

Magische Inkt		AL101
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Een alchemieflesje en één Rode, Gele of Blauwe Manabes (kleur bes moet overeenstemmen met kleur magische inkt)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie	Ik doop mijn pen in het bloed van deze bes. (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Deze inkt kan gebruikt worden als men beschikt over Spreukenrollen Schrijven om spreuken van Destructie of Genezing (voor rode inkt) Runemagie of Alchemie (voor gele inkt) of Duistermagie of Spiritmagie (voor blauwe inkt) op perkament te schrijven om ze vervolgens met beschikt over Spreukenrollen Lezen te kunnen gebruiken. Met één dosis inkt kan men drie spreukenrollen schrijven.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Helingsdrank I		AL102
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Witte Viermadelief en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie	Uit het zuivere hart van deze bloem haal ik de kracht van het bloed.	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 3 levenspunten.</p> <p>Deze drank geneest geen negatieve levenspunten.</p> <p>Deze drank kan geen punten teruggeven indien geïnfecteerd.</p> <p>Deze drank geneest geen giften, ziektes of infecties.</p> <p>Deze drank geneest geen effect gecreëerd door bottenbreker of pezensnijder.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Ontgif Consumptie		AL103
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Eén portie drank of voedsel	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Glas, flesje of bord aanraken	
Incantatie	Onrein Verdwij! (of eigen incantatie)	
Effect	Eén normale drank (flesje of glas) of één portie voedsel wordt van alle eventueel aanwezig gif ontdaan.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Magisch Gif I		AL104
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Jachtklimop en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie	Venijn uit Jachtklimop verschijn! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Effect via wapen of door consumptie.</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt 3 punten schade meer (+3 schade elke maaltijd tot genezen). Vergiftiging door consumptie (via voedsel of drank) veroorzaakt 3 schade (+3 schade elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau of lager en alle magische giften van gelijk niveau of lager.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Antiziekte I		AL105
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Witte Viermadelief, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker wordt van alle natuurlijke ziekten van niveau 1, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Ijzeren Gestel		AL106
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Driekleurig Klein Hoefblad, een dosis Jachtklimop, een klein ijzeren voorwerp of ijzerersts en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	De kracht van ijzer en het Driekleurig Klein Hoefblad weerhouden de smet van de Jachtklimop!	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker is voor 1 periode immuun aan alle niveau 1 giften, zowel magische als natuurlijke en alle niveau 1 natuurlijke ziektes.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Managif I		AL107
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Jachtklimop, een Zwarte Manabes en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect via wapen. (niv 1 magisch gif)</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt het verlies van 1 punt mana van elke kleur bij de getroffen(-1 mana van elke kleur bij elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau of lager en alle magische giften van gelijk niveau of lager.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Antigif I		AL108
Alchemie niveau 1		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Jachtklimop, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker wordt van alle giften (magische en natuurlijke) van niveau 1, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Krachtdrank		AL201
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, twee dosissen Driekleurig Klein Hoefblad en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Ik pers de kracht uit het blad (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker zijn eerstvolgende slag met een wapen is een krachtslag.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Helingsdrank II		AL202
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Kneuskruid en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Uit het Kneuskruid vloeit de genezing. (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 6 levenspunten.</p> <p>Deze drank geneest geen negatieve levenspunten.</p> <p>Deze drank kan geen punten teruggeven indien geïnfecteerd.</p> <p>Deze drank geneest geen giften, ziektes of infecties.</p> <p>Deze drank geneest geen effect gecreëerd door bottenbreker of pezensnijder.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Zegen Lavende Drank		AL203
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Eén glas of fles	
Reikwijdte	Glas of fles aanraken	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Laat ons het glas heffen op vreugde, vrede en vriendschap! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Een glas of fles (maximaal 1,5 liter) gewone drank wordt betoverd, zodat iedereen die in het volgende kwartier er minstens één volledig glas van drinkt 2 verloren levenspunten (indien niet-geïnficeerd).</p> <p>Wie twee of meer glazen drinkt herwint nog steeds slechts 2 levenspunten.</p> <p>Per uitvoering van deze spreuk kan men maximaal 14 punten genezen.</p> <p>Niet-levende personages ondervinden geen effect van deze spreuk.</p> <p>Men kan éénmaal per dag levenspunten herwinnen door een gezegende lavende drank te drinken.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk, de drank behoudt zijn genezende eigenschappen gedurende 15 minuten.	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Magisch Gif II		AL204
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Droomkruid en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Venijn uit Droomkruid verschijn! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Effect via wapen of door consumptie.</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt 6 punten schade meer (+6 schade elke maaltijd tot genezen). Vergiftiging door consumptie (via voedsel of drank) veroorzaakt 6 schade (+6 schade elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau en alle magische giften van gelijk niveau.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Rode Manapotion I		AL205
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, één Rode Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Rode Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Rode mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 5 punten rode mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Gele Manapotion I		AL206
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, één Gele Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Gele Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Gele mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 5 punten gele mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Blauwe Manapotion I		AL207
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, één Blauwe Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Blauwe Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Blauwe mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 5 punten blauwe mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Zilveren Gestel		AL208
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Driekleurig Klein Hoefblad, een dosis Droomkruid, een klein zilveren voorwerp of zilvererts en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>De kracht van zilver en het Driekleurig Klein Hoefblad weerhouden de smet van het Droomkruid!</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker is voor 1 periode immuun aan alle giften, zowel magische als natuurlijke en alle natuurlijke ziektes tot maximum niveau 2.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Vertraag Gif		AL209
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Kneuskruid en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Kneuskruis en Violetaan kunnen Amn-Zorax even aan. (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie en indien gedronken tijdens dezelfde periode als waarin men besmet werd door een magisch gif.</p> <p>De drinker kan het periodisch effect van één pas opgelopen magische gif met één periode uitstellen. De schade die werd opgelopen bij de besmetting wordt niet ongedaan gedaan gemaakt.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Managif II		AL210
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Droomkruid, een Zwarte Manabes en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect via wapen. (niv 2 magisch gif)</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt het verlies van 2 punten mana van elke kleur bij de getroffen (-2 mana van elke kleur bij elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau of lager en alle magische giften van gelijk niveau of lager.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkel ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Antigif II		AL211
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Droomkruid, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker wordt van alle giften (magische en natuurlijke), tot maximum niveau 2, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Antiziekte II		AL212
Alchemie niveau 2		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Kneuskruid, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker wordt van alle natuurlijke ziekten, tot maximum niveau 2, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Gewijd Water		AL301
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, zuiver water, een Witte Manabes en een Zwarte Manabes	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie	<p>Uit de bes die het duister voedt en de bes die het duister bezweert, komt het vocht dat het ondoode keert!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>De gebruiker gooit de inhoud van het flesje over een zombie of skelet (gecontroleerde lage ondoode, meestal onder controle van een hogere ondoode of duistermagiër) (rollenspel max 3 passen afstand/geen effect indien gedronken). Gevolg is dat het skelet of de zombie vernietigd wordt. De zombie of het skelet kan niet terug tot onleven worden gewekt. Werkt ook op het lijk van een zombie of skelet, zodat het lijk niet terug tot onleven kan worden gewekt.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Helingsdrank III		AL302
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Wondvaren en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie	<p>De Wondvaren omzoomt wouden en pijnen.</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 9 levenspunten.</p> <p>Deze drank geneest geen negatieve levenspunten.</p> <p>Deze drank kan geen punten teruggeven indien geïnfecteerd.</p> <p>Deze drank geneest geen giften, ziektes of infecties.</p> <p>Deze drank geneest geen effect gecreëerd door bottenbreker of pezensnijder.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Magisch Gif III		AL303
		Geel
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Pijn-Maranta en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Venijn uit Pijn-Maranta verschijn! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Effect via wapen of door consumptie.</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt 9 punten schade meer (+9 schade elke maaltijd tot genezen). Vergiftiging door consumptie (via voedsel of drank) veroorzaakt 9 schade (+9 schade elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau en alle magische giften van gelijk niveau.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Gouden Gestel		AL304
		Geel
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis driekleurig klein hoefblad, een dosis Pijn-Maranta, een klein gouden voorwerp of gouderts en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	De kracht van goud en het driekleurig klein hoefblad weerhouden de smet van de pijn-maranta!	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker is voor 1 periode immuun aan alle giften, zowel magische als natuurlijke en alle natuurlijke ziektes tot maximum niveau 3.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Rode Manapotion II		AL305
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, twee Rode Manabessen en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Rode Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Rode mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 10 punten rode mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Gele Manapotion II		AL306
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, twee Gele Manabessen en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Gele Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Gele mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 10 punten gele mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Blauwe Manapotion II		AL307
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, twee Blauwe Manabessen en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Blauwe Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Blauwe mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 10 punten blauwe mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Managif III		AL308
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een Zwarte Manabes, een dosis Pijn-Maranta en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect via wapen. (niv 3 magisch gif)</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt het verlies van 3 punten mana van elke kleur bij de getroffene (-3 mana van elke kleur bij elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau of lager en alle magische giften van gelijk niveau of lager.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Antiziekte III		AL309
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Wondvaren, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker wordt van alle natuurlijke ziekten, tot maximum niveau 3, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Antigif III		AL310
Alchemie niveau 3		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Pijn-Maranta, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker wordt van alle giften (magische en natuurlijke), tot maximum niveau 3, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Ontsmetting		AL401
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Kneuskruid, een dosis Wondvaren, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect indien aangebracht op geïnfecteerde locatie.</p> <p>De verzorgde locatie wordt van infectie ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Helingsdrank IV		AL402
Alchemie niveau 4		gele
Doel	Een alchemieflesje, een Levensroos en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Levensroze, verricht uw wonder!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 12 levenspunten.</p> <p>Deze drank geneest ook negatieve levenspunten.</p> <p>Deze drank kan geen punten teruggeven indien geïnfecteerd.</p> <p>Deze drank geneest geen giften, ziektes of infecties.</p> <p>Deze drank geneest geen effect gecreëerd door bottenbreker of pezensnijder.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten gele mana.	

