



EXPIATIO.NL

Expiatio Spreukenboek

# Inhoudsopgave

Spreuksysteem	3
Indelingen	5
Scholen van Magie	5
De Elementen	7
Elementaire spreuken Niveau I	8
Elementaire Spreuken Niveau II	12
Savantspreuken Niveau I	17
Savantspreuken Niveau II	24
Necromantie	29
Genezingsmagie	31
Bardenmagie	32
Alchemie	36

## Spreuksysteem

Expiatio heeft een groot aantal spreuken, en verschillende Klassen die magie kunnen gebruiken. In dit spreukenboek vind je de spreuken en dranken voor de Magiër, Necromantiër, Genezer, Savant, Bard en Alchemist.

Elke magiegebruiker heeft zijn eigen manier om een spreuk uit te spreken: mystieke gebaren worden vaak gebruikt, en soms ook het gebruik van symbolen of kleine rituele handelingen. Wat echter bij elke spreuk hoort, is de incantatie: de woorden waarmee je de magie richt. Tijdens het uitspreken van een spreuk, moet ook de incantatie uitgesproken worden. Elke spreuk heeft een eigen incantatie. Om een spreuk te gebruiken moet je beide handen vrij hebben! Mocht je onder het uitspreken van je incantatie (of bij het concentreren van je spreuk) getroffen worden door een spreuk of door een wapen, dan glipt de magie die je aan het oproepen was door je vingers. Door de afleiding kan je de spreuk niet voltooien, dit heeft je echter nog wel de mana gekost. Spreuken die je over een lange tijd wilt handhaven vragen soms om constante concentratie. Dit betekent dat je met niks anders bezig kan zijn dan het handhaven van de spreuk en dat wanneer je geraakt wordt door een wapen of spreuk, je je concentratie verliest.

Er zijn verschillende manieren om spreuken te gebruiken op Expiatio, we leggen ze hieronder verder uit.

### Savantspreuken (Savant)

Savanten krijgen hun magie van een ideaal. Ze hebben een vast aantal mana per dag. Savanten hebben toegang tot de Standaard Spreuk. Daarnaast kiest een Savant een stroming, Wijsgeer of Occultist, welke een Extra Spreuk geeft bij het aankopen van 'Spirituele Zegen'.

Een niveau I spreuk kost 1 spirituele mana, een niveau II spreuk kost 3 spirituele mana.

## Magiërspreuken (Magiërs)

Magiërs halen overige mana uit de zogenaamde 'manastenen', vreemde magische voorwerpen waar energie in zit, die bij spreuken te gebruiken is. Echter, alleen magiërs weten hoe deze energie te gebruiken is. Een manasteen kan slechts één keer gebruikt worden (lever gebruikte manastenen in bij de infobalie, bij een monster of bij de Spelleiding.)

Per dag heeft de Magiër twee innerlijke mana per niveau van magie wat hij beheerst. Een niveau 1 Magiër heeft dus twee innerlijke mana en een niveau 2 Magiër vier. Als de Magiër meer spreuken wil uitspreken, moet hij of zij manastenen zien te bemachtigen.

Niveau 1 spreuken kosten één manasteen, Niveau 2 spreuken drie manastenen. Een Magiër met Magie Eerste Niveau kent alle Niveau 1 spreuken die horen bij zijn element. Zodra de Magiër de vaardigheid Magie Tweede Niveau heeft aangeleerd zijn ook de Tweede Niveau spreuken beschikbaar.

## Necromantische spreuken (Necromantiërs)

Necromantiërs hebben vrijwel helemaal geen innerlijke mana. Zij halen hun krachten voor spreuken uit blauwe manastenen. Een Necromantiër krijgt beschikking over zes spreuken wanneer hij Necromantische Magie aankoopt. Elk van deze spreuken kost 1 mana om uit te spreken.

## Genezingsmagie (Genezer)

Genezingsmagie kan van verschillende bronnen komen. Welke bron varieert per karakter. Hoe vaker een personage de cumulatieve vaardigheid Genezingsmagie aankoopt, hoe meer Genezingsmana hij ontvangt. Elke spreuk uit de lijst van Genezingsmagie heeft een eigen manakost, en meerdere personen met de vaardigheid Genezingsmagie kunnen bijdragen aan deze kosten. Een aantal Genezers samen kunnen bijvoorbeeld de mana leveren die nodig is om een Fatal te genezen.

# Indelingen

## Duratie en Afstand

De duraties en afstanden van de spreuken in het systeem zijn gestandaardiseerd. In de volgende twee lijstjes staat hoe de duratie en afstand is ingedeeld:

### Duraties

- Direct
- 30 seconden
- 5 minuten
- Één uur
- Één dag (tot zonsopkomst)
- Concentratie

### Afstanden

- Aanraking
- Inname (Alchemistische dranken)
- Zelf
- 5 meter
- Gehoor (Mass effecten)

## Scholen van Magie

Spreuken zijn in te delen in verschillende Scholen van Magie. De drie Scholen die wij onderscheiden zijn:

### Betoveringen

Spreuken met een duratie langer dan Direct, en welke verwijderd kunnen worden door spreuken welke magie verdrijven. Een magisch web wordt hiermee geweven rond een persoon of voorwerp.

### Geest-beïnvloedende Spreuken

Spreuken met een directe of langere duratie, welke invloed uitoefenen op de geest van een persoon. Deze spreuken manipuleren de geest en wil van die persoon. Wezens zonder geest zijn sowieso immuun voor deze School.

## Fysieke Spreuken

Spreuken zonder duratie (Direct), die dus niet opgeheven kunnen worden met magie-verdrijvende spreuken of effecten. Vaak hebben zij een fysiek effect, zoals schade of genezing.

# De Elementen

## Aspecten van Elementen

De Elementaire spreuken zijn ingedeeld in passende Aspecten, die een beter beeld geven van waar het Element voor staat. Hieronder een overzicht:

### Lucht

Illusie: Dat wat je niet ziet, maar er wel degelijk is!

Het Weer: Storm en Bliksem.

### Vuur

Destructie: Vernietiging en Vlammen.

Chaos: Als Chaos je treft, verlies je de controle over jezelf.

### Aarde

Bescherming: De sterkste defensieve kracht is de Bescherming van Aarde.

Preservatie: De Aarde bewaart en beschermt de grootste schatten.

### Water

Mystiek: Tovenarij, Ware Magie, Kennis.

Ijs: De wereldse vorm van Water, hagelstormen en verkoeling.

