

Magier Handboek



V.2.0.1.0 Stichting Lands in Exile, 2010

Inhoudsopgave

1. Voorpagina
2. Inhoudsopgave
3. Voorwoord
4. Magie stromingen
5. Regels omtrent magie
6. t/m 6. Basisspreuken
7. Tarot magie Kelken lvl 0 – lvl 1

Voorwoord

Voor je heb je het Magier Handboek. Een van de bijlagen op het algemene regelsysteem.

Hier kan je alle spreuken voor de Tarotmagiers vinden.

In tegenstelling tot de Priesters krijg je je mana niet via de goden maar kanaliseer je pure magie. Er zijn vele discussies waar deze mana vandaan komt. Sommige beweren dat deze uit het heelal komt anderen beweren dat deze uit een andere dimensie de onze binnenvloeit. Er zijn ook magiers die geloven dat de mana uit mineralen ontstaat.

Maar waar je ook denkt dat de mana vandaan komt hij is voor iedere magier het zelfde.

De oorsprong van de magie gaat ver terug. Ook hier zal men verschillende verhalen over horen afhankelijk van continent of zelfs cultuur.

Grote gebeurtenissen uit het verleden stonden of vielen met de hulp van magie. Zowel goede als slechte gebeurtenissen.

Welke kant ga jij op magier? Ga je je naasten helpen, de juiste keuze voor een ras maken of kijk je groter?

Wat je ook besluit of van mening doet veranderen houd in gedachten dat er altijd mensen zijn die bang zijn voor magie of mensen die alweer een stap verder zijn en deze angst in haat hebben omgezet.

Je draagt altijd de last van de geschiedenis op je schouders. Of deze nou positief of negatief is geweest.

Ben zuinig met je krachten want je bent zonder je magie erg kwetsbaar. Er zijn figuren die dit wel degelijk beseffen en eerst jou je mana laten verspillen alvorens ze aanvallen.

Gebruik je verstand bij het kiezen van je spreuken en je doen en laren. Dat zal je nodig hebben en zal meer dan eens je leven of dat van anderen kunnen redden.

Met vriendelijke groet,
Stichting Lands in Exile

Magie

De Arcane magie heeft altijd bestaan, ook in deze wereld. In deze wereld is er geen goede of kwade magie, maar eerder de elementaire magie. Deze kan voor goede of slechte daden worden gebruikt. Vier elementen met elk hun eigen eigenschappen en manieren om energie te kanaliseren. Elk hun eigen persoonlijkheid, de magier kiest niet zijn element, het element kiest de magier. De verschillende soorten Tarot magie:

Zwaarden

De school der zwaarden wordt ook wel geassocieerd met het element vuur. Het staat voor het direct kanaliseren van energie en kracht. De school kiest vaak enthousiaste en impulsieve mensen met een sterke wil en er niet voor terugdeinzen om hun ideeën te uiten. Deze school kiest mensen die voor een gevecht niet terug deinzen, maar zich er instorten met al hun energie en levenskracht. De zwaard-magiers behoren zijn vaak bereisde mensen die veel van de wereld gezien hebben.

Kelken

De school der kelken wordt ook wel geassocieerd met het element water. Het staat voor het passief beïnvloeden van de wereld, door middel van creativiteit en emoties. De school kiest mensen met een sterke intuïtie die weten wat liefde en romantiek is, of het gebrek daaraan. Deze school kiest mensen die andere mensen graag wat leren en laten zien wat leven is. De mensen die tot deze school behoren volgen eerder hun emoties dan hun verstand.

Staven

De school der Staven wordt ook wel geassocieerd met het element lucht. Het staat voor kennis en inzicht verschaffen. De school kiest mensen met een groot intellect en rationeel vermogen, zij die het verschil tussen goed en kwaad kunnen laten zien. De school kiest mensen die hun kennis wil verspreiden en hun verstand boven hun emoties laat gaan, vaak zijn dit mensen die de neiging hebben nobel te zijn.

Pentakels

De school der Pentakels wordt ook wel geassocieerd met het element aarde. Het staat voor praktisch handelen en de realiteit nooit uit het oog verliezen. De school kiest mensen die praktisch zijn en van het leven houden, maar dit zijn ook vaak koppige mensen. De school kiest mensen die het goede kunnen laten zien met het geluk aan hun kant. Pentakelmagiers staan met hun beide benen op de grond.

