

# Handboek der Magie

## 1. Inleiding

Alle talenten van de categorie 'Geest' geven iemand toegang tot een vorm van magie. Elk doet dit echter op zijn eigen manier. Drie van deze talenten, namelijk 'School specialisatie', 'Simpele Magie' en 'Hogere Magie', houden zich aan de onderstaande regels die voor magie gelden. Goddelijke inspiratie en Ritualist echter, worden als uitzondering behandeld.

Alle soorten krachten die hieronder genoemd worden, worden door het systeem gezien als een vorm van spreuken, die een specifiek effect bekomen. Dit effect hoeft voor jouw personage niet per sé de vorm van een spreuk aan te nemen. Je kunt bijvoorbeeld ook technologie gebruiken om hetzelfde effect te creëren.

Ieder die 1 van de talenten uit de 'Geest' categorie selecteert krijgt de spreuk 'Light'. Light is een spreuk die een licht creëert en geen CP kost, meer daarover hier onder.

## 2. Magie gebruiken

Wanneer je magie wil gebruiken zul je een Focus nodig hebben om je magie doorheen te laten stromen, en ook een spreukenboek om te onthouden welke spreuken je hebt en hoeveel Concentratiepunten je verbruikt hebt. Wanneer je spreuken kiest, zullen de trappen van de magie doorlopen moeten worden. Zo zul je in een niveau 1 spreuk moeten investeren om een niveau 2 spreuk te kunnen nemen. Het is echter **niet** nodig dat deze spreuken in dezelfde tak zitten. De uitzondering hierop zijn de spreuken van niveau 5, hiervoor moet je een spreuk van niveau 4 hebben uit dezelfde tak (zo moet je bijvoorbeeld, vóórdat je in "Deathray" of "Petrify" kunt investeren, in "Strike" investeren).

### 2.1 Focus

Een object dat de magiër gebruikt om spreuken te focussen (bijv. een toverstok). Focussen zijn verkrijgbaar in 0 CP, 1 CP, 2 CP en 3 CP varianten. Afhankelijk van de toepasselijkheid en grootte van de focus, kan het de magiër 1 extra concentratiepunt geven. Indien je je wapen als focus wil gebruiken is dat mogelijk maar krijg je er geen concentratiepunten voor. De spelleiding bepaalt voor het event de sterkte van je focus. Zorg er voor dat je focus bij je personage past.

### 2.2 Spreukenboek

Magiërs moeten te allen tijde een spreukenboek bij zich hebben met daarin de spreuken die ze kunnen doen en hoeveel CP je hebt. Je hoeft niet je spreuken uit het boek voor te lezen. Het spreukenboek dient vooral als geheugensteuntje zodat je weet welke spreuken je kunt of hoeveel CP je nog hebt. Wanneer je spreukenboek gestolen is of je bent het kwijt, ben je niet al je spreuken direct kwijt en kun je nog steeds magie uitvoeren, tenzij je het tevens als focus gebruikte.

### 2.3 Magie uitvoeren

Natuurlijk wil je niet alleen magie leren, je wil ook magie uitvoeren. Wanneer je een spreuk op iets wilt uitspreken, richt je je Focus op het voorwerp of de persoon waarop je de spreuk wilt uitvoeren en spreek je de Call uit. Daarnaast mag je kiezen om een incantatie langs de lijnen van "In the name of Morrigh, Break!", of "In de naam van de krachten van de natuur, Strike!" of "Ik verzoek de krachten in mij, Blind!" deze zin kun je zelf invullen, zolang je de call van de spreuk op het einde van de incantatie noemt. Denk erover na of je uit de incantatie wil laten blijken wat de bron voor je kracht is. Het is in ieder geval belangrijk dat het casten van de spreuk uitgespeeld wordt, dit betekent dus dat het niet mogelijk om de ene call direct na de andere te gebruiken.

## 2.4 Nieuwe spreuken leren

Het is mogelijk om tijdens een evenement een nieuwe Spreuk te leren. Dit is onderhevig aan de limitaties van je talent keuze. Een Spreuk leren waar je het benodigde talent al voor hebt kost 2 XP, een Spreuk waar je het benodigde talent nog niet voor hebt kost 3 XP.

Een Spreuk die je net geleerd hebt kun je hetzelfde evenement al uitvoeren, maar het kost dan 1 CP meer dan normaal.

Voorbeeld: De Spreuk "Strike" kost normaal 3 CP, maar als je deze tijdens hetzelfde evenement gebruikt als dat je de Spreuk geleerd hebt, kost deze 4 CP om te casten.