Herstel Magieresistentie		AL403
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, twee dosissen Gesteeld Trollengras en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Uit Gesteeld Trollengras herrijst de geesteskracht (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De magieresistentie van de drinker komt terug op haar maximale waarde.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Magisch Gif IV		AL404
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Amn-Zorax Zwam en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Venijn uit Amn-Zorax Zwam verschijn! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Effect via wapen of door consumptie.</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt 12 punten schade meer (+12 schade elke maaltijd tot genezen). Vergiftiging door consumptie (via voedsel of drank) veroorzaakt 12 schade (+12 schade elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau en alle magische giften van gelijk niveau. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau of lager en alle magische giften van gelijk niveau of lager.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Rode Manapotion III		AL405
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, drie Rode Manabessen en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Rode Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Rode mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie</p> <p>De drinker herwint 15 punten rode mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Gele Manapotion III		AL406
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, drie Gele Manabessen en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Gele Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Gele mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 15 punten gele mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Blauwe Manapotion III		AL407
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, drie Blauwe Manabessen en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Door Blauwe Manabes en Lancetkruid in dit drankje geweven, zal het Blauwe mana geven!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker herwint 15 punten blauwe mana. Manapunten kunnen niet boven hun maximum.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel.</p> <p>Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Regeneratiebalsem		AL408
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Witte Viermadelief, een dosis Kneuskruid, een dosis Wondvaren en een Levensroos	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	<p>Genezende kruiden, verricht uw wonder!</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Enkel effect als aangebracht op een locatie die een doorgesneden pees heeft of is gebroken.</p> <p>Effect door bottenbreker of pezensnijder wordt ongedaan gemaakt.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Antiziekte IV		AL409
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een Levensroos, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	De Levensbloem groeit en bloeit over de zwarte vloek van de zieke kiem(of eigen incantatie)	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De gebruiker wordt van alle natuurlijke ziekten, tot maximum niveau 4, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Antigif IV		AL410
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een Amn-Zorax Zwam, een Witte Manabes en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	De Levensbloem groeit door de witte zegen over het venijn (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker wordt van alle giften (magische en natuurlijke), tot maximum niveau 4, die op het moment van het drinken in zijn lichaam aanwezig zijn, ontdaan.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Managif IV		AL411
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Amn-Zorax Zwam, een Zwarte Manabes en een dosis Violetaan	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>Enkel effect via wapen. (niv 4 magisch gif)</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt het verlies van 4 punten mana van elke kleur bij de getroffene (-4 mana van elke kleur bij elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Levensdrank		AL412
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, twee Levensrozen en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigdheden aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie.	
Effect	<p>Enkel door consumptie en indien de drinker zijn LP op 0 of -1 staan.</p> <p>De levenspunten van de drinker komen van 0 of -1 op 1 te staan. De drinker is NIET zelf in staat dit drankje tot zich te nemen aangezien hij buiten bewustzijn is!!!</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Mythril Gestel		AL413
Alchemie niveau 4		Geel
Doel	Een alchemieflesje, een dosis Driekleurig Klein Hoefblad, een dosis Amn-Zorax Zwam, een klein mythril voorwerp of mythrilerts en een dosis Lancetkruid	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie	De kracht van mythril en het Driekleurig Klein Hoefblad weerhouden de smet van de Amn-Zorax Zwam!	
Effect	<p>Enkel effect door consumptie.</p> <p>De drinker is voor 1 periode immuun aan alle giften, zowel magische als natuurlijke en alle natuurlijke ziektes tot maximum niveau 4.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Aanroeping der Alchemische Kracht		AL501
Alchemie niveau 5		Geel
Doel	?	
Reikwijdte	?	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ?)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een effect naar keuze te bekomen. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan.</p> <p>De alchemist voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit.</p> <p>Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel.</p> <p>Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaalt in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect.</p> <p>Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel.	
Manakost	5 punten Geel mana.	

Magisch Gif V		AL502
Alchemie niveau 5		Geel
Doel	?	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie	?	
Effect	<p>Effect via wapen of door consumptie.</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt 15 punten schade meer (+15 schade elke maaltijd tot genezen). Vergiftiging door consumptie (via voedsel of drank) veroorzaakt 15 schade (+15 schade elke maaltijd tot genezen). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau en alle magische giften van gelijk niveau.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	5 punten Geel mana.	

Managif V		AL503
Alchemie niveau 5		Geel
Doel		
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Benodigheden aanraken	
Incantatie		
Effect	<p>Enkel effect via wapen. (niv 5 magisch gif)</p> <p>De eerste treffer die met een wapen (of projectiel), gedompeld in dit gif, wordt toegebracht en schade veroorzaakt door pantser, veroorzaakt het verlies van 5 punt mana van elke kleur bij de getroffene (-5 mana van elke kleur bij elke maaltijd). Aanbrengen van dit gif op een wapen neutraliseert alle andere andere giften die op het wapen aanwezig zijn. Dit gif neutraliseert bij toediening ook alle natuurlijke giften die aanwezig zijn in het slachtoffer van gelijk niveau of lager en alle magische giften van gelijk niveau of lager.</p> <p>Zelfgemaakte alchemische brouwsels kunnen enkel in het spellokaal worden verkregen. De alchemist ruilt daar een leeg flesje tegen een flesje met het gemaakte brouwsel. Enkel de spelleiding kan de kruiden en manapunten inwisselen voor een alchemieflesje.</p> <p>Men kan geen brouwsels maken tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Enkele ogenblikken rollenspel	
Manakost	5 punten Geel mana.	

Vegetatie Vernietiging		DE101
Destructie niveau 1		Rood
Doel	Eén dosis van een kruid	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Van kruid tot kruimels; aldus vernietig ik uw groene hoop en de ingebedde Gele Krachten opdat de Almachtige Vernietiging zou zegevieren.	
Effect	De magiër kan 1 dosis van een rekwisietkruid tot stof doen verpulveren; het kruid wordt onbruikbaar. Een figurant neemt het kruid uit het spel. Magieresistentie van iemand die het kruid mogelijk vast heeft / bijheeft is van toepassing. De magiër moet het kruid kunnen zien om deze spreuk te kunnen doen. Deze spreuk kan dus niet gedaan worden op iemand die geen kruid zichtbaar draagt. Na vernietiging wordt het kruid overgedragen aan een figurant, een lid van de spelleiding of een afgevaardigde van het Manticore-Speltechniek team. Uiteraard wordt het rekwisietkruid buitenspel in perfecte staat gelaten en niet beschadigd, ook niet voor het rollenspel.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Windstoot		DE102
Destructie niveau 1		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Terug bij de kracht van de ijzige wind! DUW!	
Effect	Het doel ondergaat een DUW effect. Het doel moet zich 5 passen weg van de magiegebruiker bewegen.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Verlenging van het Rode Spoor		DE103
Destructie niveau 1		Rood
Doel	Magiër zelf en zijn eerstvolgende afstandsspreuk van Destructiemagie	
Reikwijdte	Speciaal	
Handeling	Tweemaal in de handen klappen	
Incantatie	Van hier tot verre einders! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>De magiër verlengt de reikwijdte van 1 destructiespreuk tot 30 passen. De magiër dient deze spreuk te doen vlak voor een andere spreuk van Destructie, indien hij de reikwijdte van deze spreuk wil uitbreiden.</p> <p>Deze spreuk werkt enkel voor spreuken met reikwijdte: 10 passen.</p> <p>Niet cumuleerbaar.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Er staat 'tweemaal in de handen klappen', de magiër moet dus nog beschikken over 2 bruikbare armen. Bruikbaar = geen pezen doorgesneden of gebroken.</p>	
Duurtijd	De magiër dient deze spreuk binnen de minuut te laten volgen door een afstandsspreuk van destructie of het effect vervalt.	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Vuurpijl		DE104
Destructie niveau 1		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Bij de destructieve kracht moge je branden! (2 OP PANTSER!)	
Effect	<p>De aangewezen persoon krijgt 2 punten schade.</p> <p>Pantser biedt bescherming.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Schokje		DE201
Destructie niveau 2		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Voel de ontlading van de rode mana! (3 DOOR PANTSER!)	
Effect	De aangewezen persoon krijgt 3 punten schade. Pantser biedt GEEN bescherming.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Vuurspeer		DE202
Destructie niveau 2		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Vol van rode mana stuur ik deze vuurspeer op u af! (5 OP PANTSER!)	
Effect	De aangewezen persoon krijgt 5 punten schade. Pantser biedt bescherming.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Bodemverschuiving		DE203
Destructie niveau 2		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	In ontnem je de grond onder je voeten, VAL!	
Effect	<p>Het aangewezen personage ondergaat het 'VAL' effect.</p> <p>Het doel moet zich op de grond laten vallen maar mag meteen terug rechtkomen.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Wapen des Wrake		DE204