Zeis

Er bestaat ook nog een geheim element, de Zeis. De zeis is een verboden vorm van Tarot magie. Deze school wordt zelden beoefend, want alle andere scholen hebben een enorme haat tegen de zeis. Echter wanneer een zeis oppermachtig is zullen weinig scholen tippen aan deze kracht. Hiervoor bestaat ook geen kaart, vanwege dat deze school al lang verboden is door alle beoefenaars van tarot magie. Er zijn nog enige zondaars die dit beoefenen, ze zullen op hun tellen moeten passen. Er zijn namelijk zeis jagers, magiers volledig gericht op magie tegen de krachten van de zeis. Men weet niet alle eigenschappen van zeis magiers, maar een vereiste moet zijn dat ze "open" staan voor de dood en interesse hebben in duistere praktijken.

Spreuken Magiers:

Basisspreuken

Basis spreuken zijn spreuken die voor iedereen toegankelijk zijn, ongeacht de stroming. Basis spreuken kosten standaard 1 mana om te kunnen casten.

Cantrips

Een magier kan evenveel cantrips (level 0 spreuken) als 2x zijn niveau. Deze kosten dus geen mana.

Cantrips per level

Lvk	Lvl1	Lvl2	Lvl3	Lvl4	Lvl5
Cantrips	2	4	6	8	10

Tarotspreuken

Een magier kan niet alle spreuken van zijn stroming hij zal hieruit moeten kiezen welke hij wilt hebben.

De manakosten van Tarot spreuken zijn level gebonden, een level 1 spreuk kost 1 mana, een level 2 spreuk 2 mana, etc.

Mana kosten per spreuklevel

Spreuk Lvl.	Lvl1	Lvl2	Lvl3	Lvl4	Lvl5
Mana	1	2	3	4	5

Spreuken/magie facts:

- Het cursieve gedeelte van de incantatie mag je naar eigen smaak veranderen.
- Bijna iedere magier begint gewoon als tarotleerling.
- Wanneer je ervaring hebt opgedaan zal 1 van de Tarot stroomingen je opeisen.
- De tarot kiest jou stroming. Dit kan je niet zelf.
- Een magier kan en mag niet met bepantsering aan spreuken gebruiken, het valt eventueel in het spel te leren.
- Alle afstand spreuken hebben een maximaal bereik van 10 meter.
- Spreuken kan je niet stapelen. Een persoon kan maar 1 maal het effect van een spreuk opzich dragen.
Bijvoorbeeld: Een persoon krijgt een Nature's virtue opzich, iets later (binnen de duratie) nog een keer, de tweede spreuk heeft dan geen effect vanwege dat het effect van de eerste nog zijn werk doet. (Je kan spreuken niet "stapelen") Dit werkt zo met alle spreuken.
- Tarotmagisters moeten altijd hun spreukenboek bij zich dragen. Dit is het enige geheugen steuntje wat je mag gebruiken om je eigen spreuken te kunnen gebruiken. Als dit boek weg is kan je nog de mana van de dag opgebruiken, maar nadat je goed geslapen hebt kan je geen enkele spreuk meer.

Basis spreuken Magiers

Elemental touch

Met deze spreuk doe je iemand 2 schade, je moet echter wel met beide handen Hijaanraken.

By the powers of Tarot, *Elemental touch!*

Duratie: Direct

Touch of the living

Je kan met deze spreuk een persoon 2 punten genezen op 1 locatie.

By the powers of Tarot, *Touch of the living*

Duratie: Direct

Touch of the death

Met deze spreuk haal je 1 trefpunt weg van een persoon, van de locatie waar je hem aanraakt. Deze trefpunt ontvangt de caster op de locatie waar de caster het wil.

By the powers of Tarot, *Touch of the death*

Duratie: Direct

Insatiable thirst

Met deze spreuk kan je iemand een ongelovelijke dorst geven, hij zal dan zo snel mogelijk zo veel mogelijk willen drinken om de dorst te lessen.

