



# Spreuken

Vortex Adventures 2022

## Inhoudsopgave

<b>Inhoudsopgave</b>	<b>2</b>
<b>Inleiding</b>	<b>10</b>
<b>Algemene regels</b>	<b>11</b>
Zelfde effect = alleen de grootste telt	11
Wapeneffecten kunnen niet gecombineerd worden	11
Regel en Uitzondering	11
Vrije Handen	12
Genezing van Extra Hitpoints en reparatie van Extra Armourpoints	12
Onderbreken van Incantaties	12
Gewillige ontvangers	12
<b>Opzet van de Spreuken en technieken</b>	<b>13</b>
Opzet van de Spreuken	13
Level/Mana kosten	13
Typen	13
Enchantment	13
Concentratie	14
Direct	14
Geestbeïnvloedend	14
Invite	14
Afstand	14
Zelf	15
Aanraking	15
5 meter	15
Incantatie tijd	16
Duur	16
<b>Vechter technieken</b>	<b>17</b>
Doorzettingsvermogen	17
Crippling Blow 1	17
Minor Resilience 1	17
Kracht A	17
Striking Blow 1	17
Confusing Blow 2	18
Kracht B	18
Heavy Blow 2	18
Withstand Strike 1	18
Taaigheid A	19

Resist Blast 1	19
Pain Suppression 1	19
Taaigheid B	19
Poison & Disease Protection 2	19
Resist Crush 2	19
Leiderschap A	20
Hold the Line 2	20
Rescue Comrade 1	20
Leiderschap B	20
Inspect Armour 2	20
Insight 2	20
Bescherming A	21
Block spell 2	21
Withstand Freeze 1	21
Bescherming B	21
Defensive Stance 3	21
Withstand Torture 3	21
Berserker A	21
Withstand Slow 1	22
Fearful Presence 1	22
Berserker B	22
Rage 3	22
Withstand Fear 1	22
<b>Magiërspreuken</b>	<b>23</b>
White magic	23
Detect Magic 1	23
Confusion 1	23
Wind Strike 1	23
Break Enchantment 1	24
Counter Spell 2	24
Grey magic	24
Mend 1	24
Minor Reinforcement 1	24
Imbue Strike 1	25
Iron Will 1	25
Slow 1	25
Black magic	26
Magic Blast 1	26

Fear 1	26
Incite Aggression 1	26
Mute 1	26
Steal 1	26
Air Magic B	26
Hidden object 2	27
Chilling Winds 2	27
Freedom of Movement 2	27
Strike Cascade 2	28
Air magic C	28
Force Field 3	28
Break All Enchantments 3	28
Metal magic B	29
Strengthen Armour 2	29
Horrific Revelation 2	29
Boon of Disease 2	29
Life Draw 1	30
Metal magic C	30
Aura of Fear 3	30
Elemental Bolt 3	30
Earth magic B	31
Harden 2	31
Minor Reinforcement Cascade 2	31
Sleep 2	31
Boon of Mending 2	31
Earth magic C	32
Stoneskin 3	32
Imbue Crush 3	32
Water magic B	33
Mind Protection 2	33
Force Truth 1	33
Corrupt the Flow of Life 2	33
Iceblast 2	33
Water magic C	34
Gift of Knowledge 3	34
Paralyzing Touch 3	34
Fire Magic B	35
Cleansed by Fire 2	35
Fireblast 2	35

Inner Fire 2	35
Imbue Blast 2	35
Fire Magic C	35
Aspect of the Efreet 5	35
Incinerate 3	36
Wood Magic B	36
Rend Enchantment 2	36
Shatter Armour 2	36
Nature's Protection 2	36
Charm Person 2	36
Wood Magic C	37
Primal Rage 3	37
Aspect of the Viper 3	37
Speciale Magiërspreuken	38
Wave of Destruction 5	38
Dominate the Weak 5	38
Epidemic 3	38
<b>Paladijnspreuken</b>	<b>39</b>
Paladijn A	39
Hammer of Righteousness 1	39
Honorable Challenge 1	39
Mercy call 1	39
Paladijn B	39
Divine Heroism 2	39
Divine Blessing 3	40
Sanctuary 1	40
<b>Priesterspreuken</b>	<b>40</b>
Purity A	41
Endure Poison 1	41
Minor Reinforcement 1	41
Break Enchantment 1	41
Counter Spell 2	41
Detect Spiritual influence 1	42
Purity B	42
Disease of Temperance 2	42
Minor Regeneration 2	42
Pure Body and Mind 2	42
Protection from Impairment 1	43

Purity C	43
Holy Bolt 3	43
Divine Armour 3	43
Wrath A	44
Endure Disease 1	44
Fear 1	44
Hit Disease 2	44
Crave 1	44
Shattering Touch 1	44
Wrath B	44
Mute Cascade 2	44
Shatter Armour 2	45
Boon of Break Enchantment 2	45
Curse Life 2	45
Wrath C	45
Torture 3	45
Divine Weapon 3	46
Death A	46
Discern Soul 1	47
Sanctuary 1	47
Lay to Rest 1	47
Ancestral mind protection 1	47
Reveal all undead 1	47
Death B	48
Paralyze Undead 2	48
Speak with the Dead 2	48
Sanctuary Ward 2	48
Life Draw 1	48
Death C	49
Destroy 3	49
Septic Weapon 3	49
Mind B	49
Fascinate 1	49
Discern Pattern 2	50
Mind Protection 2	50
Command 2	50
Mind C	50
Gift of Wisdom 3	51
Spell Shield 3	51

Nature B	51
Hex Weapon 2	51
Freedom of Movement 2	52
Resist Special Damage 2	52
Aspect of the Dryad 2	52
Nature C	52
Barkskin 3	52
Blast Disease 3	52
Speciale Priesterspreuken	53
Miracle of Consecration 10	53
Miracle of Healing 5	53
Wrath of the Gods 5	54
<b>Genezingspreuken</b>	<b>54</b>
Genezing A	55
Discern Wounds 0	55
Discern Poison 0	55
Discern Diseases 0	55
Heal Wounds 1	55
Remove Paralysis 1	55
Genezing B	55
Heal Fatal Wound 2	55
Strengthen Body 2	56
Total Healing 2	56
Boon of Minor Healing 1	56
Genezer van Giffen	57
Heal Fatal Wound 2	57
Protection from Poison 2	57
Neutralise Poisons 1	57
Purge All Poisons 3	57
Genezer van Ziekten	57
Heal Fatal Wound 2	57
Protection from Disease 2	58
Cure Diseases 1	58
Cure All Diseases 3	58
Genezer van Geest	58
Heal Fatal Wound 2	58
Discern Mind-Affecting 0	59
Protection from Fear 1	59

Break Enchantment Cascade 2	59
Genezing C	59
Discern Diseases and Afflictions 0	59
Major Regeneration 3	60
Purify Body 5	60
<b>Demonologie</b>	<b>60</b>
Demonoloog A	60
Detect servitar 0	60
Reveal all servitar 1	61
Break minor possession 1	61
Faustian deal 1	61
Demonoloog B	61
Demonic eye 1	61
Command servitar 1	62
Banish servitar 1	62
Smite servitar 1	62
Invite demon 2	63
Demonoloog C	63
Greater Demonic eye 2	63
Invite greater demon 3	63
Transfer contract 1	64
<b>Druidisme</b>	<b>64</b>
Druid A	64
Detect spirit 0	64
Reveal all spirits 1	65
Break minor possession 1	65
Create personal grove 1	66
Druid B	66
Detect impurity 1	66
Reveal all impurities 2	66
Protection of the grove 2	66
Invite nature spirit 2	67
Druid C	67
Grove meditation 2	67
Restore the cycle 3	68
Invite avatar of the Cycle 3	68
<b>Necromantie</b>	<b>69</b>
Necromancer A	69



Detect undead 0	69
Reveal all undead 1	70
Break minor possession 1	70
Create zombie 1	71
Minor Reconstruct 1	71
Necromancer B	71
Reconstruct 1	71
Chilling fear 2	71
Bone armour 1	72
Invite spirit of the dead 2	72
Necromancer C	73
Ghostly shackles 1	73
Unholy Bolt 3	73
Invite ancestor 3	73
<b>Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten</b>	<b>76</b>

## Inleiding

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

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

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

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

## Algemene regels

### *Zelfde effect = alleen de grootste telt*

Voor alle spreuken en effecten geldt dat als er meerdere spreuken of effecten zijn die hetzelfde effect hebben dan alleen de grootste telt.

Dus als je +1 hitpoint van een item krijgt en er wordt een +3 hitpoint spreuk op je gedaan dan telt alleen de +3 hitpoints. Zodra de +3 hitpoints zijn verlopen dan geldt de +1 hitpoint weer.

Als je bijvoorbeeld een spreuk krijgt die +1 hitpoint geeft en een spreuk die +1 armour geeft dan werken beide spreuken tegelijk, omdat zij iets anders beïnvloeden.

Let op: Hitpoints is een OC term. Als je wilt voorkomen dat je een spreuk cast op iemand die al een sterker effect heeft kun je dit IC vragen op bijvoorbeeld de volgende manier "Wordt je lichaam al magisch beschermt?" of "Is je pantser al magisch versterkt?". Een antwoord in de trant van "Jawel, maar maar zwakjes dus als je een krachtigere spreuk hebt dan graag." is een volledig acceptabel antwoord.

### *Wapeneffecten kunnen niet gecombineerd worden*

Wanneer je een slag met een wapen uitdeelt, kun je slechts één bron kiezen waarvan je de effecten voor die slag gebruikt. Dus als je zowel een Hex Weapon spreuk actief hebt die SLEEP veroorzaakt en een Septic Weapon spreuk die DISEASE veroorzaakt moet je kiezen of je het SLEEP of het HIT POISON effect wilt gebruiken. Je kunt niet beide combineren in een SLEEP HIT POISON. Het effect dat niet gekozen is wordt niet opgebruikt en kan bij een volgende slag alsnog gebruikt worden.

### *Regel en Uitzondering*

Voor alle spreuken (en effecten) geldt: Als er een algemene regel is waar staat dat iets wel of niet mogelijk is en bij de spreuk staat dat het juist niet of juist wel mogelijk is, dan overtreft de tekst bij de spreuk voor dat specifieke geval de algemene regel.

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

## *Vrije Handen*

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

## *Genezing van Extra Hitpoints en reparatie van Extra Armourpoints*

Zowel normale hitpoints als extra hitpoints zijn te genezen. Als eerste worden altijd de normale hitpoints genezen. Daarna pas eventuele extra hitpoints. Bij het repareren van armour worden eerst de gewone armourpoints gerepareerd en dan pas de eventuele extra armourpoints.

Van extra hitpoints of armourpoints wordt bij genezing of reparatie tijdsduur niet verlengd. Extra hitpoints en armourpoints verdwijnen zodra de spreuk of het effect dat deze veroorzaakt afloopt.

Sommige spreuken en effecten die extra hitpoints of armourpoints geven vermelden dat deze niet genezen of gerepareerd kunnen worden. Deze extra punten verdwijnen dan direct zodra ze er af geslagen zijn.

## *Onderbreken van Incantaties*

Let op! Een spreuk wordt onderbroken op het moment dat de spreukgebruiker met kracht geraakt wordt terwijl hij de incantatie nog aan het uitspreken is! Als een spreuk onderbroken wordt, wordt de mana verbruikt! Ook als de spreukgebruiker immuun is voor de betreffende schade, wordt de spreuk onderbroken.

## *Gewillige ontvangers*

Sommige spreuken werken alleen op gewillige ontvangers. Dit betekent dat de spreuk niks doet en genegeerd mag worden als deze gecaste wordt op een personage dat wilt dat deze spreuk niks doet.

Je kunt een personage bijvoorbeeld met command, dominate of door te dreigen met iets echter wel "overhalen" om gewillig te zijn, maar je kunt niet liegen over het effect van de spreuk want dat heeft het ontvangende personage door en dan kan deze alsnog kiezen om de spreuk tegen te gaan.

Als er staat dat een spreuk alleen werkt op "ongedwongen gewillige" personages dan werken dat soort methodes niet.