## 3. Talenten

### 3.1 Simpele Magie

Dit talent zorgt ervoor dat je toegang krijgt tot de eerste 2 treden van alle takken van de magie, waarin je 2 spreuken kan uitzoeken. Ook verkrijg je de spreuk "Random" en krijg je 2 CP extra om te gebruiken.

### 3.2 School Specialisatie

Dit talent geeft je toegang tot 1 volledige tak van de magie, keuze uit 2 spreuken die alleen uit die specifieke tak kunnen worden gekozen en je krijgt de zogenaamde Specialisatie spreuk die alleen specialisten van die tak kunnen. Deze spreuk is gratis en kost geen CP. Tevens krijg je 2 CP extra om te gebruiken.

### 3.3 Hogere Magie

Dit talent zorgt ervoor dat je toegang krijgt tot alle treden van alle takken van de magie. Ook verkrijg je de spreuken "Counter magic" en "Detect magic", en krijg je 2 extra spreuken om te besteden. Tevens krijg je 2 CP extra om te gebruiken.

### 3.4 Goddelijke inspiratie

Kies één spreuk uit, deze mag je éénmaal per dag gebruiken zonder focus, spreuken, CP of andere kosten en zonder dat je normaal toegang zou hebben tot die spreuk.

### 3.5 Ritualist

Ritualist stelt een persoon in staat om, zoals de naam al zegt, Rituelen uit te voeren. Rituelen zijn een speciale vorm van magie waarbij men iets probeert te doen wat niet geheel standaard is, zoals iemand oproepen of iets verzoeken aan een hogere macht. Hierbij is een SL vereist. Je krijgt 3 CP extra om te gebruiken.

Een ander gebruik van rituelen is het casten van een spreuk zonder hier CP aan te behoeven besteden. Hierbij geldt iedere 2 personen die meewerken aan het ritueel voor 1 CP. Een spreuk op deze manier casten duurt 10 minuten.

Voorbeeld: De Spreuk "Total Heal" (4 CP) vereist minstens 8 mensen die met het ritueel meewerken

Er is een aantal dingen waar je je als ritualist aan moet houden, daarnaast zijn er richtlijnen die elke andere ritualist je zou aanraden. Helaas is, zoals hierboven genoemd, het uitvoeren van rituelen (letterlijk) geen exacte wetenschap, en zijn zelfs de meest duidelijke richtlijnen relatief cryptisch.

### De basis van Rituelen

- Maak een goed zichtbare vorm op de grond die jouw 'cirkel' voorstelt. Deze vorm hoeft niet per sé een cirkel te zijn, zolang het maar een gesloten vorm is.
- Wanneer een cirkel gesloten is, is er geen fysiek contact tussen de wereld binnen en buiten de cirkel, zolang de cirkel intact is.
- Een Oproepingsritueel is gevaarlijk! Tref voorzorgsmaatregelen en sluit altijd de cirkel.
- Kleding ritueel aan met accessoires

De IC regels: [Toys in the attic Wiki: Rituelen](#)

Rituelen stralen vaak krachtige magie uit, dit kan ongewenst gezelschap aantrekken...

## 4. De trappen en takken van de magie

Niveau	Restoration	Necromancy	Battlemagic	Control	Mind
spec.	Stabilise 0	Speak with 0 dead	Ignite 0	Push 0	Comprehend 0 Language
1	Heal 1	Life / Mana 1 Leech	Fumble 2	Fascinate 1	Detect Lie 1
2	Smite 1 Undead	Turn 1 Undead	Break 4	Slow 1	Stun 1
3	Protection 2	Raise 2 Undead	Mage 3 Armour	Blind 2	Fear 2
4	Mind 3 Shield	Fortify x Undead	Strike 3	Mute 2	Charm 4
5*	Total Heal 4	Resurrect 7+2hp	Deathray 5	Borrow 8	Illusion 7
	Sanctuary 4	Undead 6 Army	or Petrify 7	or Command 6	or Ultimate 7 Truth

\* Voor spreuken van niveau 5 moet je een spreuk van niveau 4 hebben uit dezelfde tak (zo moet je bijvoorbeeld voordat je in Deathray of Petrify kunt investeren in Strike investeren).