By the powers of Tarot, *Insatiable thirst*

Duratie: 1 minuut

Magical aura

Met deze spreuk kan je een voorwerp of een persoon magisch laten lijken. Werkt dus bij een "Detect magic" spreuk.

By the powers of Tarot, *Magical aura*

Duratie: 5 minuten

Arrow of freezing

Met deze spreuk schiet je een pijl af die iemand enigszins bevriest, hij zal het effect "Slow" overzicht heen krijgen, Hij doet alles 2x zo langzaam. Hij ontvangt naast dit effect GEEN schade.

By the powers of Tarot, *Arrow of freezing*

Duratie: 30 seconden Slow.

Arrow of darkness

(Mind-affecting)

Met deze spreuk schiet je een pijl af die iemand verblind, hij zal het effect "Blind" overzicht heen krijgen, Hij ziet helemaal niets meer. Hij ontvangt naast dit effect GEEN schade.

By the powers of Tarot, *Arrow of darkness*

Duratie: 30 seconden Blind

Arrow of confusion

(Mind-affecting)

Met deze spreuk schiet je een pijl af die iemand verward, hij zal het effect "Confuse" overzich heen krijgen, hij weet niet meer waar hij is of wat ie doet. Hij ontvangt naast dit effect GEEN schade.

By the powers of Tarot, Arrow of confusion

Duratie: 30 seconden Confuse

Shield

Met deze spreuk werp je een magisch krachtveld om je lichaam heen waardoor de eerste schade van normale wapens geen schade doet. Na de 2 "schade" verdwijnt het krachtveld.

By the powers of Tarot, Shield

Duratie: 30 minuten of totdat er 2 schade opgedaan is.

Decipher language

Met deze spreuk kan maximaal 1 A4-papier vertalen naar de common taal. Hoe lastiger de te vertalen taal is, hoe minder er vertaald wordt.

By the powers of Tarot, Decipher language

Duratie: direct

Detect traps

Met deze spreuk kan je simpele vallen binnen een straal van 5 meter om je heen ontdekken.

By the powers of Tarot, Detect traps

Duratie: 30 seconden

Translate

Met deze spreuk kan je een aantal regels van een tekst naar een taal naar eigen keus vertalen. De magier moet die taal wel kunnen spreken.

By the powers of Tarot, Translate

Duratie: Direct

Fumble

(Mind-affecting)

Met deze spreuk kan je er voor zorgen dat 1 voorwerp uit iemands handen valt.

By the powers of Tarot, Fumble

Duratie: Direct

Detect poison

Met deze spreuk kan je ontdekken of ergens gif in zit, en soms zelfs wat voor soort gif het is.

By the powers of Tarot, Detect poison

Duratie: Direct

Blast

Met deze spreuk doe je een persoon 1 schade op een gewenste locatie. Deze spreuk gaat NIET door bepantsering heen.

By the powers of Tarot, *I Blast your <locatie>*

Duratie: Direct

Detect undead

Met deze spreuk kan je ontdekken hoe sterk de ondoden zijn waar je tegenover staat. De ondoden steken hun hand op en roepen daarbij hun level. Het kan zijn dat een ondode te sterk is om te herkennen.

By the powers of Tarot, *Detect undead*

Duratie: Direct

Invisibility to undead

Met deze spreuk ben je onzichtbaar voor ondoden tot level 10

By the powers of Tarot, *Invisibility to undead*

Duratie: 30 seconden

Open doors

Met deze spreuk kan je een deur openen op afstand, voor de echte luie magiers!!

Deze deur mag dan niet op slot zitten.

By the powers of Tarot, *Open doors*

Duratie: Direct

Small vision

Met deze spreuk ontvang je een visioen. Deze kan met recente/komende gebeurtenissen te maken hebben.

By the powers of Tarot, *Small vision*

Duratie: Direct

Tarot Spreuken



Kelken / Chalices

Level 0:

Create Water

Met een vingerknip kan je 1 liter water laten verschijnen.

Duratie: Direct

Level 1:

Fumble

(Mind-Affecting)

Je kan iemand iets uit zijn handen laten vallen.

By the powers of chalices, Fumble!

Duratie: Direct

Fear

(Mind-Affecting)

Iemand is 10 sec. zo bang dat hij zal weggrennen en 20 seconden uit jou buurt blijft.