## Opzet van de Spreuken en technieken

### *Opzet van de Spreuken*

De beschrijving van de spreuken heeft de volgende indeling:

<naam van de spreuk> <level/mana kosten>  
<eerste deel van de incantatie>, <tweede deel van de incantatie>  
<omschrijving>  
<type>, <geestbeïnvloedend>, <afstand>, <incantatieduur>, <duur>

### *Level/Mana kosten*

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

### *Typen*

Er zijn 4 verschillende typen spreuken. Een spreuk is altijd van 1 of meerdere types.

#### Enchantment

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

## Concentratie

De spreukengebruiker moet rustig en op de spreuk geconcentreerd zijn, en het deel van de incantatie blijven herhalen zoals bij de spreuk omschreven staat. Hij kan niet rennen, vechten, converseren en mag niet op andere wijze afgeleid zijn. Hij mag echter wel een eenvoudige vraag beantwoorden met een simpel, éénwoordig antwoord. Een concentratiespreuk blijft effectief zolang de spreukengebruiker de concentratie duidelijk vast blijft houden. De concentratie kan niet langer vastgehouden worden dan de maximale duur van de spreuk. Indien de spreukengebruiker met kracht geraakt wordt, wordt de concentratie verbroken. Ook als de spreukengebruiker immuun is voor de schade van de klap of spreuk wordt de concentratie verbroken.

## Direct

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

## Geestbeïnvloedend

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

## Invite

Dit is een spreuk waarmee een andere entiteit het lichaam van het personage binnen gaat. Deze entiteit zal een zekere invloed hebben op de vaardigheden en persoonlijk van het personage. De details hiervan zijn de lezen bij de specifieke spreuk. Het lichaam wordt niet volledige bestuurd door deze entiteit, dus als een entiteit niet perfect geroleplayed wordt volgens de lore dan is dat simpelweg de invloed van het personage dat doorschijnt. Deze spreuken eindigen altijd als iemand een "break minor possession" spreuk cast.

## *Afstand*

Er zijn 3 verschillende afstanden waarop spreuken kunnen werken.

### Zelf

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

### Aanraking

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

### 5 meter

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

## *Incantatie tijd*

Alle spreuken hebben een incantatie. In de meeste gevallen duurt het even lang om een spreuk uit te voeren als het duurt om de incantatie uit te spreken. Er zijn echter uitzonderingen – deze spreuken hebben dan een langere incantatie tijd, waardoor het langer duurt voor deze spreuken voltooid zijn en het bijbehorende effect optreedt. Voor deze spreuken geldt dat de incantatie herhaald moet worden tijdens deze incantatie tijd of dat er een kleine ceremonie uitgevoerd moet worden die begint en eindigt met deze incantatie. Als de spreuk een aanraking spreuk betreft moet de ontvanger aangeraakt worden gedurende de volledige incantatie tijd. De incantatie tijd wordt onder aan de spreuk genoemd. Als een aanraking spreuk een incantatie tijd heeft dan moet de ontvanger gedurende de gehele incantatie tijd aangeraakt worden en moet de casters blijven concentreren op de spreuk (en dan dus geen andere handelingen of spreuken doen naast de ceremonie die nodig is voor de spreuk).

## *Duur*

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



## Vechter technieken

Vechter technieken zijn anders dan de spreuken van magiërs, priesters of genezers. Voor deze technieken geldt er geen restrictie is op de hoeveelheid harnas die gedragen kan worden. Ook hoeven de handen niet vrij te zijn bij het gebruiken van een techniek. Deze technieken betaal je met Wilskracht net zoals een magiër Mana betaalt voor zijn spreuken maar deze technieken zijn niet magisch, daarom zijn deze technieken niet te counteren door bijvoorbeeld een Counterspell en ook niet te verwijderen met bijvoorbeeld Break Enchantment.

### *Doorzettingsvermogen*

#### Crippling Blow 1

*SLOW!*

De krijger is in staat om zijn wilskracht te focussen op de benen van zijn tegenstander. De krijger kan eenmalig een SLOW slaan wanneer hij de benen van de tegenstander raakt. Deze techniek kan slechts een keer per minuut gebruikt worden.

*Direct, 5 minuten*

#### Minor Resilience 1

*By my might, grant me resilience!*

De krijger kan zichzelf tot zonsopgang 1 extra hitpoint geven. Deze extra hitpoint kan niet genezen worden waardoor de techniek opnieuw gedaan moet worden als de extra hitpoint er af geslagen wordt.

*Zelf, Tot zonsopgang*

### *Kracht A*

#### Striking Blow 1

*STRIKE!*

De krijger is in staat om zijn wilskracht te concentreren in zijn aanval. De krijger kan met zijn eerstvolgende klap STRIKE slaan. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm. Deze techniek kan slechts een keer per minuut gebruikt worden.

*Direct*

## Confusing Blow 2

### *CONFUSE!*

De krijger is in staat om zijn wilskracht te concentreren in zijn aanval. De krijger kan met zijn eerstvolgende klap CONFUSE slaan. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm. Deze techniek kan slechts een keer per minuut gebruikt worden.

*Direct, Geestbeïnvloedend, 5 minuten*

## *Kracht B*

## Heavy Blow 2

### *BLAST!*

De krijger is in staat om zijn wilskracht te concentreren in zijn aanval. De krijger kan met zijn eerstvolgende klap een BLAST slaan. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm. Het effect treedt alleen op wanneer de krijger zijn wapen met twee handen hanteert. Deze techniek kan slechts een keer per minuut gebruikt worden.

*Direct*

## Withstand Strike 1

### *I stand strong! NO EFFECT!*

De krijger is in staat om middels zijn wilskracht zich te verzetten tegen een aanval. Als reactie op een STRIKE effect kan een krijger zijn of haar wilskracht gebruiken en het effect negeren, je krijgt nog wel de eventuele schade van de wapenslag.

*Direct, Zelf*

## Taaigheid A

### Resist Blast 1

*I will withstand this blast!, RESIST!*

De krijger is in staat om middels zijn wilskracht zich te verzetten tegen een aanval. Als reactie op een BLAST effect kan een krijger zijn of haar wilskracht gebruiken en slechts 1 schade krijgen.

*Direct, Zelf*

### Pain Suppression 1

*By my will, I shall suppress my pain!*

De techniek is alleen te gebruiken door uitgeschakelde krijgers (krijgers die op 0 HP staan).

Wanneer de krijger uitgeschakeld is, kan hij door middel van een korte wilskrachtsinspanning zichzelf net voldoende kracht geven om nog op te staan en door te vechten.

Wanneer de krijger vervolgens nog een klap krijgt, zal hij fataal gewond zijn en stervende raken. Na 1 minuut raakt de krijger fataal gewond.

*Direct, Zelf, 60 seconden*

## Taaigheid B

### Poison & Disease Protection 2

*By my might, I will not fall ill!*

De krijger is in staat om middels zijn wilskracht zich te verzetten tegen een aanval. De krijger zal voor de duratie van deze techniek immuun zijn voor het eerstvolgende POISON of DISEASE effect.

*Zelf, 1 uur of tot gebruikt*

### Resist Crush 2

*I will withstand this crush!, RESIST!*

De krijger is in staat om middels zijn wilskracht zich te verzetten tegen een aanval. Als reactie op een CRUSH effect, kan een krijger zijn of haar wilskracht gebruiken en slechts 1 schade krijgen.

*Direct, Zelf*

## Leiderschap A

### Hold the Line 2

*By my might, we will hold the line!*

De krijger kan deze techniek op maximaal 3 personen gebruiken door het laatste deel van de incantatie te herhalen en tot 3 personen kort aan te raken. (dus tijdens het laatste deel van de incantatie)

De ontvangers van deze techniek zal immuun zijn voor het eerst volgende FEAR of STRIKE effect.

*Aanraking, 1 uur of tot gebruikt*

### Rescue Comrade 1

*By my might, I will rescue you!*

Wanneer je deze techniek gebruikt op iemand die uitgeschakeld (op 0 hp) of stervende is mag deze persoon opstaan en zolang je deze blijft ondersteunen en de incantatie blijft herhalen met de persoon mee rennen. Als de aanraking of duratie verbroken / verlopen is zakt het doelwit van deze vaardigheid weer ineen. Let op; Dit is geen genezing. Als het doelwit stervende is gaat de tijd gewoon door.

*Aanraking, max 1 minuut*

## Leiderschap B

### Inspect Armour 2

*By my might, wear this armour with pride!*

Het aangeraakte pantser krijgt 1 extra armourpoint voor een uur of tot deze eraf geslagen is. Deze techniek werkt enkel als de ontvanger minimaal 1 punt aan fysiek armour draagt dat kort (15 seconden) geïnspecteerd dient te worden.

Deze spreuk kan op maximaal 3 pantsers tegelijk gebruikt worden door het laatste deel van de incantatie te herhalen en tot 3 pantsers aan te raken.

*Aanraking, 1 uur*

### Insight 2

*I will keep focused, NO EFFECT!*

Als reactie op een GEESTBEINVLOEDEND effect, je kunt je willpower gebruiken en het effect negeren

*Direct, Zelf*

## Bescherming A

### Block spell 2

*My shield will block that spell. NO EFFECT!*

De krijger zal met zijn schild een spreuk tegengaan die op hem gecaste wordt of op iemand vlak achter hem. De techniek moet gestart worden binnen 1 seconde nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk compleet is uitgesproken. LET OP: sommige spreuken kunnen niet gecountered worden. In dat geval zal de caster "NO EFFECT" roepen op je block spell en zal de originele spreuk alsnog effect hebben.

*Direct*

### Withstand Freeze 1

*I will not be held back by cold, NO EFFECT!*

De krijger zal voor de duratie van deze techniek immuun zijn voor het eerstvolgende FREEZE effect.

*Zelf, 1 uur of tot gebruikt*

## Bescherming B

### Defensive Stance 3

*By my might, I will stand strong*

De krijger zal zich achter zijn schild verschuilen en zijn positie vasthouden, hij mag niet meer dan 1 meter van zijn huidige locatie lopen anders eindigt deze techniek, De krijger krijgt 2 extra hitpoints, en is immuun voor STRIKE en FEAR. Deze techniek kan slechts een keer per 5 minuten gebruikt worden.

*Direct, Zelf, 5 minuten of tot de stance verbreekt*

### Withstand Torture 3

*This pain will not stop me, NO EFFECT!*

Als reactie op een TORTURE effect, kun je als krijger je willpower gebruiken en het effect negeren.

Deze techniek moet gestart zijn binnen 2 seconden nadat de torture is gecast.

*Direct, Zelf*

## Berserker A

### Withstand Slow 1

*I will not slow down, NO EFFECT!*

De krijger zal voor de duratie van deze techniek immuun zijn voor het eerstvolgende SLOW effect.

*Zelf, 1 uur of tot gebruikt*

### Fearful Presence 1

*Be afraid of my might, FEAR me!*

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

*Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden.*

## Berserker B

### Rage 3

*By my might, Feel my rage!*

De krijger wordt roekeloos en agressief. (Let wel op veilig vechten)

De krijger krijgt voor de duratie van deze techniek 3 extra hitpoints, en kan voor de duur van deze techniek geen andere vaardigheden dan vechters vaardigheden gebruiken. Deze techniek kan slechts een keer per 5 minuten gebruikt worden. **Let op veilig vechten!**

*Zelf, 1 minuut*

### Withstand Fear 1

*I will stay focused, NO EFFECT!*

Als reactie op een FEAR effect, kun je als krijger je willpower gebruiken en het effect negeren

*Direct, Zelf*

# Magiërspreuken

## *White magic*

### Detect Magic 1

*By the powers of the elements, I Detect Magic!*

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

Opties:

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

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

*Direct, 5 meter of Aanraking*

### Confusion 1

*By the powers of the elements, I CONFUSE you!*

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

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

### Wind Strike 1

*By the powers of the elements, let the wind blow you away! STRIKE!*

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

*Direct, 5 meter*

## Break Enchantment 1

*By the powers of the elements, I BREAK this ENCHANTMENT!*

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

*Direct, Aanraking*

## Counter Spell 2

*By the powers of the elements, I counter that spell!*

Zal een spreuk tegengaan. De magiër moet binnen 5 meter staan van degene die de spreuk doet die hij wil tegengaan. De spreuk moet gestart worden binnen 1 seconde nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk compleet is uitgesproken. LET OP: sommige spreuken kunnen niet gecountered worden. In dat geval zal de caster "NO EFFECT" roepen op je counterspreuk en zal de originele spreuk alsnog effect hebben.