Destructie niveau 2		Rood
Doel	Eén niet-magisch wapen	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Wapen aanraken	
Incantatie	<p>Wapen, wees vol van mijn wraak en woede!</p> <p>(of incantatie van eigen inventiviteit)</p>	
Effect	<p>Het aangeraakte wapen zal gedurende één gevecht magische schade veroorzaken. Het kan wezens treffen die immuun zijn voor niet-magische wapens en is onbreekbaar voor spreuken.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Bronzen Vloek		DE205
Destructie niveau 2		Rood
Doel	Eén personage + één bronzen munt of erts	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Brons tot stof!	
Effect	<p>De magiër verpulvert alle bronsstukken en bronsertsen die het doel bijheeft tot stof. Een figurant neemt de bronsstukken uit het spel. Zilverstukken, zilverertsen, goudstukken, goudertsen, mythrilstukken en mythrilersten blijven onaangetast. Voorwerpen in brons andere dan bronzen muntstukken en ertsen blijven ook onaangetast.</p> <p>Magieresistentie van het doel is van toepassing.</p> <p>Merk ook op dat de magiër zelf een bronzen muntstuk of erts verbruikt bij deze spreuk. (en moet die dus ook afgeven aan een figurant)</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Vernietig Magie		DE301
Destructie niveau 3		Rood
Doel	Eén rune of één brouwsel. (Rune of potion/gif/alchemisch brouwsel/drankje)	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Rood vuur blust het gele spoor!	
Effect	<p>Het doel verliest zijn magische of vergiftigende eigenschappen:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Runen worden van de personagekaart geschrapt -Giffen en magische drankjes worden door een figurant van hun speltechnische informatie ontdaan. <p>Geldt enkel voor runen die op een persoon, wapen of schild staan. In geval van onzichtbare of door kleding bedekte runen is het voldoende dat de magiër weet dat het slachtoffer de rune heeft staan en zonder de personagekaart van zijn doel te bekijken aan de noterende figurant meldt welke rune hij wil vernietigen.</p> <p>Bij runen die op een persoon, of zijn meedragen bezit staan is magieresistentie van toepassing.</p> <p>Met deze spreuk kan men een magisch slot niet open krijgen.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Ijzige cycloon		DE302
Destructie niveau 3		Rood
Doel	Allen personages binnen een straal van 5 passen rond de magiegebruiker	
Reikwijdte	5 passen rond de magiegebruiker	
Handeling	Eigen invetiviteit	
Incantatie	Deze cycloon van destructie drijft alles van zijn pad! (STRAAL VAN 5 PASSEN, DUW!)	
Effect	Allen personages binnen een straal van 5 passen rond de magiegebruiker ondergaan een DUW effect. Ze moeten zich 5 passen weg van de magiegebruiker bewegen.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Schok		DE303
Destructie niveau 3		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Voel de kracht van de rode mana! (5 DOOR PANTSER EN VAL!)	
Effect	De aangewezen persoon krijgt 5 punten schade + 'VAL' effect (moet zich op de grond laten vallen). Pantser biedt GEEN bescherming.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Vuurlans		DE304
Destructie niveau 3		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Ik stuur deze vuurlans op u af! (8 OP PANTSER EN DUW!)	
Effect	De aangewezen persoon krijgt 8 punten schade + DUW effect. Het doel moet zich 5 passen weg van de magiegebruiker bewegen. Pantser biedt bescherming	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Zilveren Vloek		DE305
Destructie niveau 3		Rood
Doel	Eén personage + één zilveren munt of zilvererts	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Zilver tot stof!	
Effect	De magiër verpulvert alle zilverstukken en zilvererts die het doel bijheeft tot stof. Een figurant neemt de zilverstukken uit het spel. Goudstukken, goudertsen, mythrilstukken en mythrilersten blijven onaangetast. Voorwerpen in zilver andere dan zilverstukken en zilverertsen blijven ook onaangetast. Magieresistentie van het doel is van toepassing. Merk ook op dat de magiër zelf een zilverstuk of zilvererst verbruikt bij deze spreuk. (en moet die dus ook afgeven aan een figurant)	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Crematoria		DE306
Destructie niveau 3		Rood
Doel	Eén lijk van een pas gestorven personage	
Reikwijdte	5 passen	
Handeling	Beide handen vooruit steken in de richting van het lijk.	
Incantatie	Uw botten (en vlees) tot as, gestorvene. Moge het vuur je overgang leiden.	
Effect	<p>Door magische verbranding herleidt de destructiemagier het lijk van één gestorven personage (kan ook Ondood of Demonisch zijn) tot as. De ziel van het lichaam wordt ten ruste gelegd.</p> <p>Gelieve dit effect te melden aan de persoon die het lijk speelt of aan een nabije figurant.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Aardschok		DE401
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Alle personages binnen een straal van 5 passen rond de magiegebruiker	
Reikwijdte	5 passen rond de magiegebruiker	
Handeling	Gehurkt met een vuist op de grond slaan.	
Incantatie	Bij de destructieve kracht breek ik de aarde onder jullie voeten (STRAAL VAN 5 PASSEN, VAL!)	
Effect	Iedereen binnen 5 passen van de magier ondergaat een 'VAL' effect.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Vuurbal		DE402
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Vuurbal!	
Effect	<p>De aangewezen persoon krijgt 12 punten schade + DUW effect: 5 passen weg van de magier vandaan.</p> <p>Pantser biedt bescherming (zie regels voor hoeveel bescherming pantser geeft)</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Bliksem		DE403
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Bliksem! (7 DOOR PANTSER EN VAL!)	
Effect	<p>De aangewezen persoon krijgt 7 punten schade + 'VAL' effect.</p> <p>Het doel moet zich op de grond laten vallen maar mag meteen terug rechtkomen.</p> <p>Pantser biedt GEEN bescherming.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Puls		DE404
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Alle personages die binnen de 5 passen van de magiegebruiker staan.	
Reikwijdte	5 passen	
Handeling	Beide handpalmen tegen de slapen van het hoofd plaatsen.	
Incantatie	Veld van rode mana, puls van energie! (STRAAL 5 PASSEN 4 DOOR PANTSER EN DUW!)	
Effect	<p>Alle personages binnen de 5 passen van de magiër krijgen 4 punten schade + 'DUW' effect.</p> <p>Ze moeten zich 5 passen weg van de magiegebruiker bewegen.</p> <p>Pantser biedt GEEN bescherming.</p> <p>Personages die onzichtbaar zijn door een spreuk (SP303) en die op deze manier schade ondervinden worden zichtbaar; indien deze onzichtbaren nog magieresistentie hebben en dus geen schade krijgen, dan worden ze ook niet zichtbaar. Personages die onzichtbaar zijn door een natuurlijke eigenschap worden niet zichtbaar, ookal krijgen ze schade.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Wapenbreker		DE405
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Eén niet-magisch wapen	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Het vuur van de smidse ontnem ik uit uw wapen! VERNIETIG WAPEN!	
Effect	<p>Het niet-magisch wapen is kapot en kan niet meer hersteld worden.</p> <p>Wapens met runen zijn magische wapens en ondervinden dus geen last van deze spreuk.</p> <p>Magieresistentie van de drager van het wapen is van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Schildbreker		DE406
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Eén niet-magisch schild	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Geen schild is bestendig tegen mijn wraak! VERNIETIG SCHILD!	
Effect	<p>Het niet-magisch schild is kapot en kan niet meer hersteld worden.</p> <p>Schilden met runen zijn magische schilden en ondervinden dus geen last van deze spreuk.</p> <p>Magieresistentie van de drager van het schild is van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Pantserbreker		DE407
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Eén niet-magisch pantser	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Daar waar gij het zwakst zijt, zal ik toeslaan! VERNIETIG PANTSER	
Effect	<p>Het niet-magisch pantser is kapot en kan niet meer hersteld worden.</p> <p>Pantsers met runen zijn magische pantsers en ondervinden dus geen last van deze spreuk.</p> <p>Magieresistentie van de drager van het pantser is van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Slotenbreker		DE408
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Eén niet-magisch slot	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Vuist tegen slot slaan.	
Incantatie	Waar een ijzeren wil is, is een weg! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	De magiër kan 1 niet-magisch slot vernietigen. Het slot is geopend en kan niet gesloten worden tenzij het hersteld wordt. Deze manier van openen zal steeds de eventuele inhoud van een kist of ander voorwerp waar het slot op zat beschadigen tenzij een lid van de spelleiding of een afgevaardigde van het Manticore-Speltechniek team hier anders over beslist. Kan geen sloten waar een rune op staat openen. Kan geen magisch voorwerpen beschadigen. Magieresistentie is niet van toepassing.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Mega flits		DE409
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Alle levende personage in een straal van 5 passen rondom de magiër	
Reikwijdte	5 passen	
Handeling	Met de armen in de hoogte reiken	
Incantatie	Flits van de destructieve krachten, verblindt mijn vijand! (STRAAL VAN 5 PASSEN, BLIND!)	
Effect	Alle levende personage in een straal van 5 passen rondom de magiër zijn voor 30 seconden verblind.	
Duurtijd	30 seconden	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Gouden vloek		DE410
Destructie niveau 4		Rood
Doel	Eén personage + één gouden munt of gouderts	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doal aanwijzen	
Incantatie	Goud tot stof!	
Effect	<p>De magiër verpulvert alle goudstukken en goudertsen die het doel bijheeft tot stof. Een figurant neemt de goudstukken en goudertsen uit het spel. Zilverstukken, zilverertsen, myrthilstukken en myrthilertsen blijven onaangetast. Voorwerpen in goud andere dan goudstukken blijven ook onaangetast.</p> <p>Magieresistentie van het doel is van toepassing.</p> <p>Merk ook op dat de magiër zelf een goudstuk of goudertst verbruikt bij deze spreuk (en moet die dus ook afgeven aan een figurant)</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Aanroeping der Destructieve Kracht		DE501
Destructie niveau 5		Rood
Doel	?	
Reikwijdte	?	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ?)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een effect naar keuze te bekomen. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan. De destructiemagiër voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit. Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel. Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaald in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect. Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p> <p>Magieresistentie van het doel is mogelijk niet van toepassing.(Beslissing van de spelleiding)</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel.	
Manakost	5 punten Rood mana.	