# Elementaire spreuken Niveau I

Kosten: 1 elementaire mana

## Lucht

### Het Weer

#### *Bliksem:*

Een bliksemschicht schiet uit je wijsvinger en doet 1 Magic Through schade aan een aangewezen locatie.

Incantatie: "Bliksem!! Magic Through op (Lichaamsdeel)!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

#### *Windschok:*

Een plotselinge windstroom blaast een aangewezen persoon achteruit, waardoor die op de grond valt. Dit is dus een Strikedown effect, zonder schade.

Incantatie: "Windschok! Strikedown!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

### Illusie

#### *Duplicaat:*

Het lichaam van de Magiër verandert tijdelijk in Lucht en verdwijnt. Op de plaats waar de Magiër stond verschijnt een illusionair duplicaat. Het duplicaat kan geen spreuken uitspreken of fysieke interactie hebben. Als het aangevallen wordt, een spreuk over zich heen krijgt of de duratie afloopt eindigt het effect en keert het échte lichaam van de Magiër terug op de plaats waar hij de spreuk heeft uitgesproken. Dit doe je door direct met je hand omhoog terug te lopen.

Incantatie: "Kopieer mijn identiteit voor de ogen van de blinden."

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

#### *Verhullende Mist:*

Mist verschijnt en verhuult de Magiër. Hij is onzichtbaar zolang hij niemand aanvalt of zich verplaatst. Als hij zich verplaatst wordt de spreuk beëindigd. Een Windschok of ander windeffect doet de spreuk teniet.

Incantatie: "Nevel, omring mij volkomen!"

*Betovering, Zelf, Concentratie*



# Aarde

## Bescherming

### *Huid van Steen:*

De huid van de aangeraakte persoon verandert in solide graniet, wat hem 1 extra punt bescherming geeft op elke locatie. Dit beschermingspunt geldt als extra pantser en is dus niet geneesbaar. Niet cumulatief.

Incantatie: "Aarde, vloe over hem!"

*Betovering, Aanraking, 1 uur*

### *Reparatie:*

Magische energieën repareren een object volkomen of helen 2 schade op elke locatie van een Golem of vergelijkbaar creatuur. Als je magische voorwerpen probeert te repareren roep dan een spelleider.

Incantatie: "Aarde, breng dit stof weer samen tot een geheel!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Preservatie

### *Eeuwigheid:*

De Aardemagiër is zoals hij is en niets kan dat meer veranderen. Hij negeert de eerstvolgende vijandige spreuk die op hem geworpen wordt. Hiervoor roept hij 'No effect'. Dit werkt niet tegen losse effecten en calls. Deze spreuk beschermt niet tegen Arcane schade

Incantatie: "Niemand kan mij iets maken. Ik bén en zal eeuwig zijn!!"

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

### *Tand des Tijds:*

De Aardemagiër laat de tand des tijds toeslaan en vernietigt een pantser volledig op één locatie. Alle beschermingspunten op de aangewezen locatie verdwijnen, en het materiaal waar het pantser van gemaakt is wordt waardeloos.

Incantatie: "Dat pantser is de eeuwigheid niet waard, Shatter!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

# Vuur

## Destructie

### *Vuurbal:*

Een projectiel van vuur verlaat de gestrekte arm van de Magiër bij de handpalm en doet 2 Magic schade op de aangewezen locatie.

Incantatie: "Vuurbal op (Locatie)!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

### *Ontvlamming:*

Het aangeraakte wapen vat vlam. Het doet Magic schade gedurende de duratie van de spreuk. Een persoon die immuun is voor Magic krijgt alsnog de schade die het wapen normaal zou doen (meestal Sharp of Blunt).

Incantatie: "Ik ontsteek dit wapen met Vuur!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

## Chaos

### *Rein Vuur:*

De chaotische invloeden van het Vuur razen door de geest van een aangeraakt persoon. Deze verwijderen een Geest-beïnvloedende spreuk of effect.

Incantatie: "Niets heeft invloed op de belichaming van Chaos!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

### *Koortsvuur:*

Vuur dringt het hoofd van een wezen binnen en veroorzaakt een zware koorts. Dit effect is gelijk aan een Confuse.

Incantatie: "Word ziek door een verterend Vuur! Confuse!"

*Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

# Water

## Mystiek

### *Manipulatie:*

De Magiër gebruikt het water om de elementen om hem heen te manipuleren. Hij of zij verandert de materie van een component in een ander component van gelijk niveau. Zie de regels voor ambachten.

Incantatie: "De bindingen! De materie! Eureka!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

### *Identificeer:*

De Magiër komt de (basis-)eigenschappen van een bepaald kruid, drankje of (magisch) voorwerp te weten door zich te concentreren. Roep hier een spelleider voor.

Incantatie: Geen.

*Fysiek, Aanraking, Concentratie*

## IJs

### *Regeneratie:*

Zodra er bij de aangeraakte persoon een locatie op 0 komt te staan binnen de duratie van deze spreuk, zal er 1 levenspunt op die locatie genezen na 30 seconden (geen Fataals). Deze spreuk voorkomt de schade en bijbehorende effecten zoals giften dus niet. De spreuk eindigt na de genezing en is dus eenmalig.

Incantatie: "Voel de helende kracht van Water!"

*Betovering, Aanraking, 1 uur*

### *Stortvloed:*

Een projectiel van water verlaat de gestrekte arm van de Magiër bij de handpalm en doet 2 Subdue schade op de aangewezen locatie.

Incantatie: "Stortvloed op (Locatie)!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

# Elementaire Spreuken Niveau II

Kosten: 3 elementaire mana

## Lucht

### Illusie

#### *Illusie van Glas:*

De Luchtmagiër is volkomen onzichtbaar. De onzichtbaarheid eindigt zodra de Luchtmagiër iemand schade toedient of een andere spreuk doet.

Incantatie: "Met de eeuwige Lucht als glasblazer, word ik gevormd naar een glazen evenbeeld!"

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

#### *Vrijheid:*

De Magiër is gedurende de duratie van deze spreuk immuun voor manieren om hem in zijn beweging te beperken. Spreuken, effecten (Strike Down, Strike) en ook niet-magische situaties (vastgehouden worden) vallen onder deze manieren en zullen dus niet slagen, je roept hiervoor 'No Effect'.

Incantatie: "Vrij als een vogel, niet aan te tasten in mijn vrijheid!"

*Betovering, Zelf, 1 uur*

### Het Weer

#### *Solitaire Zone:*

Een windstoot vanuit het lichaam van de Luchtmagiër werpt iedereen binnen gehoorsafstand achteruit. Zij vallen een aantal meter verder op de grond.