*Direct, 5 meter*

## Grey magic

### Mend 1

*By the powers of the elements, I Mend what was broken!*

De magiër kan 1 kapot of beschadigd voorwerp herstellen. Deze spreuk kan ook gebruikt worden om kapot pantser te repareren. Wanneer deze spreuk op een pantser gebruikt wordt, wordt het pantser gerepareerd voor 1 armourpoint per 10 seconden dat de spreuk uitgesproken wordt. Je kunt ook kleine kapotte voorwerpen repareren, zoals bv. een gescheurde brief, een gebroken beker etc.

*Direct, Aanraking, 10 seconden incantatie tijd per AP*

### Minor Reinforcement 1

*By the powers of the elements, I reinforce my/this armour!*

Het aangeraakte pantser krijgt 1 extra armourpoint totdat de spreuk is afgelopen of tot deze eraf geslagen zijn. De spreuk werkt enkel als de ontvanger minimaal 1 punt aan fysiek armour draagt.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*



## Imbue Strike 1

*By the powers of the elements, I imbue this weapon to strike with great force!*

Het aangeraakte wapen doet bij twee slagen, binnen het uur, naar keuze het effect STRIKE. Alleen te gebruiken op wapens langer dan 45 cm.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

## Iron Will 1

*By the powers of the elements, I forge a mind of iron!*

De ontvanger van deze spreuk mag eenmalig een geestbeïnvloedende spreuk of effect negeren. Wanneer er dan een geestbeïnvloedende spreuk of effect gedaan wordt op de ontvanger van de Iron Will moet deze persoon zeggen: "By my Iron Will, I defy that spell. NO EFFECT!"

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruikt*

## Slow 1

*By the powers of the elements, SLOW down!*

De ontvanger is voor de duur van deze spreuk niet in staat te rennen.

*Enchantment, 5 meter, 5 minuten*

## *Black magic*

### Magic Blast 1

*By the powers of the elements, May my touch BLAST you!*

De ontvanger krijgt een BLAST effect (3 schade)

*Direct, Aanraking*

### Fear 1

*By the powers of the elements, FEAR me!*

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

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden.*

### Incite Aggression 1

*By the powers of the elements, Release you anger! INCITE AGGRESSION!*

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

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten.*

### Mute 1

*By the powers of the elements, I silence you! MUTE!*

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

*Enchantment, 5 meter, 30 seconden*

### Steal 1

*By the powers of the elements, I COMMAND you to give me that <object>!*

De ontvanger geeft je het object dat je benoemd. Deze spreuk mag alleen gecast worden buiten gevechten.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

## *Air Magic B*

### Hidden object 2

*By the power of Air, may this object be hidden from sight, sound and touch.*

Een voorwerp wordt volledig onmerkbaar en kan niet gevonden worden zolang je het bij je houdt. Het voorwerp zal niet oplichten bij gebruik van detectie spreuken (bijvoorbeeld een Detect Magic spreuk). Een persoon kan gefouilleerd worden (door dit te zeggen!!!) en tassen kunnen doorzocht worden maar dit voorwerp kan niet gevonden worden. Je mag iemand die je doorzoekt simpelweg melden dat ze het voorwerp niet vinden als ze het OC vinden. Het voorwerp kan niet langer zijn dan 45 cm. Je kunt het object op elk gewenste moment tevoorschijn halen of gebruiken waarna het onmiddellijk zichtbaar wordt en de spreuk ophoud. Deze spreuk werkt alleen als het voorwerp niet in het zicht zit. (dus verstopt)

*Enchantment, aanraking, de rest van de dag of totdat het object tevoorschijn gehaald of gebruikt wordt.*

### Chilling Winds 2

*By the powers of Air, May the wind freeze you: FREEZE!*

De ontvanger van de spreuk is verstijfd voor de duur van de spreuk en kan niet bewegen (of door anderen in andere posities gezet worden). Als zijn ogen open waren op het moment van uitspreken van de spreuk, dan kan hij wel alles zien. Andere zintuigen werken als normaal. Wanneer de persoon een voorwerp in de hand had toen hij verstijfd werd, kan dit voorwerp niet verwijderd worden. Indien de ontvanger van de spreuk dodelijk gewond raakt, wordt de spreuk opgeheven. De spreuk eindigt wanneer de magiër zijn concentratie verliest of de ontvanger los heeft gelaten. De magiër moet het woord "FREEZE" elke seconde blijven herhalen als indicatie dat de concentratie gehandhaafd blijft.

*Enchantment, Concentratie, 5 meter, 30 seconden*

### Freedom of Movement 2

*By the powers of Air, Let my/your movement be free!*

De ontvanger wordt voor de duur van deze spreuk immuun tegen alle PARALYZE, SLOW, FREEZE en STRIKE effecten.

*Enchantment, aanraking, 1 uur*

## Strike Cascade 2

*By the powers of Air, I call upon the Wind! STRIKE!*

Bij deze spreuk kan het tweede deel van de incantatie tot 3 keer toe herhaald worden (binnen 1 minuut) om tot 3 verschillende personen te beïnvloeden.

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

*Direct, 5 meter*

## *Air magic C*

### Force Field 3

*By the powers of Air, Let me be protected by a force field!*

De ontvanger krijgt voor de duratie van deze spreuk 3 extra armour points, wordt beschermd tegen BLAST effecten welke slechts 1 schade doen, en ontvangt tevens het SLOW effect. Deze spreuk werkt alleen als de ontvanger **geen** andere vormen van pantser draagt (dit spreekt de reguliere regels rondom extra AP tegen). Het SLOW effect kan nooit teniet gedaan worden.

*Enchantment, Zelf, 1 uur*

### Break All Enchantments 3

*By the powers of Air, I BREAK all ENCHANTMENT!*

Zal alle enchantments opheffen die actief zijn op het doel van deze spreuk.

*Direct, 5 meter*

## *Metal magic B*

### Strengthen Armour 2

*By the powers of Metal, I will strengthen your armour!*

De spreuk werkt alleen op iemand die pantser draagt.

De persoon krijgt 1 extra armourpoint en het pantser is immuun tegen de eerste volgende shatter.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur.*

### Horrific Revelation 2

*By the powers of Metal, I have a horrific revelation for you, FASCINATE!*

De ontvanger van de spreuk zal maximaal 5 minuten naar je luisteren zolang je spreekt over een verschrikkelijk verhaal. Na minimaal 2 minuten mag je ophouden met spreken en eindigen met het "Torture" effect.

*Concentratie, Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, max 5 minuten*

### Boon of Disease 2

*By the powers of Metal, I grant you a boon of Disease*

De ontvanger krijgt een zegening waarmee hij/zij eenmalig de HIT Disease spreuk kan casten. Dit kost de ontvanger geen mana en pantser zit het gebruik hiervan niet in de weg. Wel moet de incantatie "By the powers of Metal, I bestow upon you a disease!" uitgesproken worden.

HIT Disease:

De ontvanger van de spreuk krijgt 1 HIT DISEASE schade.

Direct, 5 meter

*Enchantment, aanraking, 1 uur of tot gebruik*

## Life Draw 1

*By the powers of Metal, I drain your life! HIT!*

De ontvanger van deze spreuk krijgt 1 schade, waarbij deze wordt toegevoegd aan de hitpoints van gebruiker van de spreuk.

Verloren hitpoints zullen hiermee hersteld worden of anders worden er extra hitpoints toegevoegd, tot een maximum van 3. De extra hitpoints van life draw zijn cumulatief, maar kunnen niet gecombineerd worden met andere spreuken en effecten (het sterkste effect telt). Alle middels deze spreuk verkregen extra hitpoints verdwijnen tijdens de eerstvolgende zonsopgang.

*Direct, aanraking*

## *Metal magic C*

### Aura of Fear 3

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

De magiër kan gedurende de duur van de spreuk (30 seconden) een onbeperkt aantal keer FEAR effect uitdelen – hiervoor moet het slachtoffer aangeraakt worden. Het effect van deze FEAR is verder identiek aan de spreuk FEAR.

*Enchantment, Zelf, 30 seconden*

### Elemental Bolt 3

*By the powers of Metal, I strike you with an Elemental Bolt! CRUSH!*

De ontvanger van deze spreuk krijgt een CRUSH effect (5 schade).

*Direct, 5 meter*

## *Earth magic B*

### Harden 2

*By the powers of Earth, I grant you protection of the earth!*

De ontvanger wordt voor de duur van deze spreuk immuun tegen alle SHATTER, PARALYZE en FREEZE effecten.

*Enchantment, aanraking, 1 uur*

### Minor Reinforcement Cascade 2

*By the powers of Earth, I reinforce your armour!*

Bij deze spreuk kan het tweede deel van de incantatie tot 3 keer toe herhaald worden (binnen 1 minuut) om tot 3 verschillende aangeraakte pantser(s) 1 extra armourpoint te geven totdat de spreuk is afgelopen of tot deze eraf geslagen zijn. De spreuk werkt enkel als de ontvanger minimaal 1 punt aan fysiek armour draagt.

*Enchantment, aanraking, 1 uur*

### Sleep 2

*By the powers of Earth, I put you to SLEEP!*

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

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

### Boon of Mending 2

*By the powers of Earth, I grant you a Boon of Mending!*

De ontvanger krijgt een zegening waarmee hij/zij eenmalig de mend spreuk kan casten. Dit kost de ontvanger geen mana en pantser zit het gebruik hiervan niet in de weg. Wel moet de incantatie "By the powers of the earth, I mend what is broken!" uitgesproken worden.

#### **Mend**

De magiër kan 1 kapot of beschadigd voorwerp herstellen. Deze spreuk kan ook gebruikt worden om kapot pantser te repareren. Wanneer deze spreuk op een pantser gebruikt wordt, wordt het pantser gerepareerd voor 1 armourpoint per 10 seconden dat de spreuk uitgesproken wordt. Je kunt ook kleine kapotte voorwerpen repareren, zoals bv. een gescheurde brief, een gebroken beker etc.

*Direct, Aanraking, 10 seconden incantatie tijd per AP*

*Enchantment, aanraking, 1 uur of tot gebruik*

## *Earth magic C*

### Stoneskin 3

*By the powers of Earth, Let my Skin be as Stone!*

De ontvanger krijgt voor de duratie van deze spreuk 3 extra hitpoints.

*Enchantment, Zelf, 5 minuten*

### Imbue Crush 3

*By the powers of Earth, I Imbue this weapon to strike a Crushing blow!*

Het aangeraakte wapen doet bij één slag naar keuze CRUSH (5 schade). Alleen te gebruiken op wapens langer dan 45 cm en niet te gebruiken op afstandwapens.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*



## *Water magic B*

### Mind Protection 2

*By the powers of Water, Let my mind be protected!*

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

*Enchantment, Zelf, 5 minuten*

### Force Truth 1

*By the powers of Water, Answer me truthfully!*

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

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 1 uur*

### Corrupt the Flow of Life 2

*By the powers of Water, I CURSE your LIFE!*

Voor de duur van de spreuk is het leven van de ontvanger vervloekt. Normale en extra hitpoints kunnen niet genezen worden. Extra hitpoints kunnen niet verkregen of herkregen worden. Giffen, ziekten en fatale wonden kunnen nog steeds genezen worden, maar geen enkel verloren hitpoint zal ermee herkregen worden. Een stervend persoon blijft stervende zolang deze spreuk actief is, ook wanneer de fatale wond genezen is.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

### Iceblast 2

*By the powers of Water, IceBLAST!*

De ontvanger van de spreuk krijgt een BLAST effect (3 schade).