By the powers of chalices, Fear

Duratie: 30 seconden

Calm

(Mind-Affecting, aanraken)

Je kan een persoon uit een angst of doordraai spreuk of effect halen.

By the powers of chalices, Calm

Duratie: Direct

Charm

(Mind-Affecting)

Hijdie jij aanwijst zal 1 minuut je vriend zijn.

By the powers of chalices, Charm

Duratie: 1 minuut

Level 2:

Sleep

(Mind-Affecting)

Hijdie je aanwijst zal in slaap vallen.

By the powers of chalices, Sleep

Duratie: 3 minuten of tot na op een ruwe wijze wakker gemaakt te worden.

Deafness

(Mind-Affecting)

Hijdie je aanwijst zal doof zijn voor 3minuten.

By the powers of chalices, Deafness

Duratie: 3 minuten

Level 3:

Create Illusion

(Mind-Affecting)

Je kan een object ter grootte van 1 meter veranderen of maken als illusie.

By the powers of chalices, Create Illusion

Duratie: 15 minuten

Arrow of confusion

(Mind-Affecting, behalve de schade)

1 schade through op borstlocatie en je verward je doelwit.

By the powers of chalices, Arrow of confusion

Duratie: 5 minuten verward

Unknown

By the powers of chalices,

Duratie:

Level 4:

Invisibility

(Mind-Affecting, aanraken)

Jij of iemand anders is onzichtbaar.

By the powers of chalices, Invisibility

Duratie: 15 minuten

Unknown

///

By the powers of chalices,

Duratie:

Level 5:

Waterfall

Je mag 5 personen aanwijzen die binnen 5 meter van elkaar staan. Zij zullen een megastortvloed aan water over zich heen krijgen. Zij krijgen 2 schade per locatie en raken daarbij verlamd.

By the powers of chalices, Waterfall

Duratie: 30 seconden verlamt

Unknown

///

By the powers of chalices,

Duratie:



Staven / Staves

Level 0:

Gust of wind

Je kan een kleine windvlaag creëren met een vingerknip.

Geen incantatie

Duratie: Direct

Level 1:

Protection from arrows

Je bent bestand tegen pijlen maar kan niks doen behalve lopen en constant pijlbescherming hardop zeggen. Duur totdat je ophoud met het uitspreken van pijlbescherming.

By the powers of the staves, protection from arrows!

Duratie: Totdat je eindigt met het herhalen van de incantatie

Protection from swords

Je bent bestand tegen wapens met een scherpe kant (dus geen knotsen of houten stokken) je kan niks doen behalve lopen en constant zwaardbescherming hardop zeggen. Duur totdat je ophoud met het uitspreken van zwaardbescherming.

By the powers of the staves, protection from swords!

Duratie: Totdat je eindigt met het herhalen van de incantatie

Strike down

Je kan iemand 5 meter achteruit laten vliegen met je magie.

By the powers of the staves, Strike down!

Duratie: Direct

Fumble

(Mind-Affecting)

Je kan iemand iets uit zijn handen laten vallen.

By the powers of the staves, Fumble!

Duratie: Direct

Level 2:

Levitate

Je kan een voorwerp ter grootte van een halve meter de lucht in laten vliegen, (dus wel een dolk, maar geen zwaard, wel een helm maar geen harnas). Het voorwerp zal 5 meter boven de grond gaan vliegen.

By the powers of the staves, Levitate!

Duratie: 1 minuut

Counter spell

Je kan een lvl 1 of 2 spreuk van een andere tovenaar of basisspreuk van een geloofsdienaar stoppen, mits je begint met incantie voor tegenstander hem af heeft.

By the powers of the staves, I Counter that spell!

Duratie: Direct

Unknown

///

By the powers of *staves*,

Duratie:

Level 3:

Lightning

Je wijst iemand aan en je doet 1 schade op zijn borstlocatie en hij krijgt een strike over zich heen waardoor hij 5 meter naar achter vliegt en is daarna 1 minuut verlamt.

By the powers of the staves, Lightning!

Duratie: Direct, verlamming 1 minuut.

Create sword

Je kan een 1-handig zwaard creëren. Je hebt hiervoor scherven van een kapot zwaard nodig. Het zwaard is tevens voor 5 minuten magisch.