Incantatie: "Lucht beveelt u: Weg van mij! Mass Windschok!"

*Fysiek, Gehoorsafstand, Direct*

#### *Kind van de Wolken:*

Het lichaam van de Magiër wordt gasvormig en kan zich door de wind laten verplaatsen naar een plaats binnen 50 stappen waar lucht kan komen. Tijdens deze verplaatsing kan de Magiër niet geraakt worden en is niet te zien; loop dus met je hand omhoog. N.B. Je kan hier niet een gesloten rituele plaats mee betreden of verlaten.

Incantatie: "Eindeloos wolkendek, neem uw kind op in uw armen!"

*Betovering, Zelf, Concentratie*

# Aarde

## Bescherming

### *Staalschubben:*

De huid van de Aardemagiër verandert in magisch staal, waardoor de magiër immuun is voor Normale Schade. Bovennatuurlijke Schade (Holy, Spirit, Unholy of Arcane) of Speciale Schade heeft nog steeds effect. Zie de Calls voor alle vormen van schade.

Incantatie: "Staal uit de krochten der Aarde, bedek mijn lichaam!"

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

### *Verstijving:*

De gewrichten van de aangewezen persoon verstijven. Hij of zij raakt onder invloed van een Paralyze.

Incantatie: "Aarde, verstijf hem! Paralyze!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

## Preservatie

### *Versmelting:*

De Aardemagiër gebruikt de Aarde om zichzelf en maximaal twee aangeraakte personen te omhullen met beschermende kracht. Op deze manier kunnen zij niet geraakt worden zolang de spreuk duurt, behalve door Arcane, wat de spreuk tevens opheft na 5 Arcane schade. Voor alle andere schade gebruik je de call 'No Effect'. Daarnaast sterven op deze manier verholde personen niet aan hun verwondingen zolang ze in dit krachtveld zitten. Bewegen is tijdens de spreuk niet mogelijk.

Incantatie: "Laat de Aardkrachten ons herbergen!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

### *Balseming:*

Je lichaam wordt voorbereid op de dood en de Preservatie van de Aarde. De Aardemagiër is immuun voor Geest-Beïnvloedende spreuken en effecten, Alchemie, Chirurgie en Bloeddorst. Als de magiër sterft tijdens de duratie van deze spreuk, neem dan contact op met de spelleiding.

Incantatie: "Preparatie is de sleutel. Nu zal mijn essentie eeuwig zijn."

*Betovering, Zelf, 1 uur*

# Vuur

## Destructie

### *De Ovens van Szargla:*

Één aangeraakte locatie van één persoon wordt verast. Die locatie krijgt 7 Magic Through schade te verduren. Deze schade gaat dus door pantser heen.

Deze spreuk is vernoemd naar een gevangenis in Tau'Chi, waar ter dood veroordeelden levend verbrand werden in gigantische ovens.

Incantatie: "Moge het Vuur dit vlees verzengen! 7 Magic Through!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

### *Annihilatie:*

De Destructie van het Vuur is absoluut. Al het aangewezen harnas en wapens van één doelwit spatten uiteen. Gebruik de Shatter call per te vernietigen harnas locatie of wapen van één doelwit.

Incantatie: "Geen materie is opgewassen tegen de Destructie van het Vuur! Shatter <locatie/wapen>! Shatter <locatie/wapen>! etc."

*Fysiek, 5 meter, Direct*

## Chaos

### *Berserk:*

Een aangeraakt persoon verliest de controle over zichzelf en zal strijd opzoeken. De persoon zal eerst de vijand aanvallen, maar wanneer er geen vijanden meer in de buurt zijn zal hij zijn vrienden aanvallen. Hij krijgt tevens 2 extra HP op elke locatie, is immuun voor Geest-beïnvloedende spreuken/effecten en kan gedurende de spreuk Strike slaan.

Incantatie: "In naam van Vuur, wees de storm op het slagveld!"

*Geest-beïnvloedend, Aanraking, 5 minuten*

### *Chaos Incarnatie:*

De Magiër verandert in een wezen van Vuur en Chaos. Gedurende de duratie van de spreuk ben je immuun voor spreuken en bovennatuurlijke schade (Magic, Holy, Unholy, Spirit, niet Arcane) en kan je géén magische vaardigheden of krachten meer gebruiken, waaronder je eigen spreuken. Magische voorwerpen werken niet tijdens de duratie, en spreuken in effect op het moment van uitspreken worden opgeheven.

Roep een spelleider als je deze spreuk binnen een uur vaker dan 1 maal gebruikt.

Incantatie: "Ryshac Machál"Nec Vhastur Káos!"

*Fysiek, Zelf, 5 minuten*

# Water

## Mystiek

### *Spookspreuk:*

Deze spreuk kopieert het effect van één van de volgende Eerste Niveau spreuken van andere elementen:

### Windschok:

Een plotselinge windstroom blaast een aangewezen persoon achteruit, waardoor die op de grond valt. Dit is dus een Strike effect, zonder schade.

Incantatie: "Windschok! Strikedown!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

### Huid van Steen:

De huid van de aangeraakte persoon verandert in solide graniet, wat hem 1 extra punt bescherming geeft op elke locatie. Dit beschermingspunt geldt als extra pantser en is dus niet geneesbaar. Niet cumulatief.

Incantatie: "Aarde, vloeï over op hem!"

*Betovering, Aanraking, 1 uur*

### Koortsvuur:

Vuur dringt het hoofd van een wezen binnen en veroorzaakt een zware koorts. Dit effect is gelijk aan een Confuse.

Incantatie: "Word ziek door een verterend Vuur! Confuse!"

*Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

### Machtsfocus:

Een aangewezen persoon krijgt 1 Arcane schade op zijn torso.

Incantatie: "Ik focus mijn macht! Arcane op torso!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

## IJs

### *Hagelstorm:*

Een tornado van hagel en ijs cirkelt rond een aangewezen persoon, waarbij de stukken ijs hem veelvuldig raken. Die persoon krijgt 2 Magic schade op elke locatie. Pantser beschermt tegen deze schade.

Incantatie: "Straffe bries en ijzige temperaturen, gij zult pijn verduren! 2 Magic iedere locatie!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

### *Einde van de IJstijd:*

De Magiër verdwijnt gedurende 30 seconden (je steekt je hand voor deze tijd in de lucht) en bevindt zich in een voor hem paradijselijke omgeving. Dit verwijdert alle negatieve Geest-beïnvloedende effecten en Betoveringen. Na deze 30 seconden komt hij verlicht weer terug

en geniet hij van het volgende effect: Immuniteit voor schade behalve Arcane, maar hij mag geen offensieve acties uitvoeren.