*Direct, 5 meter*

## Water magic C

### Gift of Knowledge 3

*By the powers of Water, I Grant you the Gift you Knowledge!*

Deze spreuk kan op 3 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

#### Kennis van spreuken

De ontvanger van de spreuk zal voor de duur van de spreuk de spreuken van de door de magiër gekozen magiërvaardigheid met een maximaal niveau van C, die de magiër zelf vanuit een vaardigheid (geen item, scroll of condition) kent, kunnen casten. De ontvanger moet de mana voor het casten van de spreuk zelf betalen. De ontvanger krijgt géén extra mana.

*Direct, Enchantment, Aanraking, 1 uur*

#### Kennis van Glyphs

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

*Direct, Enchantment, Aanraking, 1 uur*

#### Kennis van talen

De ontvanger kan elke normale, **niet-magische** taal lezen voor de duur van de spreuk. Geheimtaal en versleutelde taal kunnen hier vaak niet mee gelezen worden.

*Enchantment, aanraking, 1 dag*

### Paralyzing Touch 3

*By the powers of Water, I PARALYZE you!*

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

*Enchantment, Aanraking, 5 minuten*

## Fire Magic B

### Cleansed by Fire 2

*By the powers of Fire, I will burn away your poisons and diseases, CRUSH!*

Deze spreuk verwijdert bij de ontvanger alle giften, ziektes en hun effecten. De ontvanger krijgt het CRUSH effect (5 schade), dit effect kan niet geRESIST worden als de magiër deze spreuk op zichzelf caste.

*Direct, Aanraking, 10 seconden incantatie tijd*

### Fireblast 2

*By the powers of Fire, FireBLAST!*

De ontvanger van de spreuk krijgt het BLAST effect.

*Direct, 5 meter*

### Inner Fire 2

*By the powers of Fire, I kindle your/my inner fire!*

De ontvanger krijgt voor de duur van de spreuk 1 extra hitpoint en wordt daarnaast beschermd tegen het eerstvolgende BLAST effect. Deze zal slechts 1 schade doen.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

### Imbue Blast 2

*By the powers of Fire, I imbue this weapon with explosive magic!*

Het aangeraakte wapen doet bij één slag naar keuze BLAST (3 schade). Alleen te gebruiken op wapens langer dan 45 cm en niet te gebruiken op afstandswapens.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

## Fire Magic C

### Aspect of the Efreet 5

*By the power of Fire, May the legendary Efreet channel through you!*

De gewillige ontvanger van de spreuk zal 1 minuut lang schreeuwen van de pijn.

Tijdens deze minuut kan de speler 3x een DESTROY effect uitdelen door iemand aan te raken. Na deze minuut zal de ontvanger van de spreuk een FATAL effect krijgen.

Dit FATAL effect kan niet tegengehouden of verminderd worden.

*Enchantment, Aanraking, 1 minuut*

### Incinerate 3

*By the powers of Fire, Let my touch incinerate you! DESTROY!*

Doet een DESTROY effect (10 schade).

*Direct, Aanraking*

### Wood Magic B

#### Rend Enchantment 2

*By the powers of Wood, I BREAK an ENCHANTMENT from you and BLAST you with its energy!*

Zal 1 enchantment opheffen naar keuze van de ontvanger. Als er een enchantment aanwezig was, krijgt de ontvanger een BLAST effect (3 schade).

*Direct, 5 meter*

#### Shatter Armour 2

*By the powers of Wood, I SHATTER that Armour!*

Het pantser verliest 6 van zijn armourpoints.

*Direct, 5 meter*

#### Nature's Protection 2

*By the powers of Wood, I grant you Nature's Protection*

De ontvanger krijgt voor de duur van de spreuk 1 extra hitpoint en wordt daarnaast beschermd tegen alle POISON effecten.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

#### Charm Person 2

*By the powers of Wood, I COMMAND you to treat me as a friend!*

Het doelwit zal je als vriend zien en vriendelijk bejegenen. De spreuk eindigt als de ontvanger schade krijgt. Als je minimaal een minuut met de persoon gepraat hebt, mag je een CONFUSE effect aan de persoon uitdelen.

Schade zal deze spreuk opheffen.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

## Wood Magic C

### Primal Rage 3

*By the powers of Wood, Let your heart be filled with primal rage!*

De ontvanger van deze spreuk zal voor de duur van deze spreuk 3 extra hitpoints krijgen, en immuun worden voor geestbeïnvloedende effecten (buiten de Primal Rage zelf). Gedurende de duur van de spreuk zal hij alle vijanden die hij ziet aanvallen. Indien er geen vijanden in zicht zijn, zal hij willekeurige personen aanvallen. De vechtsstijl van de ontvanger zal roekeloos en wild zijn. **Let hierbij wel op veilig vechten.** De ontvanger zal geen vaardigheden kunnen gebruiken behalve vaardigheden om fysiek mee te vechten (praktisch alleen de Wapen- en Pantservaardigheden). De ontvanger kan geen spreuken of vechter technieken gebruiken.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten*

### Aspect of the Viper 3

*By the powers of Wood, I imbue this weapon with viper venom!*

De magiër kan een wapen naar keuze imbuen. Dit wapen kan vervolgens 1 slag naar keuze een PARALYZE POISON effect doen. Als de magiër dit wapen loslaat voordat de spreuk eindigt dan ontvangt de magiër een CURSE LIFE POISON waar de magiër niet immuun tegen kan zijn. Dit effect werkt niet op afstandswapens.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

## *Speciale Magiërspreuken*

Let op!

Speciale Magiërspreuken kunnen niet opgeslagen worden. Ze kunnen dus niet middels Glyphcraft op een scroll geschreven worden, noch middels Glyphmastery in een item imbued. Tevens kunnen ze niet als Weave gebruikt worden.

Deze spreuken kunnen ook niet in een spellstore item worden opgeslagen.

### Wave of Destruction 5

*By the powers of the elements, I wreak destruction upon you! DESTROY!*

Bij deze spreuk kan het tweede deel van de incantatie tot 3 keer toe herhaald worden (binnen 1 minuut) om tot 3 verschillende personen te beïnvloeden. De ontvanger krijgt een DESTROY effect (10 schade).

De magiër kan na het uitspreken van deze incantatie een uur lang niet casten (zowel vanuit zichzelf als items, scrolls en dergelijke) afgezien van het bovenstaande beschreven effect. Deze spreuk is maar één keer per dag te gebruiken.

Deze spreuk kan niet gecountered worden.

*Direct, 5 meter*

### Dominate the Weak 5

*By the powers of the elements, I DOMINATE your weak body!*

De ontvanger van deze spreuk moet uitgeschakeld zijn. De ontvanger krijgt een TOTAL HEALING en een DOMINATE effect, waarbij hij zonder inachtneming van zijn eigen veiligheid gedurende 5 minuten alle commando's van de spreukgebruiker moet opvolgen. De magiër kan na het uitspreken van deze incantatie een uur lang niet casten (zowel vanuit zichzelf als items, scrolls en dergelijke).

Deze spreuk kan niet gecountered worden.

*Enchantment, aanraking, 5 minuten*

### Epidemic 3

*By the powers of the elements, You will spread Disease, Plague and Pestilence! FATAL DISEASE!*

De ontvanger van deze spreuk moet uitgeschakeld zijn. De ontvanger krijgt een FATAL DISEASE effect.

Zolang de fatal disease nog actief is zullen de eerste 3 personen die de ontvanger van deze spreuk daarna aanraken een BLAST DISEASE ontvangen.

(deze call moet de ontvanger van de spreuk geven aan de eerste 3 personen die hem/haar aanraken. Dit wordt door de magiër uitgelegd aan de ontvanger van de spreuk!)

Deze spreuk kan niet gecountered worden.  
*10 seconden, aanraking*

## Paladijnspreuken

### Paladijn A

#### Hammer of Righteousness 1

*In the name of... , I strike you down with Righteousness! STRIKE!*

De ontvanger van deze spreuk zal het STRIKE effect krijgen.

*Direct, 5 meter*

#### Honorable Challenge 1

*In the name of... , I COMMAND you to fight me honorably!*

De ontvanger moet de command spreuk van de paladijn opvolgen, om een eervol gevecht aan te gaan. Zodra dit eervolle (1 op 1) gevecht gestart is, en een tweede persoon de paladijn aanvalt, krijgt de Paladijn voor 1 uur 1 extra armourpoint. Het extra armourpunt krijgt de paladijn enkel als die minimaal 1 punt aan fysiek armour draagt.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

#### Mercy call 1

*In the name of... , I COMMAND you to grant him/her/me Mercy!*

De Paladijn smeekt de agressor om een doelwit te sparen en bewerkt subtiel de geest van de agressor zodat hij vatbaar wordt voor zijn smeekbeden.

De Paladijn kan of zichzelf als doelwit kiezen, of een uitgeschakeld ander doelwit, waardoor de paladijn de agressor een command geeft om mensen te sparen en geen doodsteek te geven.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

### Paladijn B

#### Divine Heroism 2

*In the name of... , I grant you Divine Heroism!*

De paladijn kan deze zegening op maximaal 3 personen gebruiken door het laatste deel van de incantatie te herhalen en tot 3 personen aan te raken.

De ontvanger van deze zegening zal immuun zijn voor het eerst volgende FEAR of STRIKE effect, en 1 extra hitpoint ontvangen.

*Aanraking, Enchantment, 1 uur of tot gebruikt*

### Divine Blessing 3

*In the name of... , I Pray for Divine Blessing!*

Na een korte incantatie, krijgt de paladijn 2 extra hitpoints en de paladijn kan met zijn eerstvolgende klap STRIKE slaan. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm.

*Enchantment, Zelf, 1 uur*

### Sanctuary 1

*In the name of... , I grant this person sanctuary!*

Ontvanger zal niet dood gaan zolang de priester de incantatie ongeveer elke 10 seconden herhaalt en de ontvanger blijft aanraken. Wanneer de priester stopt met de incantatie wordt de telling van de GRACE PERIOD (stervensduur) vervolgd vanaf het moment waarop de spreuk startte.

*Concentratie, Aanraking, max 1 uur*



## Priesterspreuken

### *Purity A*

#### Endure Poison 1

*In the name of... , /you may endure poison!*

De ontvanger negeert het eerstvolgende POISON effect door NO EFFECT te roepen.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

#### Minor Reinforcement 1

*In the name of... , I reinforce my/this armour!*

Het aangeraakte pantser krijgt 1 extra armourpoint totdat de spreuk is afgelopen of tot deze eraf geslagen zijn. De spreuk werkt enkel als de ontvanger minimaal 1 punt aan fysiek armour draagt.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

#### Break Enchantment 1

*In the name of... , I BREAK this ENCHANTMENT!*

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

*Direct, Aanraking*

#### Counter Spell 2

*In the name of... , I counter that spell!*

Zal een spreuk tegengaan. De priester moet binnen 5 meter staan van degene die de spreuk doet die hij wil tegengaan. De spreuk moet gestart worden binnen 1 seconde nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk compleet is uitgesproken. LET OP: sommige spreuken kunnen niet gecountered worden. In dat geval zal de caster "NO EFFECT" roepen op je counterspreuk en zal de originele spreuk alsnog effect hebben.

*Direct, 5 meter*

## Detect Spiritual influence 1

*In the name of... , I detect spiritual influence!*

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

Opties:

1) Alle spirituele voorwerpen en personen binnen 5 meter van de priester zullen voor hem oplichten als zijnde spiritueel. Personen én voorwerpen met een priester-enchancement of rune imbue zijn spiritueel. Personen die gedetecteerd worden moeten even hun hand opsteken.

2) De priester kan een object of persoon aanraken en hierbij proberen het type spirituele invloed te identificeren. Indien het een spreuk is die hij zelf kan doen, dan zal hij deze exact kunnen identificeren. Het is niet mogelijk met deze spreuk priesters te identificeren. Het bezit van spirituele voorwerpen of het onder invloed zijn van spirituele spreuken en/of effecten zal een lezing van deze spreuk niet verstoren.

*Direct, 5 Meter of Aanraking*

## Purity B

### Disease of Temperance 2

*In the name of... , I grant you time to think before you act! SLOW DISEASE!*

De ontvanger krijgt het SLOW DISEASE effect

*Enchantment, Direct, 5 meter*

### Minor Regeneration 2

*In the name of... , I grant you / myself minor regeneration!*

De ontvanger mag 3 keer 1 hitpoint op zichzelf genezen zolang hij niet uitgeschakeld is.