Doof Lichtbron		DU101
Duistermagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén (magische of gewone) kleine lichtbron.	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Brons van licht, kwijn weg in de duisternis!	
Effect	<p>De lichtbron wordt gedoofd op magische wijze. (mag via figurant gebeuren)</p> <p>Van toepassing op 1 lichtbron tegelijk, als je meerdere lichtbronnen (b.v. alle kaarsen op een kandelaar) wil uitdoven, moet je ook meerdere spreuken doen.</p> <p>Niet van toepassing op grotere lichtbronnen zoals een kampvuur of een open haard of de elektrische verlichting van locaties.</p> <p>Typisch van toepassing op: magisch licht van magiegebruikers, kaarsen, toortsen, fakkels.</p> <p>Als de lichtbron gedragen wordt door een personage is de magieresistentie van dat personage van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Detecteer Onleven		DU102
Duistermagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	(geen of eigen keuze)	
Effect	<p>De duistermagiër stelt vast of het doel een levend personage is, of een Ondode of een Demoon.</p> <p>Als het doel noch levend, noch ondoed of demonisch is, verneemt de duistermagiër enkel dat het personage niet-levend is.</p> <p>De identificatie gebeurt best via een discrete figurant die de moeite neemt om de identiteit van de duistermagiër niet te verraden aan het doel.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing op deze spreuk.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Genees Ondode I		DU103
Duistermagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén ondoed personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Ondood vlees, genees! (of eigen incantatie)	
Effect	Eén ondoed personage herwint tot 3 levenspunten. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht. Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten. Magieresistentie van het doel is niet van toepassing.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Schaduwmasker		DU104
Duistermagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén instemmend personage	
Reikwijdte	aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Duisternis onttrek dit gelaat aan het licht, mogen schaduwen het omsluiten	
Effect	Eén instemmend personage krijgt een masker van schaduw (donker gaas of doek) over gezicht waardoor hij onherkenbaar wordt voor anderen. PS speler dient zelf een prop hiervoor te voorzien, indien gezicht normaal te zien is door deze 'vermomming' beschouwt men de spreuk als 'mislukt'	
Duurtijd	Het effect vervalt de volgende ochtend of kan naar wens door het doel beëdigd worden	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Goede Dood		DU105
Duistermagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén lijk van een levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Op knieën zitten naast lichaam, handen boven het hart van het doel	
Incantatie	Heer van de Duisternis, neem deze ziel en naar uw koninkrijk en laat hem nimmer wederkeren naar deze dimensie!	
Effect	Als een levend personage sterft kan de duistermagiër met deze spreuk voorkomen dat DU206 'Animatie' op dit lijk werkt. De ziel van het lichaam wordt ten ruste gelegd.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Vervloek eten/drinken		DU201
Duistermagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén portie eten of drinken	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Helse pijnen en smart al wie dit nuttigt!	
Effect	Een gekozen portie voedsel of drank (1 glas of bord) wordt vergiftigd. Afhankelijk van het niveau van de magiër in Duistermagie zal het de hoeveelheid vergiftigd worden met een gif van een bepaald niveau. Voor Leerlingen, Gezellen, Meesters en Grootmeesters is dit respectievelijk een niveau 1, 2, 3 en 4 magisch gif.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Vernietig Lage Ondode		DU202
Duistermagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén ondoed personage (Lage Ondode)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Sterf opnieuw! (Of eigen incantatie)	
Effect	<p>De Lage Ondode trekt 15 punten schade. Pantser telt niet.</p> <p>Indien het doel op -1 of lager komt dan sterft het doel opnieuw. Er blijft weinig van over, het lijk kan niet terug gereanimeerd worden. Eventuele gedragen bezittingen blijven intact.</p> <p>De magiegebruiker licht de deelnemer die de zombie / het skelet uitbeeldt in over het feit dat hij niet meer tot onleven kan gewekt worden.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Genees Ondode II		DU203
Duistermagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén ondoed personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Ondood vlees, genees! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Eén ondoed personage herwint tot 7 levenspunten. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten.</p> <p>Magieresistentie van het doel is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Ondood Masker		DU204
Duistermagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Kleur verlaat dit dood gelaat!	
Effect	De magiër verandert zichzelf of een vrij aangeboden individu van uiterlijk in een ondoed iets. Ondode wezens ervaren de veranderde persoon hierna ook als ondode en zullen deze niet aanvallen indien hij of zij zelf aanvalt of incanteert op de onnoden. Ook levende wezens ervaren de veranderde persoon als dood (koude huid, lijkkleur, stank!). PS speler dient zélf een masker of gepaste schmink te voorzien!	
Duurtijd	Het effect vervalt de volgende ochtend of kan naar wens door het doel beëdigd worden	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Opfrissing		DU205
Duistermagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén ondoed personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Kleur des levens keer weder op de snoet van dit kadaver!	
Effect	Eén gekozen ondode krijgt een air van leven gedurende 1 dag. Dit houdt in dat de ondode er niet alleen uitziet als een levende, ook de lijkengneur valt weg en de ondode kan zich aan normale snelheid voortbewegen. Het effect vervalt de volgende ochtend. Magieresistentie van het doel is niet van toepassing indien het doel gewillig is.	
Duurtijd	Het effect vervalt de volgende ochtend of kan naar wens door het doel beëdigd worden	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Reanimatie		DU206
Duistermagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén ondoed personage (Lage Ondode)	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Herrijs! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>De Lage Ondode wordt terug op zijn maximaal aantal levenspunten gezet, en dus eventueel terug tot onleven gewekt.</p> <p>Deze spreuk werkt ook op Lage Ondoden die totaal in stukken zijn geslagen door fysiek geweld, of door shadespreuken van Destructiemagie.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op Lage Ondoden die omgebracht zijn door DU202/406 'Vernietig (Lage) Ondode', overgoten zijn geweest met AL301 'Gewijd water' of wiens restanten verbrand zijn door DE306 'Crematoria'.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op gewone lijken, en evenmin op andere typen van ondoden; met deze spreuk kan men dus geen ondoden maken, men kan enkel de laagste onder de ondoden heropwekken na fysieke vernietiging.</p> <p>De opnieuw tot onleven gewekte ondode staat onder controle van de magiegebruiker.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Gedeelde Smart		DU301
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Mijn pijn zult gij ook lijden! (ALLE SCHADE OP MIJN LEVENSPUNTEN KRIJGT GIJ OOK!) (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Men doet deze spreuk tijdens een gevecht op een van de tegenstanders. Tot het einde van het gevecht verliest het doel 1 levenspunt (pantser telt dus niet) voor elk levenspunt dat de magiër verliest.</p> <p>Magieresistentie van het doel is van toepassing.</p> <p>Merk op dat 0 het laagste is waarbij men nog 1 levenspunt kan verliezen</p> <p>Niet cumuleerbaar: zolang men deze spreuk actief heeft, kan men ze niet opnieuw doen.</p> <p>Tip: de magiër kan vrijwillig levenspunten verliezen, bijvoorbeeld door zijn eigen wapen. Het gaat enkel om levenspunten niet om punten van pantser.</p>	
Duurtijd	<p>Tot het einde van het gevecht of</p> <p>Tot de magiër de spreuk vrijwillig beëindigt, of</p> <p>Tot de magiër of het doel sterft, of</p> <p>Tot de magiër of het doel zich uit het gevecht terugtrekken.</p>	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Necrotiseer Weefsel		DU302
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Ledemaat van doel aanraken	
Incantatie	Levend weefsel, necrotiseer! (VERLAM+'locatie')	
Effect	Het ondergaat op de aangeraakte lichaamslocatie een 'VERLAM' effect. De geraakte locatie is onbruikbaar en tot genezing wordt toegediend	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Drainage des Levens I		DU303
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Onvrijwillig, levenskracht kom tot mij! (4 DOOR PANTSER!)	
Effect	De magiër onttrekt 4 levenspunten van het slachtoffer en draagt die over naar zichzelf. Hierbij kunnen de levenspunten van de magiër niet over de maximum waarde gaan.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Genees Ondode III		DU304
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén ondoed personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel Aanraken	
Incantatie	Ondood vlees, genees! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Eén ondoed personage herwint tot 11 levenspunten. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten.</p> <p>Magieresistentie van het doel is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Vervloek Persoon		DU305
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Koorts, zweren, etter, pus, pest, bloedingen tot de dood! (of eigen incantatie).	
Effect	<p>Het doel wordt besmet met een natuurlijke ziekte.</p> <p>Afhankelijk van het niveau van de magiër in Duistermagie zal het doel besmet worden met een ziekte van een bepaald niveau. Voor Gezellen, Meesters en Grootmeesters is dit respectievelijk een niveau 1, 2 en 3 natuurlijke ziekte.</p> <p>Indien in het bezit van deze spreuk moet de magiër voor aanvang van het spel in het spellokaal gegevenskaartjes van de ziektes gaan halen.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk, zie gegevenskaartje ziektes	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Ritueel van de Goede Dood		DU306
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Meerdere lijken van levende personages	
Reikwijdte	5 passen rond de magiër	
Handeling	Lijken in een cirkel leggen, magier gaat middenin de cirkel staan	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	Als een levend personage sterft kan de duistermagiër met deze spreuk voorkomen dat DU206 'Animatie' op dit lijk werkt. De ziel van het lichaam wordt ten ruste gelegd.	
Duurtijd	Ettelijke momenten rollenspel, vrij aan de magiër om er iets uitgebreids van te maken	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Duisternis		DU307
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Duistere krachten bundel u en ontneem mijn vijand het zicht! (BLIND)	
Effect	Het doel ondergaat een 'BLIND' effect. Het doel moet voor 30 seconden de ogen sluiten.	
Duurtijd	30 seconden	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Nachtmerrie		DU308
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Speciaal	
Handeling	via spelkot	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	<p>De magiër zendt een vrij gekozen (via fysisch gebonden component van slachtoffer - kan uiteenlopend zijn) speler of figurant een droom die hem reële schade berokkent. Het subject staat die morgen op als beleefde hij de nachtmerrie écht. De schade is afhankelijk van het niveau van de magiër. (Gezel 2 - Meester 4 - Grootmeester 6)</p> <p>Magieresistentie is NIET van toepassing</p> <p>Spreek is niet cumulatief op hetzelfde personage</p> <p>Contacteer spelleiding</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Animatie		DU309
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén lijk van een levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	<p>Dood vlees, sta recht en zet uw pad op deze wereld voort.</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Een lijk van een levend wezen (figurant of GEWILLIGE speler) herrijst als lage ondode. Lijken die een ritueel van de Goede Dood DU105/306 hebben ondergaan, verbrand zijn door DE306 'Crematoria' of besprenkeld zijn met AL301 'Gewijd water' kunnen niet rechtgezet worden. De ondode beweegt zich traag voort en is niet in staat tot communicatie.</p> <p>De ondode is onder controle van de duistermagiër die hem gemaakt heeft en moet binnen 10 passen van de magiër blijven of hij vergaat. Als de magiër sterft, sterft de ondode.</p> <p>De magiër dient zelf voor props en eventuele schmink te zorgen en kan maar 1 ondode per keer controleren.</p> <p>Ondode behoudt zijn wapenvaardigheden en verliest zijn magiegebruik, hij heeft 14 LP en geen pantserpunten.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk / maximum 2 uur	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Herrijzenis		DU310
Duistermagie niveau 3		Blauw
Doel	Restant van één ondoed personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	In naam des doods, Herrijs!	
Effect	<p>De Ondode wordt terug op zijn maximaal aantal levenspunten gezet, en dus eventueel terug tot onleven gewekt.</p> <p>Deze spreuk werkt ook op Ondoden die totaal in stukken zijn geslagen door fysiek geweld, of door shadespreuken van Destructiemagie.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op Ondoden die omgebracht zijn door DU406 'Vernietig Ondode', overgoten zijn geweest met AL301 'Gewijd water' of wiens restanten verbrand zijn door DE306 'Crematoria'.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op gewone lijken, en evenmin op andere typen van onnoden; met deze spreuk kan men dus geen onnoden maken.</p> <p>De opnieuw tot onleven gewekte ondode staat niet onder controle van de magiegebruiker.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Duistere Gezel		DU401
Duistermagie niveau 4		Blauw
Doel	De magiër zelf en een Duistere Gezel (Familiar)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ?)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een Duistere Gezel naar keuze te binden. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan.</p> <p>De duistermagiër voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit.</p> <p>Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel.</p> <p>Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaald in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect.</p> <p>Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p> <p>Verdere info over Duistere Gezellen (Familiars) is binnenspel te bekomen, speltechnische effecten voorzien door de spelleiding.</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel. De Duistere Gezel vergezelt de duistermagiër zolang deze voldoet aan de voorwaarden van de Duistere Gezel. Speltechnische verwijdering van de Duistere Gezel kan enkel mits tussenkomst van de spelleiding.	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Dubbele Smarten		DU402
Duistermagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Pijn uit de onderwereld zal uw deel zijn! (of eigen incantatie) (DUBBELE SCHADE VAN WAPENS)	
Effect	Men doet deze spreuk tijdens een gevecht op een van de tegenstanders. Niet cumuleerbaar op hetzelfde doel. Het doel (en zijn pantser en schild) krijgt dubbele schade van treffers met fysieke wapens en projektielen (pijlen en werpwapens) tot het einde van het gevecht. Verlies van levenspunten, beschermingspunten of manapunten door magie, gif of ziekte verdubbelt niet.	
Duurtijd	Tot het einde van het gevecht of Tot het doel sterft, of Tot het doel zich uit het gevecht terugtrekt.	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Vuil Wapen		DU403
Duistermagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén wapen (handwapen of afstandwapens)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Uw treffers zullen pus en etter pompen, en geen bloed! (of eigen incantatie)	
Effect	De magiër betovert één handwapen zodat , als het door de magiegebruiker zelf gehanteerd wordt, bij elke treffer waarbij levenspunten verloren gaan, dit wapen een infectie veroorzaakt. Een personage dat een infectie heeft opgelopen kan geen levenspunten herwinnen zolang de infectie niet genezen is. Deze spreuk kan enkel gedaan worden vlak voor of tijdens een gevecht, indien zich geen gevecht voordoet binnen de 5 minuten, verdwijnt het effect. Het wapen veroorzaakt geen magische schade noch extra schade door deze spreuk. Magieresistentie van het doel waarop het wapen gebruikt wordt is niet van toepassing.	
Duurtijd	Tot het einde van het gevecht	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Drainage des Levens II		DU404
Duistermagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Onvrijwillig, levenskracht kom tot mij!	
Effect	De magiër onttrekt 7 levenspunten van het slachtoffer en draagt die over naar zichzelf. Hierbij kunnen de levenspunten van de magiër niet over de maximum waarde gaan.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Genees Ondode IV		DU405
Duistermagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén ondood personage	
Reikwijdte	Aanraken	
Handeling	Doel Aanraken	
Incantatie	Ondood vlees, genees! (of eigen incantatie)	
Effect	Eén ondood personage herwint tot 15 levenspunten. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht. Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten. Magieresistentie van het doel is niet van toepassing.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Vernietig Ondode		DU406
Duistermagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén ondoed personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Sterf opnieuw! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>De Ondode trekt 15 punten schade. Pantser telt niet.</p> <p>Indien het doel op -1 of lager komt dan sterft het doel opnieuw. Er blijft weinig van over, het lijk kan niet terug gereanimeerd worden. Eventuele gedragen bezittingen blijven intact.</p> <p>De magiegebruiker licht de deelnemer die de ondode uitbeeldt in over het feit dat hij niet meer tot onleven kan gewekt worden.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Verban Demoon		DU407
Duistermagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén Demoon	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Verwijder uw demonisch lijf uit onze dimensie! (Of eigen incantatie)	
Effect	<p>De Demoon wordt terug gestuurd naar naar de demonische dimensie (het spellokaal).</p> <p>De Demoon is echter niet vernietigd en kan de demonische dimensie misschien ooit terug verlaten.</p> <p>Afhankelijk van de aard en kracht van de demoon zal de spreuk al dan niet werken.</p> <p>Indien men deze spreuk doet terwijl men in de demonische dimensie is, wordt de duivel naar een andere dimensie verbannen.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Aanroeping der Duistere Kracht		DU501
Duistermagie niveau 5		Blauw
Doel	?	
Reikwijdte	?	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ?)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een effect naar keuze te bekomen. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan.</p> <p>De duistermagiër voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit.</p> <p>Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel.</p> <p>Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaald in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect.</p> <p>Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p> <p>Dit is de spreuk om onnoden te maken en demonen op te roepen, naast tal van andere zaken...</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel.	
Manakost	5 punten Blauw mana.	