Incantatie: "De status quo zal breken, er wacht mij enkel nog het paradijs."

*Betovering, Zelf, 5 minuten*



# Savantspreuken Niveau I

*Kosten: 1 spirituele mana*

## Conflict - Hynafiad

### Standaard:

#### *Oude Bekende:*

De Savant is bekend met conflict en vreest niet wat een gevecht kan brengen. Hij negeert de eerstvolgende slag met een wapen. Hiervoor roept hij 'No effect'. Deze spreuk beschermt niet tegen Arcane schade.

Incantatie: "Niemand kan mij iets maken. Ik ben Conflict!"

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

### Wijsgeer:

#### *Kracht der Natuur:*

De Wijsgeer spreekt zijn zegening uit over het lichaam van een aangeraakt persoon, wat hem gedurende de duratie van de spreuk extra fysieke kracht geeft. Deze spreuk kopieert het effect van de vaardigheden Standvastigheid en Aambeeldslag. Kan alleen op anderen uitgesproken worden.

Incantatie: "Jij strijdt uit naam van Conflict, en kent geen genade voor mijn vijand!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

### Occultist:

#### *Corrosie:*

Een wapen corrodeert volledig. Het materiaal waar het wapen van gemaakt is wordt waardeloos.

Incantatie: "Erosie en Breuk! Neem weg de oorzaak van Conflict, Shatter!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

# Cyclus - Shenu

## Standaard:

### *Contact met de Natuurgeesten:*

De Savant kan met deze spreuk contact leggen met een in een voorwerp of natuurelement (waterval, boom) aanwezige natuurgeest. Roep hierbij een spelleider.

Incantatie: "Ik roep u, kind van de wereld, toon uzelf!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Wijsgeer:

### *Doodsomhelzing:*

Deze spreuk kan alleen uitgesproken worden op een stervend of gestorven wezen. Dit wezen zal niet kunnen herrijzen als Ondode. Als het wezen genezen wordt eindigt deze bescherming. Na het uitspreken van deze spreuk krijgt de Occultist 1 Spirituele mana terug. Als deze spreuk gebruikt wordt in een ritueel om iemand ter ruste te leggen wordt het ritueel versterkt.

Incantatie: "Omhels de dood, vecht niet meer! Volg het pad van de Cyclus!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Occultist:

### *Speel het Spel:*

Deze spreuk kan alleen op een ander worden gebruikt! De ontvanger spreekt luid en duidelijk een korte termijn doel uit. Tijdens de duratie krijgt de ontvanger het effect van de spreuk Vrijheid. Als het de ontvanger niet lukt binnen de tijdsduur het doel uit te voeren, krijgt hij een Torture effect. De Occultist moet zich vervolgens zo snel mogelijk verantwoorden bij Shenu. Als het doel gehaald wordt gebeurt er verder niets behalve het Vrijheid effect.

Incantatie "Vertel mij je doel en Shenu geeft je de wereld..."

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

# Opoffering - Sadaka

## Standaard:

### *Zegening:*

De Savant maakt een wapen heilig, waardoor het Holy schade doet. Een persoon die immuun is voor Holy krijgt alsnog de schade die het wapen normaal zou doen.

Incantatie: "Ik wijd dit wapen als symbool van Opoffering!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

## Wijsgeer:

### *Genezing:*

Er worden 2 HP genezen, verdeeld over het lichaam van de aangeraakte persoon. De Savant mag aangeven welke locatie(s) genezen moeten worden. Fatals kunnen niet genezen worden met deze spreuk. De Savant verliest zelf 1 HP op torso als hij deze spreuk gebruikt.

Incantatie: "Aanschouw! Een waardig offer. Leef!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Occultist:

### *Bloeddorst:*

Een aangeraakt persoon verliest 1 HP op zijn torso, wat de Occultist op zijn torso geneest. Deze schade negeert harnas op de torso van de aangeraakte en is dus in wezen 1 Through schade.

Incantatie: "Bloeddorst! Through!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Ridderlijkheid - Le Chevalier

### Standaard:

#### *Conjunctie:*

De Savant zegent een wapen, waardoor het Spirit schade doet. Een persoon die immuun is voor Spirit krijgt alsnog de schade die het wapen normaal zou doen.

Incantatie: "Ik wijd dit wapen als symbool van leiderschap!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

### Wijsgeer:

#### *Schild der Hoop:*

Een onzichtbaar schild omhult de Wijsgeer en geeft hem 1 extra punt bescherming op elke locatie. Ook is hij immuun voor angst (de spreuk Vrees Mij en het effect Fear, niet voor Terror). Deze bescherming blijft tot het eraf geslagen wordt, maar dan blijft de bescherming tegen Angst van kracht tot de duratie voorbij is. Niet cumulatief!

Incantatie: "Mijn nobele inborst beschermt mij!"

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

### Occultist:

#### *Vrees Mij:*

De aangewezen persoon is zeer bang voor de Occultist, en probeert minstens 15 meter van hem/haar vandaan te blijven zolang de spreuk in werking is. Hij zal de Occultist niet aanvallen met een boog of werpwapens.

Incantatie: "Vrees mij!"

*Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

## Verandering - Bianhua

### Standaard:

#### *Prolongatie:*

De Savant zet de magie van een betovering vast. Hierdoor wordt de duratie van een spreuk verdubbeld. Deze verdubbeling kan slechts één keer per spreuk worden toegepast. Werkt niet op Mass-spreuken of spreuken die op conditions staan.

Incantatie: "De verzegeling van kracht verheft de magie!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

### Wijsgeer:

#### *Manipulatie:*

De Wijsgeer gebruikt zijn krachten om de elementen om hem heen te manipuleren. Hij of zij verandert de materie van een component in een ander component van gelijk niveau. Zie de regels voor ambachten.

Incantatie: "De bindingen! De materie! Eureka!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

### Occultist:

#### *De Oorsprong:*

De Occultist verwijderd een spreuk of effect uit de school Betovering van een aangeraakt persoon of object.

Incantatie: "Met de kracht van behoudendheid ontrafel ik de magie!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

# Verlichting - Aydinlatma

## Standaard:

### *Zielenzicht:*

De Savant kan met deze spreuk iemands ziel ontdekken en zien aan wie deze ziel is opgedragen (bijv. Demon, Ondood). Ook de mate van verbondenheid met externe machten kan de Savant zien (van zwak tot sterk verbonden).