Bij gebruik moet de ontvanger de incantatie "In the name of <deity caster>..., I regenerate my wounds" uitspreken.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

## Pure Body and Mind 2

*In the name of... , I grant your/my body and mind purity!*

De ontvanger krijgt 1 extra hitpoint en wordt immuun tegen alle FEAR effecten.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

## Protection from Impairment 1

*In the name of... , I grant you/me protection from impairments!*

De ontvanger wordt immuun tegen alle CONFUSE, MUTE en SLEEP effecten.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

## Purity C

### Holy Bolt 3

*In the name of... , I strike you with a Holy Bolt! CRUSH!*

De ontvanger krijgt een CRUSH schade (5 schade)

*Direct, 5 meter*

### Divine Armour 3

*In the name of... , May your armour be blessed by the divine!*

Het aangeraakte pantser krijgt 3 extra armourpoints totdat de spreuk is afgelopen of tot deze eraf geslagen zijn en wordt immuun voor SHATTER. De spreuk werkt enkel als de ontvanger minimaal 3 punten aan fysiek armour draagt.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

## Wrath A

### Endure Disease 1

*In the name of... , I/you endure diseases!*

De ontvanger negeert het eerstvolgende DISEASE effect door NO EFFECT te roepen.  
*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

### Fear 1

*In the name of... , FEAR me!*

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

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

### Hit Disease 2

*In the name of... , I afflict you with a HIT DISEASE!*

De ontvanger van de spreuk krijgt HIT DISEASE.

*Direct, 5 meter*

### Crave 1

*In the name of... , I COMMAND you to crave <max 2 words that refers to an item>!*

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

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

### Shattering Touch 1

*In the name of... , I SHATTER this armour!*

Het aangeraakte pantser verliest 6 van zijn armourpoints.

*Direct, Aanraking*

## Wrath B

### Mute Cascade 2

*In the name of... , I silence you, MUTE!*

Bij deze spreuk kan het tweede deel van de incantatie tot 3 keer toe herhaald worden (binnen 1 minuut) om tot 3 verschillende personen te beïnvloeden.

De ontvangers van de spreuk kunnen geen geluid produceren met hun stem. De ontvangers kunnen dus ook geen spreuken meer doen.

*Enchantment, 5 meter, 30 seconden*

### Shatter Armour 2

*In the name of... , I SHATTER that armour!*

Het pantser van de ontvanger verliest 6 van zijn armourpoints

*Direct, 5 meter*

### Boon of Break Enchantment 2

*In the name of... , I grant you a boon of Break Enchantment!*

De ontvanger krijgt een zegening waarmee hij/zij eenmalig de Break Enchantment spreuk kan casten. Dit kost de ontvanger geen mana en pantser zit het gebruik hiervan niet in de weg. Wel moet de incantatie "In the name of..., I break this enchantment!" uitgesproken worden.

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

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

### Curse Life 2

*In the name of... , I CURSE your LIFE!*

Voor de duur van de spreuk is het leven van de ontvanger vervloekt. Normale en extra hitpoints kunnen niet genezen worden. Extra hitpoints kunnen niet verkregen of herkregen worden. Giffen, ziekten en fatale wonden kunnen nog steeds genezen worden, maar geen enkel verloren hitpoint zal ermee herkregen worden. Een stervend persoon blijft stervende zolang deze spreuk actief is, ook wanneer de fatale wond genezen is.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

## Wrath C

### Torture 3

*In the name of... , may pain embrace you! TORTURE!*

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

*Enchantment, 5 meter, 30 seconden*

### Divine Weapon 3

*In the name of... , I imbue this weapon with divine wrath!*

Het aangeraakte wapen mag door iedereen gehanteerd worden, kan 2 klappen naar keuze BLAST (3 schade) slaan en geeft bescherming tegen FEAR, CONFUSE en SLEEP. Werkt niet op afstandswapens.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

## Death A

### Discern Soul 1

*In the name of... , I discern your soul!*

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

*Direct, Aanraking*

### Sanctuary 1

*In the name of... , I grant this person sanctuary!*

Ontvanger zal niet dood gaan zolang de priester de incantatie ongeveer elke 10 seconden herhaalt en de ontvanger blijft aanraken. Wanneer de priester stopt met de incantatie wordt de telling van de GRACE PERIOD (stervensduur) vervolgd vanaf het moment waarop de spreuk startte.

*Concentratie, Aanraking, max 1 uur*

### Lay to Rest 1

*In the name of... , I lay this soul to rest!*

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

Voor deze spreuk dient een ceremonie uitgevoerd te worden:

- 1) Indien de ceremonie minstens 5 minuten duurt en de spreuk succesvol voltooid worden, krijgt de priester de mana terug en kost deze spreuk dus effectief 0 mana.
- 2) Indien de ceremonie minder dan 5 minuten duurt, is de ziel wel ter ruste gelegd, maar krijgt de priester zijn mana niet terug. Het is niet mogelijk om wezens ter ruste te leggen als de GRACE PERIOD niet is verstreken.

*Direct, Aanraking, Ceremonie van 5 minuten (als onderdeel van de incantatie tijd)*

### Ancestral mind protection 1

*In the name of... , May your ancestors clear your mind!*

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

*Direct, aanraking*

## Reveal all undead 1

*By the power of... , I reveal all undead!*

Deze spreuk laat ondoden of lichamen bezeten door ondoden even opgloeien.

Dit gloeiende effect is zichtbaar voor iedereen.

Alle ondoden of lichamen bezeten door ondoden binnen 5 meter antwoorden met "Undead".

*Direct, 5 meter*

## Death B

### Paralyze Undead 2

*In the name of... , I PARALYZE undead!*

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

*Enchantment, Aanraking, 5 minuten*

### Speak with the Dead 2

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

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

*Enchantment, Aanraking, 5 minuten*

### Sanctuary Ward 2

*In the name of... , I grant these people sanctuary!*

3 Personen zullen niet dood gaan zolang de priester de incantatie ongeveer elke 10 seconden herhaalt en ze alle drie minimaal 1 keer per minuut aanraakt. Dit moeten dezelfde 3 personen zijn van het begin tot het einde van de spreuk.

Wanneer de priester stopt met de incantatie of af en toe aanraken de ontvangers buiten het bereik van de spreuk komen wordt de telling van de GRACE PERIOD (stervensduur) vervolgd vanaf het moment waarop de spreuk startte.

*Concentratie, Aanraking, max 1 uur*



## Life Draw 1

*In the name of... , LIFE DRAW!*

De ontvanger van deze spreuk krijgt 1 schade, waarbij deze wordt toegevoegd aan de hitpoints van gebruiker van de spreuk.

Verloren hitpoints zullen hiermee hersteld worden of anders worden er extra hitpoints toegevoegd, tot een maximum van 3. De extra hitpoints van life draw zijn cumulatief, maar kunnen niet gecombineerd worden met andere spreuken en effecten (het sterkste effect telt). Alle middels deze spreuk verkregen extra hitpoints verdwijnen tijdens de eerstvolgende zonsopgang.

*Enchantment, Direct, aanraking*

## Death C

### Destroy 3

*In the name of... , May death embrace you! DESTROY!*

De aangeraakte persoon ontvangt een DESTROY effect (10 schade).

*Direct, aanraking*

### Septic Weapon 3

*In the name of... , I imbue this weapon with putrid filth!*

Het aangeraakte wapen doet bij drie slagen naar keuze HIT POISON.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

## Mind B

### Fascinate 1

*In the name of... , I FASCINATE you!*

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

*Concentratie, Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, max 10 minuten*

### Discern Pattern 2

*In the name of... , I discern your pattern!*

Na minstens 5 minuten gesproken te hebben met de ontvanger, voert de priester deze spreuk uit. Hierna zal hij over 3 zaken meer informatie verkrijgen. De ontvanger weet niet welke details de priester nu van hem weet. Een speler kan bijvoorbeeld de volgende zaken te weten komen: ras, leeftijd, thuiswereld, geloof, favoriete eten/drinken, favoriete kleur, dingen/personen die hij het meeste haat, liefde van zijn/haar leven als die er is, ware naam, zelfbeeld, grootst behaalde doel in de ogen van de ontvanger, grootste falen.

*Direct, Aanraking*

### Mind Protection 2

*In the name of... , let my mind be protected!*

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

*Enchantment, Zelf, 5 minuten*

### Command 2

*In the name of... , I command you to <max 5 words>!*

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

De spreuk eindigt als het bevel volbracht is, of als de spreuk na 5 minuten is uitgewerkt.. Tot slot eindigt de spreuk indien de ontvanger ervan schade krijgt door toedoen van anderen.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

## Mind C

### Gift of Wisdom 3

*In the name of... , I Grant you/me the Gift of Wisdom!*

Deze spreuk kan op 3 verschillende manieren gebruikt worden (maar niet tegelijkertijd).

Opties:

Kennis van spreuken

De ontvanger van de spreuk zal voor de duur van de spreuk de spreuken uit een van de door de priester gekozen priestervaardigheid met een maximaal niveau van C, die de priester zelf vanuit een vaardigheid (geen item, scroll of condition) kent, kunnen casten. De ontvanger moet de mana voor het casten van de spreuk zelf betalen. De ontvanger krijgt géén extra mana.

*Enchantment, Direct, Aanraking, 1 uur*

Kennis van runen

Ontvanger krijgt de vaardigheid RUNES LEZEN. Deze optie vereist dat de priester zelf de vaardigheid RUNES LEZEN heeft; zonder dat kan hij de ontvanger deze kennis niet geven.

*Enchantment, Direct, Aanraking, 1 uur*

Kennis van talen

De ontvanger kan elke normale, **niet-magische** taal lezen voor de duur van de spreuk. Geheimtaal en versleutelde taal kunnen hier vaak niet mee gelezen worden.

*Enchantment, aanraking, 1 dag*

### Spell Shield 3

*In the name of..., May I be shielded from hostile spells!*

De priester is, zolang hij de incantatie blijft herhalen, immuun voor alle spreuken.

*Concentratie, Zelf, max 5 minuten*

## Nature B

### Hex Weapon 2

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

Het aangeraakte wapen doet bij één slag naar keuze SLEEP.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

### Freedom of Movement 2

*In the name of... , Let my/your movements be free!*

De ontvanger wordt voor de duur van deze spreuk immuun tegen alle PARALYZE, SLOW, FREEZE en STRIKE effecten.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

### Resist Special Damage 2

*In the name of... , I shield myself from strong blows!*

De priester zal bij het eerstvolgende BLAST, CRUSH, DESTROY effect slechts 1 schade krijgen. Wanneer de ontvanger het effect ontvangt moet deze persoon zeggen: "By the Divine One's Might, RESIST!".

*Enchantment, Zelf, 1 uur of tot gebruikt*

### Aspect of the Dryad 2

*In the name of... , I grant you/me the fortitude of a dryad!*

De ontvanger van de spreuk krijgt 1 extra hitpoint, en zal gedurende de duur van de spreuk immuun zijn voor DISEASE effecten. Ziekten waar de ontvanger al door beïnvloed was voor het begin van de spreuk, zullen niet opgeheven worden.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

## Nature C

### Barkskin 3

*In the name of... , May my skin be as bark!*

De ontvanger krijgt voor de duratie van de spreuk 3 extra hitpoints.

*Enchantment, Zelf, 5 minuten*

### Blast Disease 3

*In the name of... , I make a plague fall upon you! BLAST DISEASE!*

De ontvanger krijgt een BLAST DISEASE effect (3 schade).

*Direct, 5 meter*

## *Speciale Priesterspreuken*

Let op!

Speciale priesterspreuken kunnen niet middels Runecraft op scroll geschreven worden, noch kunnen zij middels Runemastery in een item imbued worden. Ook kunnen deze spreuken niet in een spellstore item gecast worden.

