe voor ruling op het resultaat van je mis.***

### Niveau 1

Mis van Bescherming	
<b>Beschrijving</b>	Je kan een mis doen zodat iedereen die meedoet de zegening ontvangt en 1 extra HP ontvangt.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>God punten</b>	10 punten

Mis van Genezing	
<b>Beschrijving</b>	Je doet een mis gericht aan je godheid, waarbij je vraagt om genezing op het aangewezen doel. Hiermee kan je wonden genezen, giften verwijderen of ziektes uitbannen. Maar niet alle drie tegelijk, de priester moet altijd een gerichte mis houden naar één van deze kwalen.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>God punten</b>	10 punten

Mis van Moed	
<b>Beschrijving</b>	Je doet een mis gericht aan je godheid. Hierbij vraag je om moed bij de komende strijd of uitdaging. Met deze mis kunnen effecten als Fear en Terror geen effect hebben.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>God punten</b>	10 punten

## Niveau 2

<b>Mis van Gemoedsrust</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je kan iemand die op 0 sanity staat herstellen zodat deze zijn rust weer vindt. Deze persoon krijgt na het succesvol afronden van deze mis weer zijn volledig sanity terug.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>God punten</b>	10 punten

<b>Mis van Oriëntatie</b>	
<b>Beschrijving</b>	Je kan een voorwerp of persoon opsporen, je weet niet exact waar je doel is maar wel in welke richting en gebied je moet zoeken.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>God punten</b>	10 punten

<b>Mis van Inzicht</b>	
<b>Beschrijving</b>	In deze mis wordt er contact gemaakt met een godheid om hulp te vragen. Welke dan kan antwoorden met een visioen of een cryptische boodschap.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>God punten</b>	10 punten

### Niveau 3

<b>Mis van Verrijzing</b>	
<b>Beschrijving</b>	Iemand die dood is kan je terug halen uit de dood. Hoe langer de persoon dood is hoe lager de slagingskans.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>God Punten</b>	30 punten

<b>Mis van Zegening</b>	
<b>Beschrijving</b>	Vraag om zegening van een godheid. Dit kan op meerdere personen of voorwerpen gebeuren. De effectiviteit en duur hangt af van het aantal deelnemers aan de mis.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>God Punten</b>	30 punten

<b>Mis van Zuivering</b>	
<b>Beschrijving</b>	Door deze mis is het mogelijk om geestelijke kwalen en vervloekingen te genezen.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>God Punten</b>	30 punten

## Magische Rituelen

Magische rituelen zijn zeer specifiek en vragen veel precisie, het aantal mana dat in een ritueel wordt gestoken moet precies afgemeten zijn, ga je daar onder zitten of overheen dan lukt het ritueel niet en krijg je een ander effect. Licht altijd een SL in als je een ritueel gaat doen, als het ritueel klaar is melden alle deelnemers individueel aan de SL hoeveel mana ze doneren aan het ritueel.

Tijdens een ritueel is het belangrijk dat wat er gevraagd wordt, nooit meer is dan er geofferd wordt aan energie. Een verstoring van deze balans kan namelijk desastreus zijn.

### Niveau 1

Ritueel der Bescherming	
<b>Beschrijving</b>	Je roept een beschermende koepel op die ondoordringbaar is voor personen die niet deelnemen aan het ritueel. De koepel heeft een diameter van ongeveer 10 meter. Er kunnen geen voorwerpen of magie vanuit de koepel naar buiten worden geschoten of met wapens doorheen worden geslagen De koepel blijft een halfuur actief.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	30 punten
<b>Duur</b>	30 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 5 minuten

Ritueel der Oriëntatie	
<b>Beschrijving</b>	Je kan een voorwerp of persoon opsporen, je weet niet exact waar je doel is maar wel in welke richting en gebied je moet zoeken.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	20 punten
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 10 minuten

Ritueel opladen magie	
<b>Beschrijving</b>	Stelt magiërs in staat om magische voorwerpen op te laden. Let goed op dat als er teveel mana in een object gestoken wordt dit uit elkaar kan klappen of exploderen. Magisch onderzoek is sterk aangeraden voordat er wordt opgeladen.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	x punten
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 10 minuten