Incantatie: "Geen geheimen! Toon mij uw ziel!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Wijsgeer:

### *Zielenspraak:*

De Wijsgeer kan met deze spreuk een dode een vraag stellen, welke de dode naar waarheid moet beantwoorden indien mogelijk. De dode mag niet langer dan 1 uur dood zijn.

Incantatie: "Spreek, gestorvene, spreek!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Occultist:

### *Schuldgevoel:*

Door het doelwit zijn fouten in te laten zien schept de Occultist verwarring in zijn geest. Dit effect is gelijk aan een Confuse.

Incantatie: "Wees overspoeld door schuldgevoel! Confuse!"

Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

## Savantspreuken Niveau II

*Kosten: 3 spirituele mana*

### Conflict - Hynafiad

#### Standaard:

##### *Jacht naar Conflict:*

Hynafiad's inzicht wordt uitgestort over de aangeraakte persoon waardoor deze zich verliest in een blinde woede. Deze persoon zal vijanden, maar bij gebrek hieraan vrienden om zich heen zonder weerga aanvallen. Hij/zij krijgt tevens 2 extra HP op elke locatie, is immuun voor geest-beïnvloedende spreuken/effecten en kan gedurende de spreuk *Strike* slaan.

Incantatie: "Slijp de messen! Scherp de tanden! Spits de klauwen! *Berserk!*"

*Geest-beïnvloedend, Aanraking, 5 Minuten*

#### Wijsgeer:

##### *Lichamelijke Superioriteit:*

Bij het uitspreken van deze spreuk worden alle levenspunten van de Wijsgeer bij elkaar opgeteld en gemaakt tot één poel. Het hele lichaam van de Savant telt vervolgens als één locatie voor deze poel. Zolang de Savant nog levenspunten in deze poel over heeft functioneert hij alsof hij geen schade heeft gekregen. Verder werkt alle genezing dubbel zo effectief. Crushes worden behandeld als 5 schade, fatals werken normaal. Bij genezing terwijl de spreuk in werking is worden er levenspunten toegevoegd aan het totaal. Wanneer de spreuk is afgelopen vervallen alle levenspunten en worden alle locaties op nul gezet. Als de locatie van de Wijsgeer op 0 komt te staan gedurende de spreuk ontvangt de Savant een *Fatal* en eindigt de spreuk.

Incantatie: "Mijn lichaam is een werktuig met enkel strijd als doel"

*Fysiek, Zelf, 5 minuten*

#### Occultist:

##### *Heilig Licht:*

De incantatie van deze spreuk is het laatste wat de vijanden van de Occultisten van Conflict bewust meekrijgen van hun leven op Creatie. Gedurende deze spreuk is de Savant in staat om 7 maal achtereen een straal van heilig licht op de torso van een en dezelfde persoon binnen 5 meter te laten exploderen, waarna het slachtoffer 3 meter achteruit wordt geblazen. *Holy Strike, Holy Strike, Holy Strike.....*

Incantatie: "Enkel jij staat tussen mij en de overwinning!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

# Cyclus - Shenu

## Standaard:

### *Ketseuki Kokan:*

Door de beheersing over Cyclus is de Savant in staat lichaamsprocessen te versnellen. Op bevel van de Savant versnelt het natuurlijke genezingsproces gigantisch. De Savant regenereert hierdoor iedere 5 minuten een HP op een locatie naar keuze.

Incantatie: "Ik incubeer geen bloed, maar leven in mijn aderen."

*Betovering, Zelf, 1 uur*

## Wijsgeer:

### *Cachet des Doods:*

Wijsgeren van Shenu markeren met behulp van deze spreuk wie er klaar is om de volgende stap te zetten in de Cyclus. Zij die gemarkeerd zijn nemen afstand van hun lichaam om plaats te maken voor hun lotsbestemming.

Incantatie: "Je taak zit erop. Wij zien elkaar nog. *Holy Crush Through*"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Occultist:

### *Schouwing van het Hiernamaals:*

De Savant toont door deze spreuk aan een sterveling het lot. De aanblik van wat nog komen gaat boezemt een dusdanige hoeveelheid angst in bij deze persoon dat rennen de enige oplossing lijkt...

Incantatie: "Het is nog niet te laat mijn kind. Red jezelf! *Terror*"

*Geest-beïnvloedend, 5 meter, 1 uur*



## Opoffering - Sadaka

### Standaard:

#### *Parasitaire paradox:*

De Savant weet de paradox van Heilig en Onheilig op te heffen in zichzelf. Hierdoor geneest de Savant wanneer geraakt door "Holy" en "Unholy" schade in plaats van gewond te raken. Dit is gedurende de werking van de spreuk tevens de enige manier waarop de Savant kan worden genezen. Één "Holy/Unholy" schade geneest één levenspunt. Een Holy/Unholy "Crush" of "Fatal" geneest de locatie volledig. De locatie die het doelwit was van de schade wordt genezen. De Savant is niet immuun voor schade aan pantser.

Incantatie: "Wit en zwart verenigd, ik ben de devotie!"

*Betovering, Zelf, 1 uur*

### Wijsgeer:

#### *Retributie:*

Door zelf te lijden verwondt de Savant zijn vijanden. De Savant kan gedurende de betovering nadat er een spreuk op hem is gedaan, dezelfde spreuk eenmalig terug doen op de uitspreker. Dit gebeurt door te roepen "Retributie! <Gevolgd door de call van de originele spreuk>". Dit doet de spreuk uitgesproken over de Savant echter niet teniet! De retributie is niet uitvoerbaar onder invloed van *sleep*, *confuse* of bij bewusteloosheid. Wanneer een Savant immuun is voor een spreuk of effect mag hij de retributie nog steeds gebruiken. Retributie werkt ook op genezingsspreuken en andere positieve spreuken.

Incantatie: "Laat mij het juk dragen, ik zal het offer zijn!"

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

### Occultist:

#### *Manipulator van de Massa:*

De Savant ontvangt een zegening van Sadaka waardoor hij zijn slachtoffers kan manipuleren. Hierdoor kan hij gedurende de spreuk oneindig op aanraking de effecten "Sleep", "Confuse" en "Fear".

Incantatie: "Iedere wil buigt zich naar mijn wens, ik ben de manipulator!"