### Miracle of Consecration 10

*In the name of... , I consecrate this object!*

Relikwie Vervaardigen

Een gewoon voorwerp (bijvoorbeeld een zwaard, banier, beker) wordt een spiritueel meesterstuk. Haal hiervoor een temp item card bij de infobalie.

Meerdere priesters met Miracle of Consecration kunnen samenwerken bij het vervaardigen van de relikwie en moet ook de spreuk zelf mee casten (dus kost per persoon 10 mana)

De mana threshold van het meesterstuk is 8, plus 4 voor elke extra priester die meewerkt aan de vervaardiging. Je kunt maximaal één relikwie per evenement (moots of summoning) maken, maar mag wel onbeperkt anderen helpen met de vervaardiging van hun relikwieën.

Het gemaakte Reliek is dan nog NIET voorzien van een Spirituele imbue.

Alle deelnemende priesters kunnen na het uitspreken van deze incantatie een uur lang niet casten (zowel vanuit zichzelf als items, scrolls en dergelijke).

Dit voorwerp kan niet gesalvaged worden.

*Direct, Aanraking, Ritueel van minimaal 10 minuten (als duur van de incantatie)*

### Miracle of Healing 5

*In the name of... , I purge all your wounds, afflictions and mend your armour!*

De ontvanger van de spreuk wordt ontdaan van alle wonden, ziektes, giften, FATALS en CURSE LIFE enchantments en is niet meer uitgeschakeld of stervende. De ontvanger mag er ook voor kiezen om negatieve enchantments en invites te verliezen. Tevens wordt alle aanwezige pantser op de ontvanger hersteld.

Wanneer deze spreuk gecombineerd wordt met de vaardigheid HEAL OTHER BEING, kunnen met deze Miracle of Healing ook ondoden, servitars, demonen en andere other beings genezen worden.

De priester kan na het uitspreken van deze incantatie een uur lang niet casten (zowel vanuit zichzelf als items, scrolls en dergelijke).

*Direct, Aanraking, 30 seconde incantatie tijd*

## Wrath of the Gods 5

*In the name of... , Feel the wrath of the/my God(s)! FATAL!*

De ontvanger van deze spreuk moet uitgeschakeld zijn. De ontvanger krijgt een FATAL Effect.

Nadat dit fatal effect is uitgedeeld kan de incantatie "Feel the wrath of the/my God(s)! Destroy!" tot 5 keer herhaald worden (binnen 1 uur) om tot 5 personen een DESTROY (10 schade) effect uit te delen.

De priester kan na het uitspreken van deze incantatie een uur lang niet casten (zowel vanuit zichzelf als items, scrolls en dergelijke) afgezien van het bovenstaande beschreven effect.

Deze spreuk kan niet gecountered worden.

*Direct, aanraking*

## Genezingspreuken

### Genezing A

#### Discern Wounds 0

*By my healing powers, I discern your wounds!*

De genezer stelt vast hoeveel hitpoints iemand mist. Tevens weet de genezer of de ontvanger uitgeschakeld of stervende is.

*Direct, Aanraking*

#### Discern Poison 0

*By my healing powers, I discern your poisons!*

De genezer stelt vast aan welke poisons de ontvanger lijdt.

*Direct, Aanraking*

#### Discern Diseases 0

*By my healing powers, I discern your diseases!*

De genezer stelt vast aan welke ziektes de ontvanger lijdt.

#### Heal Wounds 1

*By my healing powers, I heal this wound!*

Deze spreuk zal per 10 seconden 1 hitpoint genezen op de aangeraakte persoon. De genezer moet na het uitspreken van de spreuk de hand op de te genezen persoon houden en zachtjes prevelen. Er kunnen maximaal 3 hitpoints, normale en/of extra, per keer genezen worden. Voor meer hitpoints moet men de spreuk opnieuw doen.

*Direct, Aanraking, 10 seconde incantatie tijd per te genezen wond*

#### Remove Paralysis 1

*By my healing powers, I remove your paralysis!*

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

*Direct, Aanraking, 10 seconde incantatie tijd*

## Genezing B

### Heal Fatal Wound 2

*By my healing powers, I heal this fatal wound!*

Stopt het stervende zijn, verwijderd na 30 seconde FATAL effecten, en geneest 1 hitpoint. Indien de genezer doorgaat met genezen zal de spreuk verdergaan als reguliere HEAL WOUND en kunnen nog 2 hitpoints extra genezen worden.

*Direct, Aanraking, 30 seconde incantatie tijd*

### Strengthen Body 2

*By my healing powers, I grant you protection!*

De ontvanger krijgt voor de duratie van de spreuk 2 extra hitpoints.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

### Total Healing 2

*By my healing powers, I grant you total healing!*

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

*Direct, Aanraking, 30 seconden incantatie tijd*

### Boon of Minor Healing 1

*By my healing powers, I grant you a boon of minor healing!*

De ontvanger krijgt een zegening waarmee hij/zij eenmalig de Minor Healing spreuk kan casten (zie hieronder). Dit kost de ontvanger geen mana en pantser zit het gebruik hiervan niet in de weg. Wel moet de incantatie "By my healing powers, I grant you/me minor healing!" uitgesproken worden.

Minor Healing: Geneest 1 HP op zelf of een ander.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*



## *Genezer van Giffen*

### Heal Fatal Wound 2

*By my healing powers, I heal this fatal wound!*

Stopt het stervende zijn, verwijderd na 30 seconde FATAL effecten, en geneest 1 hitpoint. Indien de genezer doorgaat met genezen zal de spreuk verdergaan als reguliere HEAL WOUND en kunnen nog 2 hitpoints extra genezen worden.

*Direct, Aanraking, 30 seconde incantatie tijd*

### Protection from Poison 2

*By my healing powers, I grant you protection from poison!*

De ontvanger is voor de duratie van de spreuk immuun voor alle POISON effecten. Poison effecten die reeds aanwezig zijn, blijven bestaan.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

### Neutralise Poisons 1

*By my healing powers, I neutralise <name> poison!*

Deze spreuk zal per 10 seconden 1 vergiftiging neutraliseren. De genezer moet na het uitspreken van de spreuk de hand op de te neutraliseren persoon houden en zachtjes prevelen. Er kunnen maximaal 3 dezelfde giffen per keer geneutraliseerd worden.

Voor meer vergiftigingen moet men de spreuk opnieuw doen.

Let op! De wond moet daarna nog wel genezen worden!

Het effect of de wonde van het gif wordt met deze spreuk niet genezen/verwijderd.

*Direct, Aanraking, 10 seconde incantatie tijd per geneutraliseerd gif*

### Purge All Poisons 3

*By my healing powers, I purge all your poisons!*

Deze spreuk verwijderd alle giffen en hun effecten die bij de ontvanger aanwezig zijn en geneest alle wonden die door giffen veroorzaakt zijn.

*Direct, Aanraking, direct*

## *Genezer van Ziekten*

### Heal Fatal Wound 2

*By my healing powers, I heal this fatal wound!*

Stopt het stervende zijn, verwijderd na 30 seconde FATAL effecten, en geneest 1 hitpoint. Indien de genezer doorgaat met genezen zal de spreuk verdergaan als reguliere HEAL WOUND en kunnen nog 2 hitpoints extra genezen worden.

*Direct, Aanraking, 30 seconde incantatie tijd*

### Protection from Disease 2

*By my healing powers, I grant you protection from disease!*

De ontvanger is voor de duratie van de spreuk immuun voor alle DISEASE effecten. Disease effecten die reeds aanwezig zijn, blijven bestaan.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

### Cure Diseases 1

*By my healing powers, I cure <name> disease!*

Deze spreuk zal per 10 seconden 1 ziekte genezen. De genezer moet na het uitspreken van de spreuk de hand op de te genezen persoon houden en zachtjes prevelen. Er kunnen maximaal 3 dezelfde ziektes per keer genezen worden.

Voor meer ziektes moet men de spreuk opnieuw doen.

Indien de genezer na het genezen van de ziekte de incantatie aanhoudt, worden ook de wonden veroorzaakt door de ziekte genezen.

*Direct, Aanraking, 10 seconde incantatie tijd per te genezen ziekte*

### Cure All Diseases 3

*By my healing powers, I cure all your diseases*

Deze spreuk verwijderd alle ziektes en hun effecten die bij de ontvanger aanwezig zijn en geneest alle wonden die door ziektes veroorzaakt zijn.

*Direct, Aanraking, Direct*

## *Genezer van Geest*

### Heal Fatal Wound 2

*By my healing powers, I heal this fatal wound!*

Stopt het stervende zijn, verwijderd na 30 seconde FATAL effecten, en geneest 1 hitpoint. Indien de genezer doorgaat met genezen zal de spreuk verdergaan als reguliere HEAL WOUND en kunnen nog 2 hitpoints extra genezen worden.

*Direct, Aanraking, 30 seconde incantatie tijd*

### Discern Mind-Affecting 0

*By my healing powers, I discern your mind-affecting ailments!*

De genezer stelt vast aan welke geestbeïnvloedende effecten de ontvanger lijdt.

*Direct, Aanraking*

### Protection from Fear 1

*By my healing powers, I grant you protection from fear!*

De ontvanger is voor de duratie van de spreuk immuun voor alle FEAR effecten.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

### Break Enchantment Cascade 2

*By my healing powers, I BREAK your ENCHANTMENT!*

Bij deze spreuk kan het tweede deel van de incantatie tot 3 keer toe herhaald worden (binnen 1 minuut) om tot 3 verschillende personen te beïnvloeden.

De ontvanger verliest een enchantment. Als er meer dan 1 enchantment op het doel effectief is, dient de Genezer de enchantment te noemen welke hij wil opheffen.

Doet hij dit niet dan mag de ontvanger van de spreuk zelf kiezen.

*Direct, Aanraking*

## Genezing C

### Discern Diseases and Afflictions 0

*By my healing powers, I Discern your Wounds, Poisons, Diseases and Afflictions!*

De genezer komt alle wonden, giften, ziektes en aandoeningen van de ontvanger te weten.

*Direct, Aanraking, 30 seconden incantatie tijd*

### Major Regeneration 3

*By my healing powers, I grant myself/you major regeneration!*

De ontvanger mag 3 keer 2 hitpoints op zichzelf genezen zolang hij niet uitgeschakeld is.

Bij gebruik moet de ontvanger de incantatie "By my healing powers, I regenerate my wounds" uitspreken.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik*

### Purify Body 5

*By my healing powers, I purify your body!*

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

*Direct, Aanraking, 60 seconden incantatie tijd*

## Demonologie

### *Demonoloog A*

#### Detect servitar 0

*By the power of... , I detect servitar!*

Deze spreuk detecteert servitars of lichamen bezeten door servitars. De ontvanger fluistert het antwoord (ja of nee) in het oor van de caster.

*Direct, aanraking*

#### Reveal all servitar 1

*By the power of... , I reveal all servitars!*

Deze spreuk laat servitars of lichamen bezeten door servitars even opgloeien. Dit is voor iedereen eromheen zichtbaar.

Alle servitars of lichamen bezeten door servitars binnen 5 meter antwoorden met "Servitar".

*Direct, 5 meter*

#### Break minor possession 1

*By the power of... , I exorcise this body!*

Een invite spreuk komt onmiddellijk ten einde.

*Direct, aanraking*

#### Faustian deal 1

*By the power of this contract, may this blood sacrifice DESTROY you!*

Je doelwit krijgt een "destroy" effect.

De caster, of een ongedwongen gewillig ander persoon dat naast je staat en nog minstens 1 hitpoint heeft, heeft tot aan de volgende zonsopgang permanent 2

hitpoints minder. Let op dat als je op 0 maximum HP staat dat je dan dus permanent uitgeschakeld bent.

Iedere keer dat je deze spreuk gebruikt, kost het dus iemand 2 maximum hitpoints.

*Direct, aanraking*

## *Demonoloog B*

### Demonic eye 1

*By the power of... , My demonic eye will spot you once more!.... BLAST!*

Deze spreuk werkt alleen op een uitgeschakeld of stervende doelwit. Als je later op de dag dit doelwit nogmaals tegenkomt mag je eenmalig een BLAST effect uitdelen op 5 meter.

Let op dat de enchantment van deze spreuk op de gebruiker van de spreuk zit, niet op het uiteindelijke doelwit!