## 5. Spreukenboek

Naam spreuk	CP kosten	Beschrijving
<b>Restoration</b>		
Stabilise <i>Stabiliseren</i>	0	Zolang je deze persoon verzorgt, staat zijn K.O. klok stil. <i>Deze spreuk is gratis voor een Restoration Specialist.</i>
Heal <i>Genezen</i>	1	Geneest 1 HP op een locatie van jouw keuze.
Smite undead <i>Vernietig ondode</i>	1	Een ondode geraakt met deze spreuk verliest 2 HP.
Protection <i>Bescherming</i>	2	Beschermt 1 persoon die je aanraakt tegen bijna alles, zolang de spreuk herhaald wordt en er niet bewogen wordt. Counter Magic kan deze spreuk doorbreken.
Mind Shield <i>Brein schild</i>	3	Beschermt gedurende 1 uur tegen alle geest beïnvloedende effecten.
Sanctuary <i>Toevluchtsoord</i>	4	Werkt zoals protection maar 5 wezens kunnen je aanraken voordat de spreuk begint, deze 5 wezens zijn dan ook beschermd (Ook vijanden). Counter Magic kan deze spreuk doorbreken.
Total heal <i>Volledig genezen</i>	4	Genees alle hitpoints van 1 persoon.
<b>Necromancy</b>		
Speak with Dead <i>Spreken met doden</i>	0	Jij kunt (on)doden verstaan en geesten zien, en de (on)doden verstaan jou. <i>Deze spreuk is gratis voor een Necromancy Specialist.</i>
Life / Mana Leech <i>Leven / Mana zuigen</i>	1	Raak een persoon aan (schild of wapen telt niet) en deze verliest 1 HP bij Life Leech, of 1 CP bij Mana Leech (dit werkt niet als deze geen CP heeft), en je krijgt zelf 1 HP of 2 CP (eigen keus).
Turn undead <i>Vervloek ondode</i>	1	De ondode waarop deze spreuk wordt uitgesproken kan jou voor de rest van zijn onleven niet meer aanvallen. Op ondoden met een bewustzijn heeft het een uur effect.
Raise undead <i>Ondode creëren</i>	2	Je kan iemand die dood is oproepen om als ondode voor jou te vechten. De ondode heeft 2 HP. Ondoden onder jouw commando kunnen je orders automatisch begrijpen en gehoorzamen altijd.
Fortify undead <i>Versterk ondode</i>	x	De ondode waarover je deze spreuk uitspreekt krijgt 1 extra HP voor elk CP dat je gebruikt voor deze spreuk.
Resurrect <i>Wederopstanding</i>	7 + 2 hp	Iemand die gestorven is, kun je met deze spreuk terug tot leven wekken. Dit kost 2 van je eigen HP.
Raise undead army <i>Ondood leger creëren</i>	6	Iedereen die op het moment van uitspreken van deze spreuk dood is, wordt opgeroepen als ondode om voor jou te vechten. Elke ondode heeft 2 HP. Ondoden onder jouw commando kunnen je orders automatisch begrijpen en gehoorzamen altijd.
<b>Battlemagic</b>		
Ignite <i>Ontsteek</i>	0	Je zet de kleren van je tegenstander in brand. Hij/zij zal dit moeten doven. Na iedere 15 sec. krijgt deze 1 schade als het niet gedoofd wordt.  <i>Deze spreuk is gratis voor een Battlemagic Specialist.</i>

Fumble <i>Laat vallen/laat los</i>	2	Persoon moet aangewezen voorwerp, zoals een wapen, laten vallen. Het mag meteen daarna weer worden opgepakt. (breekbare voorwerpen mogen neergelegd worden, maar je moet wel eerst opstaan voor het opgepakt mag worden).
Break <i>Breek</i>	4	Je kunt 1 voorwerp van maximaal mens- grootte op magische wijze breken. Deze voorwerpen kunnen gerepareerd worden.
Mage Armour <i>Magisch Pantser</i>	3	Bescherming van 3 AP over hele lichaam voor 1 uur. Deze AP kunnen niet gerepareerd worden.
Strike <i>Slag</i>	3	Vijand wordt naar achteren geduwd, valt op de grond en krijgt 1 schade op het torso (pantser kan alleen de klap opvangen voor locaties die erdoor bedekt zijn).
Deathray <i>Doemstraal</i>	5	Doet 1 schade op elke locatie (pantser kan alleen de klap opvangen voor locaties die erdoor bedekt zijn).
Petrify <i>Verstening</i>	7	Persoon versteent voor 5 minuten, hem kan geen schade worden aangedaan. Wel kan hij verplaatst worden. Steen is echter heel zwaar! Je kunt een versteend persoon niet alleen verplaatsen. Break werkt hierop als killing blow.