Hand des Doods		DU502
Duistermagie niveau 5		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Hand des Doods, STERF!!!	
Effect	<p>Het doel trekt 15 punten schade. Pantser telt niet.</p> <p>Indien het doel op -1 of lager komt dan sterft het doel automatisch. Er is geen uitzondering.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	5 punten Blauw mana.	

Genees Fysieke Wonde I		GE101
Genezing niveau 1		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Voel de heilzame krachten die de pijn verzachten. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Eén levend personage herwint tot 3 levenspunten . De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten.</p> <p>Deze spreuk werkt niet indien geïnfecteerd.</p> <p>Magieresistentie van het doel is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op Ondoden, Demonen, e.d..</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Verwijder Gif I		GE102
Genezing niveau 1		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Gif dat pijn voor u voorziet, deert u niet. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle niveau 1 magische giften worden genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan giften.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Deze spreuk geneest geen ziektes.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Genees Ziekte I		GE103
Genezing niveau 1		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Rode energie geneest uw ziekte. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle niveau 1 natuurlijke ziektes worden genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan ziektes.</p> <p>Deze spreuk geneest geen giften.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Magische Diagnose		GE104
Genezing niveau 1		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Uw pijn en smarten tekenen zich af in mijn geest. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>De magiër verneemt volgende informatie over de patiënt:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Niveau, aard en effecten van alle giften en ziekten aanwezig in de patiënt en de plaats van eventuele infecties. -Aantal levenspunten; diagnose verlengt de overlevingslevingsduur van een persoon die op 0 staat tot een maximum van 30 minuten en de levensduur van iemand die op negatief staat tot een maximum van 15 minuten. -Eventuele niet-levende of zelfs ondode toestand. <p>Gelieve binnenspel niet over puntenaantallen en niveaus te spreken.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Reiniging		GE105
Genezing niveau 1		Rood
Doel	Eén niet-magisch wapen of projectiel dat een infectie, ziekte of gif draagt.	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Wapen aanwijzen.	
Incantatie	Viezigheid verdwijn, zuiver en rein zult gij zijn ! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	Eén wapen of projectiel dat giften, infecties en/of ziektes draagt zal van al deze zaken ontdaan worden. Deze spreuk werkt enkel op niet-magische wapens en projectielen en wapens die geen runen bevatten. De magieresistentie van de gebruiker van het wapen is van toepassing.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Zuiver Bloed		GE106
Genezing niveau 1		Rood
Doel	De magiegebruiker zelf, wanneer hij in een gevecht is	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Handen en armen ten hemel strekken	
Incantatie	Uw veile vuiligheid deert mij niet! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	De magiër zelf kan gedurende het gevecht niet geïnfecteerd worden. De magiër kan nog wel besmet worden met een ziekte of vergiftigd worden. Bestaande infecties blijven aanwezig. De spreuk kan niet op derden gedaan worden. Magieresistentie is niet van toepassing. Deze spreuk kan enkel gebruikt worden in een gevecht.	
Duurtijd	Tot het einde van het gevecht	
Manakost	1 punt Rood mana.	

Genees Fysieke Wonde II		GE201
Genezing niveau 2		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Voel de heilzame krachten die het lijden verzachten. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Eén levend personage herwint tot 7 levenspunten. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten.</p> <p>Deze spreuk werkt niet indien geïnfecteerd.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op Ondoden, Demonen, e.d..</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Verwijder Gif II		GE202
Genezing niveau 2		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Gif dat lijden voor u voorziet, deert u niet. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle magische giften tot maximum niveau 2 worden genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan giften.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Deze spreuk geneest geen ziektes.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Genees Ziekte II		GE203
Genezing niveau 2		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Kwaad in dit bloed, verdwij! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle natuutlijke ziektes tot maximum niveau 2 worden genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan ziektes.</p> <p>Deze spreuk geneest geen giften.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Zalvend Lijden		GE204
Genezing niveau 2		Rood
Doel	De magiër zelf en indirect zijn medestanders	
Reikwijdte	Aanraking en indirect 10 passen	
Handeling	De armen kruisen voor de borst tijdens het uitten van de incantatie.	
Incantatie	De schade die ik krijg, ontvang ik met gelach, Want zij staat toch onder mijn gezag! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>De levenspunten die de magiër verliest door treffers van wapens of door spreuken kan hij als genezing doorgeven aan levende personages die binnen de tien passen staan. Per verloren levenspunt kan men 1 levenspunt genezen. Van zodra deze spreuk actief is kan de magiër zelf op geen enkele wijze levenspunten terugwinnen, tot beëindiging van deze spreuk. Levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden.</p> <p>Deze spreuk geneest geen negatieve levenspunten of indien geïnfecteerd.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing op deze spreuk.</p> <p>Deze spreuk geneest geen Ondoden, Demonen, e.d..</p> <p>Deze spreuk kan enkel gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	<p>Tot vrijwillige beëindiging, of</p> <p>Tot de magiër het bewustzijn verliest, of</p> <p>Tot de magiër gaat slapen, of</p> <p>Tot het einde van het gevecht.</p>	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Levenswake		GE205
Genezing niveau 2		Rood
Doel	Eén levend personage met levenspunten onder 1	
Reikwijdte	Aanraking (effect stopt indien contact verbroken)	
Handeling	Doel aanraken en ogen sluiten	
Incantatie	Bij de kracht van de rode mana zal jij blijven leven, hulp komt snel!	
Effect	<p>Het doel blijft in leven.</p> <p>Deze spreuk geneest geen levenspunten.</p> <p>Het doel is zolang het effect duur immuun voor ALLE schade, de magiegebruiker zelf is NIET immuun voor schade maar is niet verplicht het contact te verbreken indien hij schade oploopt.</p>	
Duurtijd	Tot contact verbroken wordt	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Tafelritueel I		GE206
Genezing niveau 2		Rood
Doel	Alle consumpties op een tafel (drank en maaltijden)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Een stukje eten breken of snijden of wat drank plengen (gieten).	
Incantatie	Eet en drinkt hier van gij allen, want dit is wijn en water van mijn land, graan uit mijn schuur en vlees van mijn weide! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle drank en maaltijden die op de tafel staan worden ontdaan eventuele niveau 1 magische giften en natuurlijke ziektes.</p> <p>Laat niet toe giften, infectie of ziekten te genezen.</p> <p>Laat niet toe ongebruikt gif dat nog in een potje zit te vernietigen.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Rood mana.	

Genees Fysieke Wonde III		GE301
Genezing niveau 3		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Voel de heilzame krachten die de bloeding verachten. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	Eén levend personage herwint tot 11 levenspunten. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden. OF Men geneest één verlamde locatie Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten. Deze spreuk werkt niet indien geïnfecteerd. Magieresistentie is niet van toepassing. Deze spreuk werkt niet op Ondoden, Demonen, e.d.. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Verwijder Gif III		GE302
Genezing niveau 3		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Gif dat bloedingen voor u voorziet, deert u niet. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	Alle magische giften tot maximum niveau 3 worden genezen. Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan giften. Deze spreuk geneest geen infecties. Deze spreuk geneest geen ziektes. Magieresistentie is niet van toepassing. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Genees Ziekte III		GE303
Genezing niveau 3		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Geloof mij en zuiver zijt gij. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle natuurlijke ziektes tot maximum niveau 3 worden genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan ziektes.</p> <p>Deze spreuk geneest geen giften.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Ontsmetting		GE304
Genezing niveau 3		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Stuk vlees, ontsmet en genees! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle infecties verdwijnen, men kan terug levenspunten herwinnen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten.</p> <p>Deze spreuk geneest geen giften.</p> <p>Deze spreuk geneest geen ziektes.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Tafelritueel II		GE305
Genezing niveau 3		Rood
Doel	Alle consumpties op een tafel (drank en maaltijden)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Een stukje eten breken of snijden of wat drank plengen (gieten).	
Incantatie	Eet en drinkt hier van gij allen, want dit is wijn en water van mijn land, graan uit mijn schuur en vlees van mijn weide! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle drank en maaltijden die op de tafel staan worden ontdaan eventuele magische giften en natuurlijke ziektes, tot maximum niveau 2.</p> <p>Laat niet toe giften, infectie of ziekten te genezen.</p> <p>Laat niet toe ongebruikt gif dat nog in een potje zit te vernietigen.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Rood mana.	

Genees Fysieke Wonde IV		GE401
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	<p>Voel de heilzame krachten die de amputatie verachten.</p> <p>(of incantatie van eigen inventiviteit)</p>	
Effect	<p>Eén levend personage herwint tot 15 levenspunten. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden.</p> <p>OF Regeneert alle afgehakte ledematen</p> <p>OF Geneest alle verlamde locaties</p> <p>Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten.</p> <p>Deze spreuk werkt niet indien geïnfecteerd.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op Ondoden, Demonen, e.d..</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Verwijder Gif IV		GE402
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Gif dat de dood voor u voorziet, deert u niet. (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle magische giften tot maximum niveau 4 worden genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan giften.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Deze spreuk geneest geen ziektes.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Genees Ziekte IV		GE403
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Ziekte, ik beveel u, ga heen! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle natuurlijke ziektes tot maximum niveau 4 worden genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan ziektes.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Deze spreuk geneest geen giften.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Totale Ontsmetting I		GE404
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Smet, verlaat dit lichaam! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	Alle giften, infecties en natuurlijke ziektes tot maximum niveau 3 worden genezen. Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan giften, infecties of ziektes. Magieresistentie is niet van toepassing. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Tafelritueel III		GE405
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Alle consumpties op een tafel (drank en maaltijden)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Een stukje eten breken of snijden of wat drank plengen (gieten).	
Incantatie	Eet en drinkt hier van gij allen, want dit is wijn en water van mijn land, graan uit mijn schuur en vlees van mijn weide! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	Alle drank en maaltijden die op de tafel staan worden ontdaan eventuele magische giften en natuurlijke ziektes, tot maximum niveau 3. Laat niet toe giften, infectie of ziekten te genezen. Laat niet toe ongebruikt gif dat nog in een potje zit te vernietigen. Magieresistentie is niet van toepassing.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Herstel magieresistentie		GE406
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Moge de weerstand zich herstellen!	
Effect	<p>De natuurlijke magieresistentie van het doel wordt terug op zijn maximale waarde gezet.</p> <p>Deze spreuk heeft geen effect op runen, voorwerpen of spreuken die het personage magieresistentie geven.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Levensgeschenk		GE407
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Alle levende personages in de een straal van 5 passen rondom de magiegebruiker met levenspunten onder 1	
Reikwijdte	5 passen rondom de magiegebruiker	
Handeling	In het midden van de cirkel op de knieën gaan zitten en ogen sluiten	
Incantatie	Moge de rode kracht jullie wonden stabiliseren en hulp snel ter plekke zijn!	
Effect	<p>Alle levende personages met levenspunten onder 1 in de een straal van 5 passen rondom de magiegebruiker, die op het moment van incateren zich binnen die radius begeven, worden in leven gehouden.</p> <p>Alle levende personages met levenspunten onder 1 in de een straal van 5 passen rondom de magiegebruiker, die op het moment van incateren zich binnen die radius begeven, zijn zolang het effect duur immuun voor ALLE schade, de magiegebruiker zelf is NIET immuun voor schade maar is niet verplicht het effect te verbreken indien hij schade oploopt.</p>	
Duurtijd	Tot de magiegebruiker zijn ogen opent	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Genees Dodelijke Wonde		GE408
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Eén levend personage met levenspunten onder 1	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Moge de helende krachten je wonden stabiliseren en je lichaam genezen!	
Effect	De levenspunten van het doel worden terug op 1 gezet	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Genees Magische Ziekte		GE409
Genezing niveau 4		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Moge de kracht van de rode mana de oeroude smet uit dit lichaam verdrijven!	
Effect	<p>Eén magische ziekte wordt genezen.</p> <p>Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan magische ziektes.</p> <p>Deze spreuk geneest geen natuurlijke ziektes.</p> <p>Deze spreuk geneest geen infecties.</p> <p>Deze spreuk geneest geen giften.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Rood mana.	