*Enchantment, 5 meter, tot zonsopgang of gebruik.*

### Command servitar 1

*By the power of your contract, heed my orders servitar!*

Je mag na deze spreuk een commando geven aan een servitar. Deze servitar mag op elk moment kiezen om dit commando niet uit te voeren. Deze spreuk doet dus op zichzelf niks maar is nodig om "Banish servitar" te casten.

*Direct, 5 meter*

### Banish servitar 1

*By the power of your broken contract, I banish you!*

Deze spreuk mag alleen op een servitar gecast worden die jij opgeroepen hebt (met een ritueel of invite demon spreuk) en waarvan jij door hebt dat de demoon een commando niet heeft uitgevoerd dat gegeven is door de "Command servitar" spreuk. De invite spreuk of ritueel zal direct ten einde zijn.

*Direct, 5 meter*

### Smite servitar 1

*By the power of... ,I shall smite this servitar, BLAST!*

Een servitar ontvangt een BLAST effect (3 schade).

*Direct, 5 meter*

## Invite demon 2

*By the power of... , I open this mind to receive a demon!*

De gewillige ontvanger (die van te voren de spreuk uitgelegd heeft gekregen) zal tot het einde van de spreuk gedeeltelijk bezeten zijn door een demoon die zoveel mogelijk narigheid probeert te zaaien, de twee zielen vechten vaak om controle over het lichaam. Een discern soul detecteert 2 zielen in het lichaam van de ontvanger (waarvan 1 een demoon). Een detect servitar spreuk detecteert dit ook. Een break minor posession spreuk eindigd deze spreuk.

De ontvanger krijgt 2 hitpoints extra en kan 4 keer per dag de fireblast spreuk casten zonder dat dit mana kost.

Als de ontvanger van de spreuk niet voor het einde van de spreuk minstens 4 onwillige personen uitgeschakeld heeft dan verliest de ontvanger onmiddellijk 10 energie naar keuze. Als deze energie niet meer aanwezig is zal de ontvanger onmiddellijk stervende zijn, en kan alleen genezen worden als de ontbrekende energie alsnog betaald wordt door anderen die de ontvanger aanraken.

*Aanraking, tot zonsopgang.*

## Demonoloog C

### Greater Demonic eye 2

*By the power of... , My greater demonic eye will find you!.... CRUSH!*

Deze spreuk werkt alleen op een uitgeschakeld of stervende doelwit. Als je later op de dag dit doelwit nogmaals tegenkomt mag je eenmalig een CRUSH effect uitdelen op 5 meter afstand op het doelwit.

Let op dat de enchantment van deze spreuk op de gebruiker van de spreuk zit, niet op het uiteindelijke doelwit!

*Enchantment, 5 meter, tot zonsopgang of gebruik.*

### Invite greater demon 3

*By the power of... , I open this mind to receive a greater demon!*

De gewillige ontvanger (die van te voren de spreuk uitgelegd heeft gekregen) zal tot het einde van de spreuk gedeeltelijk bezeten zijn door een demoon die zoveel mogelijk narigheid probeert te zaaien, de twee zielen vechten vaak om controle over het lichaam. Een discern soul detecteert 2 zielen in het lichaam van de ontvanger (waarvan 1 een demoon). Een detect servitar spreuk detecteert dit ook. Een break minor posession spreuk eindigd deze spreuk.

De ontvanger krijgt 3 hitpoints extra, kan 4 keer per dag de fireblast spreuk casten zonder dat dit mana kost en kan 2 keer per dag de incinerate spreuk casten zonder dat dit mana kost.

Als de ontvanger van de spreuk niet voor het einde van de spreuk minstens 6 onwillige personen uitgeschakeld heeft dan verliest de ontvanger onmiddellijk 20 energie naar keuze. Als deze energie niet meer aanwezig is zal de ontvanger onmiddellijk stervende zijn, en kan alleen genezen worden als de ontbrekende energie alsnog betaald wordt door anderen die de ontvanger aanraken.

*Aanraking, tot zonsopgang*

### Transfer contract 1

*By the power of your contract, you are hereby also bound to this person!*

Een andere persoon kan (met energie naar keuze) "command servitar" en "Banish servitar" casten op de servitar die jij opgeroepen hebt, ook al kunnen ze deze spreuken normaal niet.

*Direct, aanraking, tot zonsopgang*



## Druidisme

### *Druid A*

#### Detect spirit 0

*By the power of... , I detect spirit!*

Deze spreuk detecteert spirits of lichamen bezeten door spirits. De ontvanger fluistert het antwoord (ja of nee) in het oor van de caster.

*Direct, aanraking*

#### Reveal all spirits 1

*By the power of... , I reveal all spirits!*

Deze spreuk laat spirits of lichamen bezeten door spirits even opglorieën.

Dit is voor iedereen eromheen zichtbaar. Alle spirits of lichamen bezeten door spirits binnen 5 meter antwoorden met "spirit".

*Direct, 5 meter*

#### Break minor possession 1

*By the power of... , I exorcise this body!*

Een invite spreuk komt onmiddellijk ten einde.

*Direct, aanraking*

## Create personal grove 1

*By the power of... , I create this personal grove!*

Je definieert een stuk natuur als jouw persoonlijke grove tot het einde van het evenement. Dit doe je door drie bomen (van minimaal 2 meter hoog) uit te kiezen die maximaal 5 meter van elkaar verwijderd staan. Dit mag geen bestaande rituele plaats zijn, noch een persoonlijke grove van een ander.

Alles in deze driehoek telt als jouw grove. Je moet in het midden van je grove ook een persoonlijk voorwerp achterlaten. Een druïde kan slechts 1 grove tegelijk hebben en moet zijn persoonlijke voorwerp verplaatsen van de ene naar de andere grove als hij een nieuwe wilt. Een persoonlijke grove telt niet als rituele plek.

De volgende spreuken mogen door de druïde gratis in de grove gecast worden (als de druïde de spreuken kent) Ze mogen niet gratis op scrolls gecast worden:

Detect Impurity

Horrific revelation

Speak with the dead

Break minor possession

Charm person

Resist special damage (maar komt ten einde als de druïde de grove verlaat)

*Direct, aanraking, 5 minuten incantatie tijd*

## Druid B

### Detect impurity 1

*By the power of... , I detect spirits, undead and servitars!*

Deze spreuk detecteert spirits, ondoden, servitars of lichamen bezeten door spirits, ondoden of servitars. De ontvanger fluistert het antwoord (ja + welk type of nee) in het oor van de caster.

*Direct, aanraking*

### Reveal all impurities 2

*By the power of... , I reveal all spirits, undead and servitars!*

Deze spreuk laat spirits, ondoden of servitars of lichamen bezeten door spirits ondoden of servitars even opglorieien.

Dit is voor iedereen eromheen zichtbaar. Alle spirits of lichamen bezeten door spirits binnen 5 meter antwoorden met "spirit". Alle ondoden of lichamen bezeten door ondoden binnen 5 meter antwoorden met "undead". Alle servitars of lichamen bezeten door servitars binnen 5 meter antwoorden met "servitar".

*Direct, 5 meter*

## Protection of the grove 2

*By the powers of... , I grant you the Protection of my grove*

De ontvanger krijgt voor de duur van de spreuk 3 extra hitpoints. Deze extra hitpoints kunnen alleen genezen worden in de persoonlijke Grove van de druïde die deze spreuk gecast heeft. Je moet je dus bewust zijn van de locatie van deze grove en het persoonlijke voorwerp van de druïde als je wilt dat deze extra hitpoints genezen worden.

Dit is een grove spreuk, na deze spreuk uitgesproken te hebben moet de druïde terugkeren naar zijn persoonlijke grove voordat hij nog een grove spreuk mag casten.

*Enchantment, Aanraking, 1 uur*

## Invite nature spirit 2

*By the power of... , I open this mind to receive a nature spirit!*

De gewillige ontvanger (die van te voren de spreuk uitgelegd heeft gekregen) zal tot het einde van de spreuk gedeeltelijk bezeten zijn door een natuurgeest die zoveel mogelijk leven en dood probeert te veroorzaken, maar zal de vrienden van het lichaam waar hij in zit (over het algemeen) helpen. Een discern soul detecteert 2 zielen in het lichaam van de ontvanger (waarvan 1 spirit). Een detect spirit spreuk detecteert dit ook. Een break minor possession spreuk eindigt deze spreuk.

De ontvanger heeft tot aan de volgende zonsopgang 2 extra hitpoints, en kan tweemaal gratis incite aggression casten en tweemaal gratis charm person. Ook kan de ontvanger voor 4 energie naar keuze een enkel effect verwijderen van iemand (bijvoorbeeld een poison, fear, enchantment of fatal).

De ontvanger van de spreuk zal zijn best doen om of 2 personen die niet weten dat hij possessed is te laten vechten met elkaar, of zijn best doen om 2 personen waarvan minstens 1 niet weet dat hij possessed is consensuele seks te laten hebben met elkaar.

Als dit niet lukt voordat het effect van deze spreuk ophoudt dan verliest de ontvanger onmiddellijk 5 energie naar keuze. Als deze energie niet meer aanwezig is zal de ontvanger onmiddellijk stervende zijn, en kan alleen genezen worden als de ontbrekende energie alsnog betaald wordt door anderen die de ontvanger aanraken. Dit is een grove spreuk, na deze spreuk uitgesproken te hebben moet de druïde terugkeren naar zijn persoonlijke grove voordat hij nog een grove spreuk mag casten.

*Aanraking, tot zonsopgang.*

## Druid C

### Grove meditation 2

*By the powers of... , may my grove grant you tranquility.*

De ontvanger van de spreuk moet voor het einde van de spreuk 5 minuten in de persoonlijke grove van de druïde mediteren om deze spreuk te laten werken. Je moet je dus bewust zijn van de locatie van deze grove en het persoonlijke voorwerp van de druïde als je wilt dat deze spreuk werkt. Na de meditatie verliest de ontvanger alle negatieve enchantments en geneest alle hitpoints, poisons, diseases en de effecten van de poisons en diseases. Maar als de meditatie onderbroken wordt doordat de persoon wordt aangesproken, aangeraakt of aangevallen, dan mislukt de spreuk.

Dit is een grove spreuk, na deze spreuk uitgesproken te hebben moet de druïde terugkeren naar zijn persoonlijke grove voordat hij nog een grove spreuk mag casten.

*Enchantment, 1 uur, Aanraking*

### Restore the cycle 3

*By the power of... , I DESTROY this undead/servitar/spirit!*

Een persoon die met een spreuk aan je toonbaar gemaakt is als ondoed, servitar, spirit of als bezeten door zo een wezen krijgt een DESTROY effect (10 schade).

Dit is een grove spreuk, na deze spreuk uitgesproken te hebben moet de druïde terugkeren naar zijn persoonlijke grove voordat hij nog een grove spreuk mag casten.

*Direct, 5 meter*

### Invite avatar of the Cycle 3

*By the power of.. , I open this mind to receive the avatar of the cycle!*

De gewillige ontvanger, die van te voren de spreuk uitgelegd heeft gekregen, zal tot het einde van de spreuk gedeeltelijk bezeten zijn door een natuurgeest genaamd "avatar of the cycle" die probeert zoveel mogelijk "onnatuurlijke" invloeden op de zielenstroom te bevechten zoals ondoden, servitars die de materiële wereld beïnvloeden en zelfs spirits die zich op de materiële wereld bevinden (al maakt hij soms uitzonderingen voor uitgenodigde nature spirits aangezien die ook de cycles versterken). Hij zal de vrienden van het lichaam waar hij in zit (over het algemeen) helpen zolang die dit doel ook maar nastreven. Een discern soul detecteert 2 zielen in het lichaam van de ontvanger (waarvan 1 een spirit). Een detect spirit spreuk detecteert dit ook. Een break minor possession spreuk eindigt deze spreuk.