## Niveau 2

Ritueel der Necronicatie	
<b>Beschrijving</b>	Door dit ritueel kan er met een overledene gepraat worden, er is een persoonlijk voorwerp of lichaam voor nodig om met de desbetreffende overledene te praten. De eerste 5 a 10 minuten zal het gesprek makkelijk verlopen, daarna wordt het houterig en schokkerig, en na 15 minuten zal de overledenen gaan stotteren en niet meer goed uit de woorden raken. Na 20 minuten is het effect van het ritueel uitgewerkt.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	45 punten
<b>Duur</b>	15 minuten
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 10 minuten

Ritueel der Transformatie	
<b>Beschrijving</b>	Je kan grondstoffen veranderen in iets anders van dezelfde soort, dus ijzererts in kopererts, of een Kaasjeskruid in een ander soort zoals Anijs. Dit ritueel werkt alleen op grondstoffen. Als je meerdere voorwerpen in iets anders wilt veranderen kan dat alleen als alle grondstoffen hetzelfde zijn, en deze veranderen ook allemaal naar de gekozen grondstof. De mana kosten worden dan per voorwerp vermenigvuldigd.
<b>Aankoop</b>	2 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	20 punten ( x aantal veranderingen)
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 10 minuten

Ritueel der Voorspellingen	
<b>Beschrijving</b>	Je roept een beeld of toekomstvisie op via dit ritueel, de beelden zijn vaak cryptisch.
<b>Aankoop</b>	3 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	50 punten
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 10 minuten

### Niveau 3

Ritueel der Verrijzenis	
<b>Beschrijving</b>	Iemand die dood is kan je terug halen uit de dood. Langer dan 3 dagen is mogelijk maar het wordt steeds lastiger om dit te doen en vereist steeds meer mana, het is sterk aangeraden een karakter terug te halen uit de dood op het event dat het gestorven is.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	1 dag kost 80 mana 2 dagen kost 120 mana 3 dagen kost 170 mana
<b>Duur</b>	Permanent
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 10 minuten

Ritueel der Vernietiging	
<b>Beschrijving</b>	Gebruik de energie van de magie en de wereld tegen je vijanden, dit ritueel doet veel schade op een gekozen doelwit. Je moet echter wel weten waar het doelwit is. Een stad of naam van een bos is niet voldoende.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	Per 1 m <sup>3</sup> heb je 30 mana nodig. (30 mana is de minimale kosten qua oppervlakte) Per 1 mana in het voorwerp / persoon heb je 5 mana nodig.
<b>Voorwaarde</b>	Je moet het doelwit kunnen zien of exact de locatie weten. Duur uitvoering van ritueel minstens 15 minuten.

Ritueel der Waarheid	
<b>Beschrijving</b>	Met dit ritueel kan je iemand dwingen de waarheid te vertellen. De persoon in kwestie moet in het ritueel meedoen, dit mag ook tegen de wil van de persoon in. Het doel kan geen mana aan het ritueel toevoegen. De persoon in kwestie moet 10 minuten lang alle vragen beantwoorden die gesteld worden door de personen die mee hebben gedaan in het ritueel.
<b>Aankoop</b>	4 vaardigheidspunten
<b>Mana</b>	50 mana
<b>Voorwaarde</b>	Duur uitvoering van ritueel minstens 10 minuten

## Release notes

Wanneer	Wat	Wie
02/08/2020	Opzet van het document	Geert
22/11/2021	Oplevering van het document (0.9) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Feedback vanuit proofreaders verwerkt</li> </ul>	Geert / Maarten
04/12/2021	Oplevering van het document (1.0) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schrijf / stijl fouten aangepast</li> <li>• Spreuken duidelijker gemaakt</li> <li>• Spreuken die te veel hetzelfde deden gecombineerd en samengevoegd</li> </ul>	Geert / Maarten
05/12/2021	Oplevering van het document (1.01) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aantal calls uitgebreid</li> <li>• Afstanden aan "point" spreuken toegevoegd</li> </ul>	Geert / Maarten
10/12/2021	Oplevering van het document (1.1) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geestelijke hebben nu ook spreuken</li> </ul>	Geert / Maarten
06/06/2022	Oplevering van het document (1.2.0)	Geert / Maarten / Zico