## Control

Push <i>Duw</i>	0	Duwt een tegenstander in een richting. (een stap achteruit is genoeg) <i>Deze spreuk is gratis voor een Control Specialist.</i>
Fascinate <i>Facineren</i>	1	Zolang je onafgebroken tegen iemand blijft praten, zal diegene gefascineerd door je zijn (kan bijvoorbeeld aan de arm meegenomen worden) Aanvallen of tegennatuurlijke dingen breken de spreuk (bijvoorbeeld iemand bestelen).
Slow <i>Vertragen</i>	1	Persoon beweegt 15 seconden in slow motion, schade verbreekt de spreuk.
Blind <i>Verblinden</i>	2	Persoon kan 1 minuut niets zien, schade verbreekt de spreuk.
Mute <i>Stom</i>	2	Persoon kan 1 minuut niets zeggen (dus ook geen spreuken uitspreken), schade verbreekt de spreuk.
Borrow <i>Lenen</i>	8	Kan een persoon overnemen: Je laat je lichaam achter, Doe je hand omhoog. Loop naar het doelwit, leg je hand op zijn schouder (houd je andere hand omhoog) en fluister in wat hij of zij moet doen. De spreuk duurt 5 minuten, vanaf dat je je lichaam achterlaat. Als je de spreuk langer volhoudt, verlies je elke 2 minuten (vanaf 5 minuten) 1 HP op elke locatie. (pantser werkt hier dus niet). Leg een briefje neer met 'Hier ligt [naam speler]' waar je je lichaam achterlaat.
Command <i>Commando</i>	6	Geef iemand een commando van maximaal 6 woorden. Moet binnen 5 minuten worden uitgevoerd.

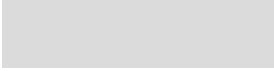
## Mind

Comprehend Languages <i>Begrijp Talen</i>	0	Je begrijpt alle talen die iemand anders spreekt zolang je die persoon aanraakt. <i>Deze spreuk is gratis voor een Mind Specialist.</i>
Detect lie <i>Leugen betrappen</i>	1	Persoon moet zeggen of vorige uitspraak gelogen (ja) of de waarheid (nee) was. Uitleg is niet verplicht.

Stun Verdoven	1	Persoon kan 15 seconden lang alleen verdedigen (niet aanvallen of weggrennen).
Fear Angst	2	Persoon rent schreeuwend weg en blijft 1 minuut uit de buurt, minimaal 10 meter afstand.
Charm Betoveren	4	Persoon voert 1 minuut uit wat je zegt, maar tegennatuurlijke dingen kunnen geweigerd worden. Spreuk stopt bij schade.
Illusion Illusie	7	Creëer een illusie voor 5 minuten. Kan op 3 wijzen gebruikt worden; 1: Een slachtoffer wordt in een illusiewereld geworpen. Jij bepaalt wat het slachtoffer ziet. Het slachtoffer kan niks doen tegen schade die hem wordt gedaan als de oorsprong in de illusiewereld niet aanwezig is. 2: Je maakt een illusie van 1 object / wezen, maximaal ter grote van: 1 persoon. Iedereen in de buurt kan dit zien, maar fysiek contact verbreekt voor die persoon de illusie. 3: Je plaatst een illusie over jezelf of een gewillig persoon. Dit geldt als Specialisatie in vermommen.
Ultimate Truth Uitme waarheid	7	Iemand wordt 5 min. lang ondervraagd en moet direct en zonder aarzelen de volledige waarheid vertellen. De persoon is in trance en kan er zich achteraf niets van herinneren.

### Speciale spreuken

Random Willekeur	3	Je gaat naar een spelleider en meldt hem dat je een random spreuk wil doen en op welke persoon. Je mag dan blind een kaartje met een spreuk trekken. Je bent verplicht de getrokken spreuk te doen. <i>Ieder met het talent Simpele magie krijgt deze spreuk gratis.</i>
Counter magic Anti-magie	4	Je kunt het effect van een spreuk ongedaan maken. Om een direct effect te counteren moet je de incantatie van counter magic beginnen binnen 3 seconden na het einde van de betreffende spreuk. In het geval van Borrow kan dit alleen binnen 3 seconden nadat je lichaam is overgenomen, of tijdens de duur van de spreuk door een buitenstaander. <i>Ieder met het talent Hogere magie krijgt deze spreuk gratis.</i>
Light Licht	0	Je kunt een magische lichtbron aansteken (neem zelf een lichtbron zoals een zaklantaarn of breaklight mee, verkleed deze op een manier waarop deze er IC beter uitziet). <i>Ieder met een talent uit de Geest tak krijgt deze spreuk gratis.</i>
Detect Magic Detecteer magie	0	Je kunt ontdekken of een persoon of voorwerp die je aanraakt magisch is. Hoe langer je concentreert op iets, hoe meer je over de magie leert. Na 5 sec. weet je of iets magisch is of niet (bij een persoon of deze CP heeft of niet), na 30 sec. de school van de magie, of bij een persoon hoeveel CP deze heeft, na 60 sec. het niveau van de magie, of bij een persoon hoeveel CP deze maximaal kan bezitten. Na 90 sec. weet je welke specifieke effect er op zit. (je kunt een SL vragen deze info voor je na te gaan)



*Ieder met het talent Hogere magie krijgt deze spreuk gratis.*