De ontvanger heeft tot aan de volgende zonsopgang 3 extra hitpoints, kan gratis detect impurity casten en kan voor 1 energie naar keuze reveal all impurities of break minor possession casten. Tot slot kan de ontvanger met elk wapen langer dan 45cm, per minuut een BLAST slaan op ondoden, servitars, spirits, of lichamen bezeten door dit soort wezens. De aanwezigheid van een avatar of the cycle kan een krachtig symbool zijn in sommige rituelen betreffende de zielenstroom en exorcism rituelen.

De ontvanger van de spreuk zal zijn best doen om ondoden, servitars of spirits te vinden en bevechten. Hij wil minstens 1 possession (die is veroorzaakt door vijanden) breken of 1 ondode, servitar of spirit in de materiële wereld doden/vernietigen.

Als dit niet lukt voordat het effect van deze spreuk ophoudt dan verliest de ontvanger onmiddellijk 5 energie naar keuze. Als deze energie niet meer aanwezig is zal de ontvanger onmiddellijk stervende zijn, en kan alleen genezen worden als de ontbrekende energie alsnog betaald wordt door anderen die de ontvanger aanraken. Dit is een grove spreuk, na deze spreuk uitgesproken te hebben moet de druïde terugkeren naar zijn persoonlijke grove voordat hij nog een grove spreuk mag casten.

*Aanraking, tot zonsopgang.*

## Necromantie

### *Necromancer A*

#### Detect undead 0

*By the power of... , I detect undead!*

Deze spreuk detecteert ondoden of lichamen bezeten door ondoden. De ontvanger fluistert het antwoord (ja of nee) in het oor van de caster.

*Direct, aanraking*

#### Reveal all undead 1

*By the power of... , I reveal all undead!*

Deze spreuk laat ondoden of lichamen bezeten door ondoden even opgloeien.

Dit gloeiende effect is zichtbaar voor iedereen.

Alle ondoden of lichamen bezeten door ondoden binnen 5 meter antwoorden met "Undead".

*Direct, 5 meter*

#### Break minor possession 1

*By the power of... , I exorcise this body!*

Een invite spreuk komt onmiddellijk ten einde.

*Direct, aanraking*

## Create zombie 1

*By the power of... , Raise this dead/dying one!*

De spreuk werkt op een net overleden ongedwongen gewillige personages (maximaal 10 minuten dood).

Deze spreuk mag ook gecast worden op een ongedwongen gewillig nog levend personage (inclusief jijzelf) maar alleen als er genoeg tijd is om de spreuk goed uit te leggen. Een break enchantment kan de spreuk alleen teniet doen voordat je in een zombie bent veranderd.

Zodra het personage dood gaat (of het al is) zal het herrijzen als een Mindless, Soulless zombie met 8 hitpoints dat immuun is voor geestbeïnvloedende effecten en al je orders uitvoert. Als je de zombie geen orders geeft (of kan geven omdat je bijvoorbeeld niet bij het sterven aanwezig bent... of de spreuk op jezelf gecast hebt) zal hij in plaats daarvan iedereen aanvallen die hij ziet. Hij kan alle wapen- en pantservaardigheden gebruiken die hij ook tijdens zijn leven kende. Andere vaardigheden zal hij echter niet meer kennen. Ook zal hij niet kunnen praten. Elke 5 minuten verliest de ondode een hitpoint die alleen met 1 mana genezen kan worden door iemand met (MINOR) RECONSTRUCT tot zijn beschikking.  
*Enchantment, aanraking, tot zonsopgang, 10 seconden incantatie tijd*

## Minor Reconstruct 1

*By the power of... , I Reconstruct this undead!*

Deze spreuk zal 1 hitpoint genezen op de aangeraakte ondode. Deze spreuk werkt ook op other beings die ondoden zijn.

*Direct, Aanraking*

## *Necromancer B*

### Reconstruct 1

*By the power of... , I Reconstruct this undead!*

Deze spreuk zal per 10 seconden 1 hitpoint genezen op de aangeraakte ondode of lichaam bezeten door een ondode. De genezer moet na het uitspreken van de spreuk de hand op de te genezen persoon houden en zachtjes prevelen. Er kunnen maximaal 3 hitpoints, normale en/of extra, per keer genezen worden. Voor meer hitpoints moet men de spreuk opnieuw doen. Deze spreuk werkt ook op other beings die ondoden zijn.

*Direct, Aanraking, 10 seconden incantatie tijd*

## Chilling fear 2

*By the powers of... , Feel the chilling touch of death: FREEZE!..... FEAR!*

De ontvanger van de spreuk ontvangt het freeze effect, zolang de necromancer "Freeze" elke seconde blijft herhalen (zie "Freeze body" spreuk), maar de necromancer moet ook op dezelfde plek blijven staan om de concentratie vol te blijven houden. Als de necromancer stopt met de spreuk dan mag de necromancer ook nog het "fear" effect roepen op de ontvanger van de spreuk. Het effect van deze FEAR is verder identiek aan de spreuk FEAR.

*Concentratie, Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

## Bone armour 1

*By the powers... , I steal your marrow! HIT!*

De ontvanger van deze spreuk krijgt 1 schade, waarbij 1 extra armourpoint wordt toegevoegd aan de armourpoints van gebruiker van de spreuk.

Verloren extra armourpoints zullen hiermee hersteld worden of anders worden er extra armourpoints toegevoegd, tot een maximum van 3. Deze spreuk werkt alleen als de gebruiker van de spreuk **geen** andere vormen van pantser draagt (dit spreekt de reguliere regels rondom extra AP tegen). De extra armourpoints van bone armour zijn cumulatief, maar kunnen niet gecombineerd worden met andere spreuken en effecten (het sterkste effect telt). Alle middels deze spreuk verkregen extra armourpoints verdwijnen na een uur.

*Direct, aanraking, 1 uur*



## Invite spirit of the dead 2

*By the power of... , I open this mind to receive a spirit of the dead!*

De ongedwongen gewillige ontvanger (die van te voren de spreuk uitgelegd heeft gekregen) zal tot het einde van de spreuk gedeeltelijk bezeten zijn door een kwaadaardige geest van een overleden persoon, die zoveel mogelijk angst probeert te zaaien, de twee zielen vechten vaak om controle over het lichaam. Een discern soul detecteert 2 zielen in het lichaam van de ontvanger (waarvan 1 geest). Een detect undead spreuk detecteert dit ook. Een break minor possession spreuk zal deze spreuk eindigen.

De ontvanger heeft tot aan de volgende zonsopgang permanent 2 hitpoints minder, zelfs als deze spreuk ten einde komt. Let op dat als je op 0 maximum HP staat dat je dan dus permanent uitgeschakeld bent.

Iedereen die de ontvanger aanspreekt, aanvalt, een spreuk cast of naar eigen beweging aanraakt ontvangt een FEAR effect van de ontvanger. De ontvanger kan 4 keer vandaag de sleep spreuk en 4 keer vandaag curse life spreuk casten zonder dat dit mana kost.

*Direct, Aanraking, tot zonsopgang.*

## Necromancer C

### Ghostly shackles 1

*By the power of... , May these ghostly shackles hold you!*

Deze spreuk werkt niet in een gevecht. De ontvanger van deze spreuk voelt zich aan iets of iemand vastgezet worden door onzichtbare onbreekbare boeien. De boeien houden ook het uitgeven van energie tegen. (De ontvanger kan hierdoor zolang de spreuk effect heeft, geen items gebruikte, spreuken, technieken, rituelen of imbues doen en kan zich niet concentreren op crafting of alchemie projecten)

*Enchantment, Aanraking, 1 uur, 10 seconden incantie tijd*

### Unholy Bolt 3

*In the name of... , I strike you with an Unholy Bolt! Crush!*

De ontvanger krijgt een CRUSH schade (5 schade)

*Direct, 5 meter*

### Invite ancestor 3

*By the power of.. , I open this mind to receive an ancestor!*

De gewillige ontvanger (die van te voren de spreuk uitgelegd heeft gekregen) zal tot het einde van de spreuk volledig bezeten zijn door zijn voorouder naar keuze of een voorouder van de necromancer naar keuze die zich zal gedragen zoals die voorouder wilt (en vaak wilt helpen en vergelijkbare doelen heeft als de ontvanger). Een discern soul detecteert 2 zielen in het lichaam van de ontvanger (waarvan 1 een voorouder). Een detect undead spreuk detecteert dit ook. Een break minor possession spreuk eindigt deze spreuk.

De ontvanger kan geen vaardigheden meer gebruiken tot het einde van de spreuk. In plaats daarvan kan de ontvanger 10 karakter punten aan **basis** vaardigheden kiezen die hij kan gebruiken en die de voorouder ooit had (dit mag de ontvanger zelf bedenken). Vereisten mogen genegeerd worden.

Let op dat de ontvanger **geen** energie ontvangt vanuit de nieuwe vaardigheden! Hij mag nog wel energie (naar keuze) van de uitgeschakelde vaardigheden gebruiken om voor de nieuwe vaardigheden te betalen, maar nooit meer dan de voorouder gehad zou hebben.

Je mag maximaal 3 karakter punten aan rituele vaardigheden besteden.

Je mag geen karakter punten aan ambacht en alchemie vaardigheden besteden.

*Direct, Aanraking, tot zonsopgang*

Enkele voorbeelden van ancestors zijn:

De highlander (4 HP, max 2 AP, twohander, en toegang tot resist blast en pain suppression):

Pantser I

Tweehandige wapens

Krachttraining A+B+C

Taaigheid A

De verzorger (1 HP, max 2 AP, kan genezende spreuken gebruiken en heelmeester genezing uitdelen):

Pantser I

Genezingsspreuken B

Eerste hulp bij gevechten

Slagveld operatie

De magier/priester (2 HP, max 2 AP, spreuken waar je anders geen toegang tot hebt):

Pantser I

Krachtraining A

Eenhandige wapens

2 spreukvaardigheden naar keuze (mogen ook 2 B vaardigheden zijn)

De ceremoniemeester (3 HP, max 2 AP, Kan 6 energie in een ritueel stoppen en rituelen leiden en heeft sommige spreuken waar je normaal geen toegang tot hebt):

Pantser I

Krachtraining A+B

1 spreukvaardigheden naar keuze (mag ook een B vaardigheid zijn)

3 \* spiritueel of elementair ritualisme.

## Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten

Hit	1 schade
Blast	3 schade
Crush	5 schade
Destroy	10 schade
Fatal	Alle HP weg en gelijk stervende
Break enchantment	Haalt genoemde enchantment of enchantment naar ontvangers keuze weg
Break all enchantments	Haalt alle enchantments van de ontvanger weg
Command*	5 min. Je voert een opdracht van 5 woorden zo goed mogelijk uit; schade heft dit op
Confuse*	30 sec. verward; schade heft dit op; je kunt niet aanvallen of verdedigen
Curse Life	Je kunt geen HP meer genezen. Je blijft stervende ook al is de fatal genezen
Dominate	5 min. volledig overgenomen wil en lichaam; je doet alles wat de ander je opdraagt
Fascinate*	Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 5 min, 2 sec. onderbreking, of schade
Fear*	Je bent bang en wil weg van de oorzaak; duurt 30 sec; schade heft dit op
Freeze	Je kunt niet bewegen zolang de gebruiker freeze herhaalt; maximaal 30 sec.
Incite Aggression*	5 min. ben je agressief van aard en zul je ruzie zoeken; schade heft dit op
Mute	30 sec. niet in staat te incanteren voor spreuken gebruik of je stem te gebruiken
Paralyze	5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond
Shatter	verlies 6 van zijn armourpoints
Slow	5 min. Je bent niet in staat te rennen
Sleep*	5 min. slapen. Schade wekt je. Na 30 sec. word je na 10 sec. geschud wakker
Strike	2 meter achteruit en liggen, géén schade tenzij met wapen
Torture	30 sec. intense pijn, kunt niets behalve krijsen
Poison	Voorgaande call kan niet regulier genezen/weggehaald worden en wordt permanent
Disease	Voorgaande call kan niet regulier genezen/weggehaald worden en wordt permanent
Mass ...	Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort
Resist	Je neemt 1 schade i.p.v. de volledige schade van een blast, crush of destroy
No Effect	Voornoemde call heeft geen zichtbaar resultaat

\* Dit zijn geestbeïnvloedende effecten. Schade heft deze altijd op.