Aanroeping der Levenskracht		GE501
Genezing niveau 5		Rood
Doel	?	
Reikwijdte	?	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ...)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een effect naar keuze te bekomen. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan. De genezingsmagiër voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit. Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel.</p> <p>Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaald in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect.</p> <p>Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p> <p>Magieresistentie is niet noodzakelijk van toepassing. (Beslissing van de spelleiding)</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel.	
Manakost	5 punten Rood mana.	

Tafelritueel IV		GE502
Genezing niveau 5		Rood
Doel	Alle consumpties op een tafel (drank en maaltijden)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Een stukje eten breken of snijden of wat drank plengen (gieten).	
Incantatie	Eet en drinkt hier van gij allen, want dit is wijn en water van mijn land, graan uit mijn schuur en vlees van mijn weide! (of incantatie van eigen inventiviteit)	
Effect	<p>Alle drank en maaltijden die op de tafel staan worden ontdaan eventuele magische giften en natuurlijke ziektes, tot maximum niveau 4.</p> <p>Laat niet toe giften, infectie of ziekten te genezen.</p> <p>Laat niet toe ongebruikt gif dat nog in een potje zit te vernietigen.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	5 punten Rood mana.	

Totale Ontsmetting II		GE503
Genezing niveau 5		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Smet, verlaat dit lichaam! (of eigen incantatie)	
Effect	Alle giften, infecties en natuurlijke ziektes, tot maximum niveau 4 worden genezen. Deze spreuk herstelt geen levenspunten verloren aan giften, infecties of ziektes. Magieresistentie is niet van toepassing. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	5 punten Rood mana.	

Genees Fysieke Wonde V		GE504
Genezing niveau 5		Rood
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen incantatie	
Effect	Eén levend personage herwint ALLE levenspunten. EN Regenereert alle geamputeerde ledematen EN Geneest alle verlamde locaties. Deze spreuk werkt niet op negatieve levenspunten. Deze spreuk werkt niet indien geïnfecteerd. Magieresistentie is niet van toepassing. Deze spreuk werkt niet op Ondoden, Demonen, e.d.. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	5 punten Rood mana.	

Identificeer Rune		RU101
Runenmagie niveau 1		Geel
Doel	Eén personage of één voorwerp	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Toon mij de zegels op het gele veld! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>Indien het voorwerp of de persoon een of meerdere runen draagt, komt de magiër te weten om welke runen het gaat en wat hun effect is. Enkel info over runen (RUxxx) komt men te weten.</p> <p>Bij identificatie van een sierraad dat een spreuk bevat, verneemt men om welke spreuk het gaat, wat ongeveer de effecten zijn en wat het toverwoord ter activatie is.</p> <p>Men kan met deze spreuk niet achterhalen hoe men een slotrune moet openen.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Geluksrune		RU102
Runenmagie niveau 1		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU102: de eerstvolgende fysieke schade die de runedragers oploopt wordt herleid tot 0 (slagwapens, projectielen... OOK keelsnijden)</p> <p>De rune RU102 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU102.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Adrenarune		RU103
Runenmagie niveau 1		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU103: de eerstvolgende treffer is een KRACHTSLAG. Het gaat hier om de eerstvolgende treffer, men kan niet kiezen. Treffer = rake slag van handwapen</p> <p>De rune RU103 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU103.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Kleine Regeneratie Rune		RU104
Runenmagie niveau 1		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU104: het eerstvolgende levenspunt dat de runendrager verliest geneest onmiddellijk terug. Indien bij het verliezen van het volgende levenspunt een infectie wordt opgedaan, werkt de rune niet.</p> <p>De rune RU104 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU104.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Lichtrune		RU105
Runenmagie niveau 1		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU105: de runedragers kan 1 maal een kleine zaklamp gebruiken gedurende maximaal 15 minuten, om binnenspel als magische lichtbron te dienen.</p> <p>De rune RU105 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU105.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	1 punt Geel mana.	

Rune tegen Gif		RU201
Runenmagie niveau 2		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU201: het eerstvolgende gif heeft geen effect op de drager van de rune. Het gaat hier om de eerste vergiftiging van het personage, men kan niet kiezen.</p> <p>De rune RU201 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU201.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Rune tegen Ziekte		RU202
Runenmagie niveau 2		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU202: de eerstvolgende ziekte (besmetting met ziekte) heeft geen effect op de drager van de rune. Het gaat hier om de eerste ziekte waarmee het personage normaliter zou besmet worden, men kan niet kiezen.</p> <p>De rune RU202 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU202.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Rune der Wraak		RU204
Runenmagie niveau 2		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU204: de eerstvolgende treffer doet evenveel schade op de dader van de treffer (pantser van dader telt NIET). Het gaat hier om de eerste treffer op het personage, men kan niet kiezen. Treffer = rake slag van handwapen of raak schot van projectielwapen.</p> <p>De rune RU204 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU204.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Rode Rune		RU205
Runenmagie niveau 2		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU205: de runendrager kan door aanraking van de rune 2 punten rode mana herwinnen.</p> <p>De rune RU205 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU205.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Gele Rune		RU206
Runenmagie niveau 2		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU206: de runendrager kan door aanraking van de rune 2 punten gele mana herwinnen.</p> <p>De rune RU206 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU206.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Blauwe Rune		RU207
Runenmagie niveau 2		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU207: de runendragger kan door aanraking van de rune 2 punten blauwe mana herwinnen.</p> <p>De rune RU207 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU207.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	2 punten Geel mana.	

Spreukrune		RU208
Runenmagie niveau 2		Geel
Doel		
Reikwijdte		
Handeling		
Incantatie		
Effect		
Duurtijd		
Manakost	2 punten Geel mana.	

Kleine Wapenrune		RU301
Runenmagie niveau 3		Geel
Doel	Eén kwaliteitswapen (werkt niet op projectielen)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU301: Het wapen waarop deze rune geplaatst wordt, wordt magisch. Men duidt dit aan door op de personagekaart bij het wapen RU301 Magisch te schrijven.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Deze rune vereist een verplicht bezoek aan het spellokaal om het speltechnische kaartje dat hoort bij het gemaakte voorwerp op te halen.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Rune der Kracht		RU302
Runenmagie niveau 3		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU302: de drager van de rune kan elk gevecht 1 (extra) krachtslag doen. (krachtschot met handboog)</p> <p>De rune RU302 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU302.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Rune tegen Magie		RU303
Runenmagie niveau 3		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU303: de eerstvolgende directe spreuk heeft geen effect op de drager van de rune. Het gaat hier om de eerste spreuk op het personage, men kan niet kiezen. Werkt NIET tegen indirecte magie.</p> <p>De rune RU303 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU303.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Rune tegen Normale Afstandswapens		RU304
Runenmagie niveau 3		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU304: het pantser van de drager van de rune telt voor de schade van niet-magische afstandswapens.</p> <p>De rune RU304 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU304.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent gebruik: slechts bij magische vernietiging van de rune wordt ze geschrapt.	
Manakost	3 punten Geel mana.	

Rune der Teleportatie		RU401
Runenmagie niveau 4		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU401: de runedragers kan teleporteren door de rune aan te raken en teleportatie bewust te wensen, men kan dus niet per ongeluk teleporteren. Na activatie is de runedragers onmiddellijk buitenspel en begeeft hij zich na het noteren van effecten en schade gebeurd voor de teleportatie, zo snel mogelijk naar het spellokaal, van waaruit de geteleporteerde ergens willekeurig (veilig) te velde zal gedropt worden door de spelleiding.</p> <p>De rune RU401 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU401.</p> <p>Dit is een rune met éénmalig effect: na gebruik wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkele ogenblikken rollenspel in beslag, de rune blijft staan tot ze geactiveerd wordt.	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Pantserrune		RU402
Runenmagie niveau 4		Geel
Doel	Eén niet-gebroken kwaliteitspantser	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU402: het pantser waar deze rune op staat wordt magisch en houdt 2 extra slagen tegen. Deze rune reduceert de schade van spreuken NIET.</p> <p>De rune RU402 wordt geplaatst op het pantser. Men duidt de rune aan op de personage kaart door bij bijkomende magische effecten op het personage of bezittingen te vermelden RU 402: +2 en magisch</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Deze rune vereist een verplicht bezoek aan het spellokaal om het speltechnische kaartje dat hoort bij het gemaakte voorwerp op te halen.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Grote Geluksrune		RU403
Runenmagie niveau 4		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU403: de eerste fysieke schade die de runedragers oploopt tijdens elk gevecht wordt herleid tot 0 (slagwapens, projectielen,... OOK keelsnijden). Indien men ook de tijdelijke rune RU102 draagt, dan telt eerst rune RU403 en activeert de rune RU102 slechts bij de tweede treffer.</p> <p>De rune RU403 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU403.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Rune tegen Infecties		RU404
Runenmagie niveau 4		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU404: de drager van deze rune is immuun voor infecties veroorzaakt door geïnfecteerde wapens, beten of spreken van duistermagie.</p> <p>De rune RU404 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU404.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Deze rune beschermt niet tegen giften of ziekten.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Rune der Magiefocus		RU405
Runenmagie niveau 4		Geel
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU405: deze rune fungeert als magiefocus indien de drager van zijn fysieke magiefocus gescheiden is.</p> <p>De rune RU405 wordt geplaatst op het personage. Men duidt de rune aan op de personage kaart door een kruisje te plaatsen in het vakje bij RU405.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Grote Wapenrune van Kracht		RU406
Runenmagie niveau 4		Geel
Doel	Eén kwaliteitswapen (werkt niet op projectielen)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>De rune RU406 wordt geplaatst op het wapen. Men duidt de rune aan op de personagekaart door bij het wapen de vermelding RU406: magisch + 2 KRACHT effecten /gevecht te zetten.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Deze rune vereist een verplicht bezoek aan het spellokaal om het speltechnische kaartje dat hoort bij het gemaakte voorwerp op te halen.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Schildrune		RU407
Runenmagie niveau 4		Geel
Doel	Eén niet-gebroken kwaliteitsschild	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Eigen of geen incantatie	
Effect	<p>RU407: het schild wordt magisch: onkwetsbaar voor fysieke en magische breek- en vernietig effecten.</p> <p>De rune RU407 wordt geplaatst op het schild. Men duidt de rune aan op de personage kaart door bij bijkomende magische effecten op het personage of bezittingen de vermelding RU407: magisch schild te zetten.</p> <p>Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden en wordt het vakje met kruisje vol gemaakt.</p> <p>Deze rune vereist een verplicht bezoek aan het spellokaal om het speltechnische kaartje dat hoort bij het gemaakte voorwerp op te halen.</p> <p>Men kan geen runen plaatsen tijdens een gevecht.</p>	
Duurtijd	Het plaatsen neemt enkel ogenblikken rollenspel in beslag. Dit is een rune met permanent effect: slechts door magische vernietiging kan het effect ongedaan gemaakt worden.	
Manakost	4 punten Geel mana.	

Aanroeping der Scheppende Kracht		RU501
Runenmagie niveau 5		Geel
Doel	?	
Reikwijdte	?	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ...)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een effect naar keuze te bekomen. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan. De runenmagiër voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit. Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleiding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel. Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaald in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect. Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel.	
Manakost	5 punten Geel mana.	