*Betovering, Zelf, 30 seconden*

## Ridderlijkheid - Le Chevalier

### Standaard:

#### *De Landerijen en hun Heer:*

De Savant van Le Chevalier benoemt twee anderen tot zijn linker- en rechterhand en plaatst deze hierbij onder zijn bescherming. Gedurende deze gratie kan de Savant locaties van deze twee die op 0 zijn komen te staan, direct weer genezen naar 1 op aanraking. De spreuk houdt op zodra de Savant bewusteloos raakt.

Incantatie: "Verenigd staan wij, verdeeld zijn wij gebroken."

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

### Wijsgeer:

#### *Eendrachtige Bezieling:*

Deze spreuk kan worden uitgesproken wanneer een groep personen besluit eendrachtig samen te werken. Nadat de personen dit duidelijk hebben gemaakt in een kleine ceremonie kan de Savant de spreuk uitspreken waardoor alle deelnemers gezegend worden (inclusief de savant, mits hij of zij deelnam). De kracht van de zegening hangt af van het aantal personen dat meedeed. Bij vijf personen zijn de deelnemers gedurende de betovering immuun voor "Fear" (de spreuk "Vrees mij" en het effect). Bij vijftien personen geldt het voorgaande effect en krijgen ze tevens tijdelijk de vaardigheid "Standvastigheid". Bij dertig deelnemers gelden voorgaande effecten en mogen alle deelnemers eenmalig een "Strike" slaan.

Incantatie: "Rijs omhoog en recht je rug! Vrijheid zal altijd triomferen!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

### Occultist:

#### *Maestro der Crapuul:*

Wanneer personen zich in een ceremonie duidelijk onderwerpen aan een leider kan deze spreuk worden uitgesproken om de leider te betoveren. De kracht van de betovering hangt af van het aantal personen dat knielt. Bij vijf knielende personen kan de betoverde iedere 10 seconden de spreuk "Vrees mij" uitspreken. Bij vijftien personen geldt het voorgaande effect plus dat de leider iedere 15 seconden een "Strikedown" op 5 meter afstand kan veroorzaken. Bij dertig personen gelden voorgaande effecten plus dat de leider per 10 seconden een "Torture" op aanraking kan veroorzaken.

Incantatie: "Kniel en wroet in het stof! Slavernij is de enige redding!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

## Verandering - Bianhua

### Standaard:

#### *Hoeder van het Netwerk:*

De Savant wordt kortstondig één met de leylijnen en kan zo een gesloten rituele plek betreden. Dit doet hij door zijn handen op de barrière te leggen en vervolgens de spreuk uit te spreken. Na de spreuk uitgesproken te hebben kan de Savant éénmalig door de barrière heen stappen. Om weer terug te kunnen moet de spreuken opnieuw worden uitgesproken, inclusief manakosten. Vraag voor het uitspreken aan een spelleider of de rituele plek op een normale manier gesloten is.

Incantatie: "Deze barrière is nihil, ik betreed deze plek!"

*Fysiek, Zelf, Direct*

### Wijsgeer:

#### *Heer van de Nexus:*

De Savant wordt gezegend door Bianhua en kan hierdoor zelfs energieën herscheppen. Gedurende de betovering is de Savant in staat om de ene soort mana in andere om te zetten in de verhouding  $X \rightarrow X-1$ .

Incantatie: "Ik herdefinieer de grondvesten, laat mij de schepper zijn!"

*Betovering, Zelf, 30 seconden*

### Occultist:

#### *Meester der Talenten:*

De Savant gebruikt de verandering van Bianhua om zijn talenten uit te breiden. Door een sterveling met een specifieke vaardigheid aan te raken en de incantatie uit te spreken kan de Savant voor één uur deze vaardigheid kopiëren.

Incantatie: "Ik, Uw kennis. Wij, de Wereld"

*Betovering, Zelf, 1 uur*

# Verlichting - Aydinlatma

## Standaard:

### *Immateriële Tweespalt:*

De Savant weet door inzicht in de menselijke natuur spreuken die gericht zijn op het beschadigen van de geest te onderscheppen en ongedaan te maken. Hierdoor kan de Savant wanneer er een geest-beïnvloedende spreuk wordt uitgesproken deze opheffen voordat deze doel treft. Dit kan zowel op spreuken gericht op de savant zelf, als gericht op anderen.

Daarnaast kunnen met deze spreuk ook geest-beïnvloedende spreuken en effecten die al in werking zijn worden opgeheven. Dit kan alleen niet als de Savant zelf onder invloed is van "Sleep" of "Confuse".

Incantatie: "Mijn geest tegen de jouwe! Counterspell!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

## Wijsgeer:

### *Nihilatie:*

De Savant beschouwt een sterveling en realiseert zich diens insignificantie. Hierdoor is het alsof de persoon niet meer bestaat voor de Savant. De Savant kan op geen enkele manier meer beïnvloed worden door de gekozen persoon, maar dit geldt andersom ook! Beide personen negeren alle schade en spreuken van elkaar. Gebruik hiervoor de call: "No effect".

Arcane schade raakt nog wel. Verder geldt dat elkaar niet fysiek kunnen hinderen of vastbinden. De personen kunnen elkaar nog wel horen.

Incantatie: "Profaniteit kan mij niet deren, jij bent niets!"

*Betovering, Zelf, 5 minuten*

## Occultist:

### *Lotsverschaffing:*

De Savant dwingt een mens het pad van Verlichting te bewandelen. Het doelwit moet een commando van de Savant opvolgen. Door de vereiste concentratie voor de spreuk is de Savant gedurende de duratie van de spreuk niet in staat om iets anders uit te voeren dan rechtop staan. De Savant kan de spreuk niet afbreken. Het slachtoffer en de Savant herinneren zich wat er gebeurde tijdens de spreuk. Deze spreuk werkt alleen op normale mensen. Roep bij gebruik op iets anders een spelleider.

Incantatie: "Gehoorzaam mij Kind van het Leven. Beïnvloed Sterveling! <gevolgd door het commando>"

*Geest-beïnvloedend, Aanraking, 5 minuten*

# Necromantie

*Kosten: 1 necromatische mana*

## *Doemschicht:*

Een zwarte schicht schiet uit de wijsvinger van de Necromantiër en doet 1 Unholy Through schade aan een aangewezen locatie.

Incantatie: "Doemschicht! Unholy Through op (Lichaamsdeel)!"

*Fysiek, 5 meter, Direct*

## *Leven:*

Het weggestroomde leven van een persoon wordt deels teruggegeven door de Necromantiër. Er worden 2 schadepunten genezen, verdeeld over het lichaam van de aangeraakte persoon. De Necromantiër mag aangeven welke locatie(s) genezen moeten worden. Fatals kunnen niet genezen worden met deze spreuk.