Lees Mana		SP101
Spiritmagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Toon mij uw innerlijke bronnen van uw rode energie, uw gele structuur en uw blauwe gedachten !!!	
Effect	<p>De magiër verneemt door doorfluisteren, het aantal manapunten van elke kleur van het doel, indien de spreuk niet geresisteerd wordt.</p> <p>De magiegebruiker mag een figurant verzoeken om diskreet de informatie te gaan opvragen bij het doel en deze, zonder de identiteit van de magiegebruiker te ontbloten, te bezorgen.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Dwaallicht		SP102
Spiritmagie niveau 1		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Steek de zaklamp aan.	
Incantatie	Licht verdrijf de nevelen (of eigen incantatie)	
Effect	<p>De magiër mag een kleine zaklamp gebruiken om binnenspel als magische lichtbron te dienen. Dit magische licht kan niet doorgegeven worden. De magiër mag het effect naar wens beëindigen. De zaklamp is door de deelnemer zelf te voorzien.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	<p>Tot de magiër de lichtbron zelf dooft,</p> <p>Of tot de magiër gaat slapen,</p> <p>Of tot de magiër bewusteloos valt,</p> <p>Of tot de lichtbron op magische wijze gedooft wordt.</p>	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Boodschap		SP103
Spiritmagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Personage aanwijzen	
Incantatie	(geen)	
Effect	<p>De spiritmagiër legt één korte zin in de gedachten van het doel.</p> <p>De magiegebruiker deelt de zin mee aan een figurant of de spelleiding die het doel discreet op de hoogte brengt. De zin is voor het doel in zijn gedachten hoorbaar als een onnatuurlijk stemmetje dat duidelijk op magische wijze van buitenaf komt. Het doel ondervindt geen directe speltechnische nadelen van deze spreuk, en ze verhindert niet dat het doel spreuken kan doen. Dit is geen charmeerspreuk en deze spreuk is er niet om een doel tot bepaalde acties te dwingen. Het doel beseft steeds dat er een spreuk gedaan wordt.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan niet gebruikt worden in gevechten.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Detecteer magiefocus		SP104
Spiritmagie niveau 1		Blauw
Doel	Eén personage en zijn eventuele magiefocus	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Uw baken voor mana licht op en tekent zich af in mijn geest.	
Effect	<p>De magiegebruiker verneemt of het doel een magiefocus draagt. Als het doel een magiefocus draagt verneemt de spiritmagiër ook de aard en locatie van het voorwerp. De magiegebruiker mag een figurant verzoeken om diskreet de informatie te gaan opvragen bij het doel en deze, zonder de identiteit van de gebruiker van deze spreuk te ontbloten, te bezorgen.</p> <p>Deze spreuk kan niet worden gebruikt in een gevecht.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk, doch willen we vragen om geen aparte time-stop in te roepen voor deze spreuk, tenzij het echt noodzakelijk is.	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Verlenging van het Magisch Spoor		SP105
Spiritmagie niveau 1		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf en zijn eerstvolgende afstandsspreuk.	
Reikwijdte	Speciaal	
Handeling	Wijds gebaar met beide armen maken	
Incantatie	Ik verbreed mijn magische horizon! (Of eigen incantatie)	
Effect	<p>De magiër verlengt de reikwijdte van 1 spreuk tot 30 passen. De magiër dient deze spreuk te doen vlak voor een andere spreuk, indien hij de reikwijdte van deze spreuk wil uitbreiden.</p> <p>Deze spreuk werkt enkel voor spreuken met reikwijdte: 10 passen.</p> <p>Niet cumuleerbaar.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p> <p>Er staat 'wijds gebaar met beide armen', de magiër moet dus nog beschikken over 2 bruikbare armen. Bruikbaar = geen pezen doorgesneden of gebroken.</p>	
Duurtijd	De magiër dient deze spreuk binnen de minuut te laten volgen door een afstandsspreuk of het effect vervalt.	
Manakost	1 punt Blauw mana.	

Slag van de geest		SP201
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Beide handen vanuit de borst naar buiten gooien en dan doel aanwijzen	
Incantatie	Bij de kracht van mijn geest, achteruit! (DUW!)	
Effect	<p>Het aangewezen personage ondergaat het 'DUW' effect.</p> <p>Het doel moet zich 5 passen weg van de magiegebruiker bewegen.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Weg van het Woud		SP202
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Geesten van de natuur, gids mij door dit bos	
Effect	<p>De magiegebruiker kan allen het bos in. (Woudlopen)</p> <p>Zet een kruisje op de personagekaart van het doel bij SP102 bij de magische effecten.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	<p>De spreuk duurt tot het doel gaat slapen,</p> <p>Of tot het doel bewusteloos valt.</p> <p>De magiër kan de spreuk niet naar wens beëindigen.</p>	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Voeten ter Aarde		SP203
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Voeten ter aarde!	
Effect	<p>Deze spreuk heeft enkel effect indien de incantatie geroepen wordt.</p> <p>De magiër legt het doel de dwanggedachte op dat het zijn voeten (poten) niet meer van de grond kan krijgen. Het doel moet ter plaatse blijven staan, als waren zijn voeten aan de grond gelijmd. Het doel kan alle acties ondernemen behalve zijn voeten van hun plaats bewegen. Door een (buitenspel) reflexmatige beweging de voeten per ongeluk verplaatsen is toegestaan.</p> <p>Deze spreuk werkt niet op Ondoden, Demonen, e.d..</p>	
Duurtijd	<p>Maximaal 1 minuut, of</p> <p>tot de magiër de spreuk vrijwillig beëindigt, of</p> <p>tot het doel schade krijgt op zijn lichaam, of op zijn pantser of schild.</p> <p>De spreuk wordt ook beëindigd indien het doel 1 of meer manapunten verliest.</p>	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Droom		SP204
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Personage moet zich op het spelterrein bevinden.	
Handeling	Eigen keuze	
Incantatie	(eigen incantatie of geen incantatie)	
Effect	<p>Het doel zal de eerstvolgende keer dat het gaat slapen een door de magiër in zijn geest gegrifte droom dromen. De magiër beschrijft de droom aan de spelleiding die het doel bij het slapengaan of het ontwaken diskreet op de hoogte brengt van het gedroomde. Deze spreuk wordt steeds via de spelleiding uitgewerkt, nooit via een figurant, spreek dus rechtstreeks iemand van de spelleiding aan.</p> <p>Iemand die droomt praat niet noodzakelijk in zijn slaap. Het doel is vrij te doen en te laten wat hij/zij wil met de inhoud van de droom, het is en blijft slechts een droom!</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	<p>Tot het doel de droom gedroomd heeft.</p> <p>De magiër kan de spreuk niet naar wens beëindigen.</p>	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Vereeuwigde Impressie		SP205
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén personage + drager (perkament of leer)	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Personage bekijken	
Incantatie	<p>Ik teken voor nu en altijd het beeld af dat mij bijbleef.</p> <p>(of geen of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>De magiër creëert uit het niets een vel papier met daarop een afbeelding van een persoon die hij ziet.</p> <p>Werkwijze: De magiër contacteert de spelleiding en zal een tot potloodtekening bewerkte foto van het gevraagd personage overhandigd krijgen. Deze tekening is slechts een impressie en de foto is dus onderworpen aan eventuele bewerkingen door de spelleiding. Men kan geen taferelen of gebeurtenissen vastleggen met deze spreuk. Evenmin kan men personen die men vroeger gezien heeft vastleggen op papier.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	De magiër kan de (bewerkte) tekening binnen de 24u afhalen aan het spellokaal.	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Spiritueel Merkteken		SP206
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Ik merk u met mijn geestesteken!	
Effect	<p>De spiritmagiër brengt een fysiek en magisch zichtbaar merkteken aan op het gezicht, de voorarm of de hand van het doel dat niet uitwisbaar is voor een etmaal (24h) verstreken is. Het merkteken kan tot ongeveer 5cm doorsnede zijn of 1 woord lang. De spelleiding kan helpen met schmink voor specifieke merktekens. Nauwkeurig nabootsen van tatoeages is niet mogelijk met deze spreuk.</p> <p>De noterende figurant schrijft het ogenblik van aanbrengen op de personagekaart van het slachtoffer.</p> <p>Het is aangeraden dat de magiër zelf voorziet in een buitenspel item om merktekens mee aan te brengen. (Stempel of stift).</p>	
Duurtijd	Merkteken verschijnt ogenblikkelijk of binnen het uur (keuze van de magiër) en blijft 24u zichtbaar.	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Energiecontrole		SP207
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf en indirect zijn eerstvolgende spreuk	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Eigen inventiviteit	
Incantatie	<p>Uit de diepte van mijn wezen en ziel,</p> <p>tap ik de mana die ik wil.</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>De magiër moet deze spreuk doen vlak voor de spreuk waarvoor hij de manapunten van andere kleuren wil verbruiken.</p> <p>De magiër kan zijn eerstvolgende spreuk doen met de kleur(en) van mana die hij zelf wil. Men kan dus bijvoorbeeld een spreuk van destructiemagie van niveau 3 doen met 3 punten gele mana of 2 punten gele en 1 punt blauwe mana of...</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Tot de eerstvolgende spreuk van de magiër of maximaal vijf minuten.	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Cosmetische Correctie		SP208
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Speciaal	
Handeling	De te veranderen lichaamsdelen opsommen voor het incanteren van de spreuk	
Incantatie	Uit mijn geest komt mijn ware gedaante. (of eigen incantatie)	
Effect	<p>De magiër kan delen van zijn lichaam van uiterlijk doen veranderen. Hij kan puntoren wegnemen of doen verschijnen, zijn gelaat kleuren, zijn pupillen van kleur laten veranderen, lidtekens laten verschijnen, zijn haarkleur en haarstijl wijzigen,... De veranderingen zijn beperkt door wat de deelnemer zelf (of de spelleiding) aan aanpassingen kan voorzien in de vorm van lenzen, latex aanpassingsstukken, pruiken, baarden,... Eventueel kan de deelnemer in het spellokaal geschminkt worden. Nauwkeurig nabootsen van tatoeages is niet mogelijk.</p> <p>Deze spreuk kan niet op derden gedaan worden.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	<p>De verandering heeft plaats vanaf dat de speltechnische realisatie (schmink, oren opzetten / afzetten) gebeurd is.</p> <p>En duurt zolang de magiër wil, maar maximaal tot het einde van het lopende evenement.</p>	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Verhullende Aura		SP209
Spiritmagie niveau 2		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Armen kruisen	
Incantatie	Bij de kracht van de blauwe mana, vertroebel hun geest en verhuil mij voor hun zicht	
Effect	De magiër is onzichtbaar indien hij volledig stil blijft staan.	
Duurtijd	<p>Tot de magiër beweegt of spreekt</p> <p>Of tot de magiër magie gebruikt</p>	
Manakost	2 punten Blauw mana.	