Incantatie: "Bij mijn Necromatische krachten, Leef!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## *Beïnvloed Ondode Niveau X:*

Één Ondode moet de Necromantiër gehoorzamen. Het niveau van de Ondode die met deze spreuk kan worden beïnvloed hangt af van de hoeveelheid mana die gebruikt wordt. Voor elk niveau is 1 mana nodig, tot een maximum van 5 voor deze spreuk.

Incantatie: "Gehoorzaam mij, dienaar van de dood Niveau <X>!" gevolgd door het commando.

*Betovering, 5 meter, 5 minuten*

## *Vrees Mij:*

De aangewezen persoon is zeer bang voor de Necromantiër, en probeert minstens 15 meter van hem vandaan te blijven zolang de spreuk in werking is. Hij zal de Necromantiër niet aanvallen met een boog of wapens.

Incantatie: "Vrees mij!"

*Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

## *Bloeddorst:*

Een aangeraakt persoon verliest 1 schadepunt op zijn torso, wat de Necromantiër op zijn torso geneest. Deze schade negeert harnas op de torso van de aangeraakte en is dus in wezen 1 Through schade. Deze spreuk werkt slechts op organische wezens.

Incantatie: "Bloeddorst! Through!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## *Verdoemenis:*

De Necromantiër maakt een wapen onheilig, waardoor het Unholy schade doet. Dit zal meer schade doen tegen bijvoorbeeld engelen en wezens met bescherming tegen aardse wapens.

Een persoon die immuun is voor Unholy krijgt alsnog de schade die het wapen normaal zou doen.

Incantatie: "Ik wijd dit wapen aan de Dood!"

*Betovering, Aanraking, 5 minuten*

# Genezingsmagie

## *Genezende Krachten:*

De genezer kan door te blijven incanteren jezelf of een ander 1 hp per 10 secondes genezen. De genezer kan dit blijven doen totdat het lichaamsdeel volledig genezen is. Als de genezer stopt met incanteren of aangevallen wordt stopt de spreuk. Fataals, giften en ziekten worden niet door deze spreuk genezen.

Kost: 1 mana

Incantatie: Variabel, zolang het duidelijk is voor de ontvanger

*Fysiek, Aanraking, Concentratie*

## *Genees Fatal:*

Met een uiterste inspanning genees je een Fatal van de aangeraakte persoon.

Kost: 10 mana

Incantatie: "Terug uit de dood, trek ik je! Sluit, Fatale wond, sluit!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## *Reiniging:*

Zuiverende magie reinigt de aangeraakte persoon van alle vergiften en ziekten.

Kost: 2 mana

Incantatie: "Reinig dit lichaam!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## *Welzijn:*

De Genezer verwijdert een spreuk of effect uit de scholen Geest-beïnvloedend of Betovering van een aangeraakt persoon.

Kost: 2 mana

Incantatie: "Invloed gewist, Essentie geschoond!"

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Bardenmagie

Bardenmagie komt in 3 niveaus, elk als vaardigheid 'Muzikale Gaven' aangekocht. Er zijn drie kunstvormen waar een Bard zich in kan specialiseren: Logos, Pecunia en Bellum. Logos is woord en verhaal. Pecunia is geld en handel. Bellum is strijd en kracht. Iedere spreuk kost het niveau aan Hymnes. Een Niveau 3 spreuk kost dus 3 hymnes. Om een bardenspreuk te doen moet je gebruik maken van je kunst, zoals verhalen vertellen, muziek maken of zelfs goochelen. Anders dan bij andere spreuken is er dus géén incantatie maar hooguit het maken van een call of duidelijk maken van het effect nadat je je kunst vertoond hebt. Zie verder de vaardigheid Muzikale Gaven voor details en wanneer je beschikking hebt tot welke spreuken.

Een voorbeeld, Soveliss koopt bardenmagie Niveau I aan, en kiest voor 'Bellum'.

Bardenmagie I	Niveau I	Niveau II	Niveau III
Logos			
Pecunia			
Bellum			

Vervolgens koopt hij Bardenmagie niveau II aan, waardoor hij niveau II Bellum spreuken krijgt en hij kiest voor niveau I 'Pecunia'.

Bardenmagie II	Niveau I	Niveau II	Niveau III
Logos			
Pecunia			
Bellum			

Tenslotte koopt Soveliss bardenmagie niveau III. Hierdoor kan hij niveau III Bellum spreuken, niveau II Pecunia en niveau I Logos.

Bardenmagie III	Niveau I	Niveau II	Niveau III
Logos			
Pecunia			
Bellum			



## Niveau 1 spreuken

*Kosten 1 Hymne*

### Logos

*Hemelse Inspiratie:*

De Bard beïnvloedt de geest van het doelwit en geeft hem/haar een visioen over een onderwerp naar keuze. Roep bij deze spreuk dus een spelleider.

*Geest-beïnvloedend, Aanraking, Direct*

### Pecunia

*Fascinatie:*

De Bard houdt de aandacht van zijn doelwit bij hem en hem alleen. Zolang de Bard zijn kunst uit blijft voeren kan het doelwit niet wegstijgen en heeft hij niet langer door wat er in de rest van de wereld gebeurt. Dit effect valt te verbreken met hevige fysieke aanraking (duwen, trekken, wakker schudden etc.).

*Geest-beïnvloedend, Aanraking, 5 minuten*

### Bellum

*Genezende Krachten:*

Er wordt 1 schadepunt genezen op het aangeraakte lichaamsdeel. Fatals, giften en ziekten worden niet door deze spreuk genezen.

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Niveau 2 spreuken

*Kosten 2 Hymnes*

### Logos

#### *Zielenzicht:*

De Bard kan met deze spreuk iemands ziel ontdekken en zien aan wie deze ziel is opgedragen (bijv. Demon, Ondood). Ook de mate van verbondenheid met externe machten kan de Bard zien (van zwak tot sterk verbonden).

*Fysiek, Aanraking, Direct*

### Pecunia

#### *Hoorn des Overvloeds:*

Een aangeraakt persoon raakt dusdanig geïnspireerd door de bard dat hij op zoek gaat naar rijkdommen. Hij mag eenmalig rollen op de Reiziger tabel bij de infobalie.

*Geest-beïnvloedend, Aanraking, Direct*

### Bellum

#### *Geboren voor Strijd:*

De Bard inspireert een strijder te vechten tot het uiterste. De aangeraakte persoon is voor de duratie van de spreuk immuun voor Fear en de spreuk Vrees mij. Tevens kan hij elke 30 seconden een Strike slaan met een wapen.

*Geest-beïnvloedend, Aanraking, 5 minuten*

## Niveau 3 spreuken

*Kosten 3 Hymnes*

### Logos

*Voordracht van de Virtuoso:*

De Bard haalt de herinnering aan een held in toehoorders naar boven. Toehoorders maken deze herinnering actief mee, en zullen hierdoor beïnvloed worden, afhankelijk van het verhaal wat de Bard vertelt. Roep hierbij een spelleider.

*Geest-beïnvloedend, Gehoorsafstand, Direct*

### Pecunia

*Het Laatste Kunststuk:*

Het slotstuk van de opvoering van de Bard laat zijn toehoorders in opperste verbazing achter. Deze spreuk is gelijk aan een Mass Confuse effect.

*Geest-beïnvloedend, Gehoorsafstand, 30 seconden*

### Bellum

*Horrors van het Front:*

De verhalen en klanken die doen herinneren aan oorlog jagen eenieder angst aan. Deze spreuk is gelijk aan een Mass Fear effect.

*Geest-beïnvloedend, Gehoorsafstand, 30 seconden*

## Alchemie

Alchemie komt voor in drie specialisaties: Transmutatie, Esoteriek en Entropie. Bij het aankopen van 'Alchemie I' kies je een specialisatie waar je het niveau I drankje van brouwen. Koop je vervolgens 'Alchemie II' aan, dan kies je een extra specialisatie, ook kan je het niveau I en II drankje van je eerste specialisatie én het niveau I drankje van de nieuwe specialisatie. Met 'Alchemie III' krijg je de kennis over het brouwen van de laatste drank van je eerste specialisatie, de niveau II drank van je tweede specialisatie en de niveau I drank van de nog overgebleven specialisatie.

De kosten van de alchemistische dranken vereisen kruiden en giften in plaats van mana. Deze kunnen worden gevonden met de vaardigheid botanicus, verhandeld of gekocht worden in het spel. Om het effect van een drankje te krijgen moet het vooraf worden gebrouwen. Dit doe je door uit te spelen dat je bezig bent het drankje te maken en vervolgens naar de infobalie te gaan waar je de gebruikte kruiden componenten kan ruilen voor de drank die je hebt gemaakt.

# Niveau 1 dranken

*Kosten: 2 kruiden componenten*

## Transmutatie

### *Metaalklei:*

Deze substantie wordt vaak gebruikt om scheuren in pantsers, werktuigen of andere objecten mee te vullen. Het kan gebruikt worden om één object te repareren. Als je magische objecten probeert te repareren roep dan een spelleider erbij.

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Esoteriek

### *Creatief gebruik van ruimte:*

Of jij nu van plek verandert, of dat de wereld om je heen draait, wie zal het zeggen. Wat je wel zeker weet is dat je met deze drank kan teleporteren. De afstand die je kan afleggen is 5 meter, en als bijeffect tast de verplaatsing je zintuigen aan. Hierdoor ben je tot 5 seconde na het gebruiken van dit isch product slechtziend en slechthorend. De tijd die de teleportatie IC duurt is gelijk aan de tijd om OC op de nieuwe locatie te komen. Je bent er dus in het spel niet eerder dan dat je er buiten het spel bent. Belangrijk: je kan niet door gesloten rituele cirkels teleporteren!

*Fysiek, Inname, Direct*

## Entropie

### *Alchemistisch Weerwoord:*

De banden tussen magie en mens zijn te breken door deze substantie. Je kan een spreuk of effect uit de school Betovering van een aangeraakt persoon verwijderen of op de alchemist overplaatsen (de originele drager van de betovering verliest het effect van de spreuk in beide gevallen). Dit zijn bijvoorbeeld spreuken zoals Vrees Mij en Huid van Steen.

*Fysiek, Aanraking, Direct*

## Niveau 2 dranken

*Kosten: 3 kruiden componenten*

### Transmutatie

#### *Energiedrank*

Deze substantie geeft je kracht en maakt je klaar voor het gevecht. In de 5 minuten na inname heb je de effecten van 'Levenskracht +1' en 'Adrenaline'. Dit betekent dat hij 1 HP per locatie extra heeft, en als hij door gebrek aan HP bewusteloos zou moeten raken, hij voor 5 minuten nog kan kruipen en kreunen. Bij een nieuwe dosis Energiedrank telt het effect niet op, maar wordt de tijd wel weer terug gezet naar 5 minuten.

*Fysiek, Inname, 5 minuten*

### Esoteriek

#### *Het Derde Oog:*

Door de mysterieuze brouwsel zie je dingen die anderen niet zien. Sommigen zullen je voor gek verklaren, maar jij ziet onzichtbare wezens en je kan 1 keer "Identificeer", "Detect Undead" of "Detect Demon". Als je dat doet houdt het effect op.

*Fysiek, Inname, 1 uur*

### Entropie

#### *Bijtend zuur:*

Deze drank moet zeker niet worden ingenomen, maar worden aangebracht op een wapen. Dit wapen doet 5 minuten lang *Through shade*.

*Fysiek, Aanraking, 5 minuten*

## Niveau 3 dranken

*Kosten: 4 kruiden componenten*

### Transmutatie

#### *Explosief Mengsel*

Deze drank is zeer pittig van smaak. Na inname voel je de elementen in je omhoog borrelen waarna je deze met verwoestende kracht op iets of iemand anders kan storten.

*Fysiek, 5 meter, Direct "Magic Crush op: (locatie)"*

### Esoteriek

#### *Essentie van de Eclips:*

Na 30 seconden esoterische symbolen in de grond getekend te hebben kan de Alchemist overdag de essentie van de zon oproepen en aan zichzelf binden. Hierdoor is de Alchemist een uur lang immuun voor Magic schade. 's Nachts kan de Alchemist hiermee de essentie van de maan oproepen en aan zichzelf binden. Afhankelijk van de maanfase van die nacht, is de Alchemist voor een uur immuun voor Holy (Volle maan), Unholy (Nieuwe maan) of Spirit (Alles tussen nieuwe en volle maan)

*Betovering, Inname, 1 uur*

### Entropie

#### *Bloed van de Gorgon:*

Door eenmaal 2 HP op te offeren kan de Alchemist gedurende deze spreuk tweemaal een torture poison of paralyze poison effect op aanraking veroorzaken.

*Fysiek, Inname, 5 minuten*