Blind Vechten		SP301
Spiritmagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Personage aanraken	
Incantatie	De geest sluimert in uw waakzame oog!	
Effect	<p>Het personage kan Blind Vechten tot de eerstvolgende zonsopgang of de eerstvolgende zonsondergang. Het doel mag dus onzichtbare tegenstanders die binnen de tien passen een spreuk hebben gedaan, schade hebben gedaan of gesproken hebben, aanvallen.</p> <p>Zet een kruisje op de personagekaart van het doel bij SP202 bij de magische effecten.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	<p>Tot de eerstvolgende zonsopgang of de eerstvolgende zonsondergang.</p> <p>De magiër kan de spreuk niet naar wens beëindigen.</p>	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Manaschokje		SP302
Spiritmagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Ik ontnem uw geesteskracht!	
Effect	<p>Deze spreuk werkt enkel indien de incantatie geroepen wordt.</p> <p>Het doel verliest 1 manapunt van elke kleur.</p>	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Onzichtbaarheid I		SP303
Spiritmagie niveau 3		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Met minstens 1 hand de ogen aanraken	
Incantatie	Onzichtbaarheid!	
Effect	<p>De magiegebruiker en zijn uitrusting worden onzichtbaar voor alle levende wezens. Levende wezens kunnen de magiër slechts op 2 manieren waarnemen: enerzijds door de vaardigheid Blind Vechten, anderzijds door de spreuk DE404: Puls. Er is geen andere manier waarop levende personages de onzichtbare kunnen opmerken. (Neen, ook niet door reukzin, per ongeluk tegen lopen, ROLLENSPEL!) Personages met Blind Vechten kunnen de onzichtbare slechts opmerken als deze de aandacht trekt door b.v. te spreken.</p> <p>Niet-levende personages zoals Ondoden en Demonen nemen de magiegebruiker op normale wijze waar.</p> <p>De magiër wordt niet noodzakelijk zichtbaar als hij schade krijgt of manapunten verliest. De magiër kan deuren openen en sluiten zonder zichtbaar te worden, maar dit trekt wel de aandacht van personages met Blind Vechten.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	<p>Tot de magiër gaat slapen, of</p> <p>Tot de magiër de spreuk vrijwillig beëindigt, of</p> <p>Tot de magiër magie gebruikt (ook scrolls / voorwerpen), of</p> <p>Tot de magiër schade toebrengt aan een ander personage, of</p> <p>Tot de magiër een voorwerp opneemt of steelt.</p>	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Orakel		SP304
Spiritmagie niveau 3		Blauw
Doel	Speciaal	
Reikwijdte	Speciaal	
Handeling	Eigen inventiviteit	
Incantatie	(eigen incantatie of geen incantatie)	
Effect	<p>De spiritmagiër voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit, en stelt tijdens dit ritueel 1, 2 of 3 vragen. Hoe meer vragen, hoe waziger de antwoorden zullen zijn. De deelnemer kan zelf invullen wie of wat de geraadpleegde hogere macht is (godheid, spirits, geesten, manastromingen,...). Via deze spreuk kan de magiër cryptische informatie vernemen op gestelde vragen. Wie de hogere machten te veel lastig valt met onbenullige vragen zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p> <p>De magiër waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan in het spellokaal.</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding stelt de informatie binnen de 24 uren ter beschikking op een wijze eigen aan het rollenspel.	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Geluid der Stilte		SP305
Spiritmagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Geen woord meer uit jouw mond, geen kracht meer in jouw geest! (STOM!)	
Effect	Het aangewezen personage ondergaat het 'STOM' effect: mag 15 minuten niet spreken (ook geen magie gebruiken waarvoor een incantatie is vereist)	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Reflectie		SP306
Spiritmagie niveau 3		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Eigen inventiviteit	
Incantatie	Magische Spiegeling, Blauwe Schittering! (of eigen incantatie)	
Effect	<p>De magiër is na het doen van deze spreuk beschermd tegen de eerstvolgende spreuk die hem zou treffen. De magiër is automatisch immuun voor alle effecten van deze spreuk, ook al is ze goedaardig. De effecten van de spreuk die normaal van toepassing zouden zijn geweest op de spiritmagiër, zijn dan van toepassing op de magiegebruiker die de spreuk op de spiritmagiër deed. De spiritmagiër maakt dit effect in gevechten duidelijk door De spreuk kaatst terug! te roepen.</p> <p>In geval van resistentie tegen een spreuk telt dit effect voor eventuele runen of natuurlijke magieresistentie. Voor de magiër die een spreuk doet op de spiritmagiër en ze dan op zich zelf krijgt is magieresistentie niet van toepassing.</p> <p>Deze spreuk kan NIET gedaan worden tijdens een gevecht, doch wel voor een gevecht ontstaat om dan tijdens een gevecht effect te hebben.</p>	
Duurtijd	Tot de eerstvolgende spreuk of maximaal tot de volgende periode	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Zichtsverlies		SP307
Spiritmagie niveau 3		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Eén hand voor de ogen houden en na incantatie doel aanwijzen	
Incantatie	Bij de kracht van mijn geest ontmeen ik jou het zicht! BLIND!	
Effect	Het doel is voor 30 seconden verblind	
Duurtijd	30 Seconden	
Manakost	3 punten Blauw mana.	

Manaschok		SP401
Spiritmagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén personage	
Reikwijdte	10 passen	
Handeling	Doel aanwijzen	
Incantatie	Manaschok!	
Effect	Deze spreuk werkt enkel indien de incantatie geroepen wordt. Het doel verliest 4 manapunten van één door de magiegebruiker gekozen kleur.	
Duurtijd	Onmiddellijk	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Spirituele gezel		SP402
Spiritmagie niveau 4		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf en een Spirituele Gezel (Familiar)	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ?)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een Spirituele Gezel naar keuze te binden. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan in het spellokaal.</p> <p>De spiritmagiër voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit.</p> <p>Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel.</p> <p>Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaald in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect.</p> <p>Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p> <p>Verdere info over Spirituele Gezellen (Familiars) is binnenspel te</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel. De Spirituele Gezel vergezelt de spiritmagiër zolang deze voldoet aan de voorwaarden van de Spirituele Gezel. Speltechnische verwijdering van de Spirituele Gezel kan enkel mits tussenkomst van de spelleiding.	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Slaap		SP403
Spiritmagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén levend personage	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doel aanraken	
Incantatie	Slaap! Slaap! Slaap!	
Effect	<p>Deze spreuk enkel indien de incantatie geroepen wordt.</p> <p>Het doel valt in slaap en is zich niet bewust van wat er rondom hem gebeurt.</p>	
Duurtijd	<p>Het doel valt onmiddellijk in slaap, en wordt onmiddellijk en volledig wakker wanneer:</p> <p>De magiër de spreuk vrijwillig beëindigd, of</p> <p>Het doel levenspunten of manapunten verliest, of</p> <p>15 minuten (ongeveer duizend tellen) verstreken zijn.</p>	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Onzichtbaarheid II		SP404
Spiritmagie niveau 4		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Met minstens 1 hand de ogen aanraken	
Incantatie	Onzichtbaarheid!	
Effect	<p>De magiegebruiker en zijn uitrusting worden onzichtbaar voor alle levende wezens. Levende wezens kunnen de magiër slechts op 2 manieren waarnemen: enerzijds door de vaardigheid Blind Vechten, anderzijds door de spreuk DE404: Puls. Er is geen andere manier waarop levende personages de onzichtbare kunnen opmerken. (Neen, ook niet door reukzin, per ongeluk tegen lopen, ROLLENSPEL!) Personages met Blind Vechten kunnen de onzichtbare slechts opmerken als deze de aandacht trekt door b.v. te spreken.</p> <p>Niet-levende personages zoals Ondoden en Demonen nemen de magiegebruiker op normale wijze waar.</p> <p>De magiër wordt niet noodzakelijk zichtbaar als hij schade krijgt of manapunten verliest. De magiër kan deuren openen en sluiten zonder zichtbaar te worden, maar dit trekt wel de aandacht van personages met Blind Vechten.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	<p>Tot de magiër gaat slapen, of</p> <p>Tot de magiër de spreuk vrijwillig beëindigt, of</p> <p>Tot de magiër magie gebruikt (ook scrolls / voorwerpen).</p>	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Binding Magiefocus		SP405
Spiritmagie niveau 4		Blauw
Doel	Eén vrijwillige andere magiegebruiker en één voorwerp	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Doelen aanraken	
Incantatie	<p>Een band ontstaat en linkt de focus aan zijn gebruiker</p> <p>(of eigen incantatie)</p>	
Effect	<p>Deze spreuk werkt niet op een magiegebruiker over een magiefocus beschikt, tenzij de magiegebruiker afstand neemt van die magiefocus in het ritueel.</p> <p>De magiër maakt tijdens een ritueel dat uitgespeeld wordt naar eigen inventiviteit en aard van de spiritmagiër, een band tussen een magiegebruiker en een door deze magiegebruiker gekozen voorwerp. Na het ritueel kan de magiegebruiker het voorwerp als magiefocus gebruiken. (En men hoeft dus geen vier uur te wachten om terug spreuken te kunnen doen als men zijn magiefocus verloren was).</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt vijftien minuten, hierna kan de magiegebruiker het voorwerp als magiefocus gebruiken.	
Manakost	4 punten Blauw mana.	

Aanroeping der Spirituele Kracht		SP501
Spiritmagie niveau 5		Blauw
Doel	?	
Reikwijdte	?	
Handeling	Eigen inventiviteit, eigen aan personage en situatie (eventuele godsdienst, ...)	
Incantatie	(Volledig eigen keuze, kan zeer uitgebreid zijn)	
Effect	<p>Via deze spreuk kan de magiër proberen een effect naar keuze te bekomen. De deelnemer waarschuwt de spelleiding voor aanvang van het ritueel. Figuranten hebben op geen enkele wijze zeggingskracht bij deze spreuk, spreek dus rechtstreeks iemand van spelleiding aan. De spiritmagier voert een ritueel uit naar eigen inventiviteit. Gevraagd effect, uitvoering, duurtijd, invulling, inkleding, plaats, tijdstip en gebruikt materiaal hebben elk hun invloed op de slaagkans van het ritueel.</p> <p>Er zal steeds iets gebeuren, de spelleiding bepaald in hoeverre dit aanleunt bij het gevraagde effect.</p> <p>Wie de hogere machten te veel lastig valt zal hiervan de gevolgen binnenspel voelen.</p>	
Duurtijd	Het ritueel duurt minstens enige rollenspelogenblikken, de spelleiding verzorgt een effect binnen de 24 uren op een wijze eigen aan het rollenspel.	
Manakost	5 punten Blauw mana.	

Onzichtbaarheid III		SP502
Spiritmagie niveau 5		Blauw
Doel	De magiegebruiker zelf	
Reikwijdte	Aanraking	
Handeling	Met minstens 1 hand de ogen aanraken	
Incantatie	Onzichtbaarheid!	
Effect	<p>De magiegebruiker en zijn uitrusting worden onzichtbaar voor alle levende wezens. Levende wezens kunnen de magiër slechts op 2 manieren waarnemen: enerzijds door de vaardigheid Blind Vechten, anderzijds door de spreuk DE404: Puls. Er is geen andere manier waarop levende personages de onzichtbare kunnen opmerken. (Neen, ook niet door reukzin, per ongeluk tegen lopen, ROLLENSPEL!) Personages met Blind Vechten kunnen de onzichtbare slechts opmerken als deze de aandacht trekt door b.v. te spreken.</p> <p>Niet-levende personages zoals Ondoden en Demonen nemen de magiegebruiker op normale wijze waar.</p> <p>De magiër wordt niet noodzakelijk zichtbaar als hij schade krijgt of manapunten verliest. De magiër kan deuren openen en sluiten zonder zichtbaar te worden, maar dit trekt wel de aandacht van personages met Blind Vechten.</p> <p>Magieresistentie is niet van toepassing.</p>	
Duurtijd	Tot de magiër gaat slapen, of Tot de magiër de spreuk vrijwillig beëindigt.	
Manakost	5 punten Blauw mana.	