By the powers of the staves, Create sword!

Duratie: permanent gemaakt, 5 minuten

Unknown

///

By the powers of *staves*,

Duratie:

Level 4:

Fly

(Zelf)

Je vliegt 10 meter boven de grond.

By the powers of the staves, Fly!

Duratie: 5 minuten

Unknown

///

By the powers of *staves*,

Duratie:

Level 5:

Thoughts

(Mind-Affecting)

Voor deze spreuk moet je de torso je doelwit aanraken.

Je kan permanent bij iemand maximaal 10 zinnen in z'n gedachten prenten.

By the powers of the *staves, Thoughts!*

Duratie: Direct

Unknown

///

By the powers of *staves*,

Duratie:



Pentakels / Pentacles

Level 0:

Dig

Je kan met een vingerknip een gat van een halve meter diep graven.

Geen Incantatie

Duratie: Direct

Level 1:

Repair

Je kan een kapot voorwerp weer herstellen. Bij een schild kan je per spreuk 5 trefpunten repareren.

By the powers of pentacles, Repair!

Duratie: Direct

Alter small object

(Mind-Affecting, aanraken)

Je kan een voorwerp dat niet groter is dan 10 centimeter veranderen in iets naar jou keuze.

By the powers of pentacles, Alter small object!

Duratie: 1 minuut

Fool's gold

(Mind-Affecting)

Je kan een gewoon steentje veranderen in 1 goudstuk.

By the powers of pentacles, Fool's gold!

Duratie: 15 minuten

Detect magic

Als in de buurt van jou zich magie bevind krijg je dit te weten.

By the power of pentacles, Detect magic!

Duratie: 1 minuut

Level 2:

Entangle

Je kan 1 persoon vastzetten door wortels die uit de grond komen groeien. Een entangle kan kapot geslagen worden in 1,5 minuut

By the power of pentacles, Entangle!

Duratie: 3 minuten

Shatter

Je kan een voorwerp van ijzer of glas laten versplinteren zodat het niet meer bruikbaar is.

By the power of pentacles, Shatter!

Duratie: Direct

Unknown

///

By the power of pentacles,

Duratie:

Level 3:

Detect Illusion

Je kan illusies detecteren en daarmee doorzien.

By the power of pentacles, Detect Illusion!

Duratie: 5 minuten

Enhance Weapon

(Aanraken)

Het begunstigde wapen geeft de eerste 3 klappen een "shatter".

By the power of pentacles, Enhance Weapon!

Unknown

///

By the power of pentacles,

Duratie:

Level 4:

Dispell magic

Je kan alle magie van niveau 1 tot en met 3 van een voorwerp of persoon halen.

By the power of pentacles, Dispell magic!

Duratie: Direct

Level 5:

Burly

Je moet de persoon die je wilt begraven aanraken.

Voorwaarden: de persoon die je wilt begraven moet horizontaal op de grond liggen.

Hij hoeft niet dood te zijn.

Daarna zal hij een halve meter onder de grond begraven liggen. De persoon op wie dit gedaan wordt kan hier niet uit ontsnappen. Tenzij heel veel mensen hem/haar in alle spoed opgraven en hem/haar proberen te redden.

By the power of pentacles, Burly!

Duratie: Direct

Earthquake

Er zal een aardbeving ontstaan. Iedereen zal hierdoor omvallen binnen een grote afstand (mass strike down). Daarnaast zal iedereen met middelzwaar of zwaar harnas een schade krijgen op elk been (2 schade in totaal dus).

By the power of pentacles, Earthquake!

Duratie: Direct

Unknown

///

By the power of pentacles.

Duratie:



Zwaarden / Swords

Level 0:

Create fire

Je kan met een vingerknip een klein vlammetje creëren.

Geen Incantatie

Duratie: Direct

Level 1:

Climb

(Zelf)

Je kan jezelf de vaardigheid geven te klimmen als een spin. Waarbij je dus in bomen of rotsen kan klimmen.

By the powers of swords, Climb

Duratie: 1 minuut

Protection from fire

(Zelf)

De eerste schade van vuur op elke locatie doet niets.

By the powers of swords, Protection from fire

Duratie: Direct

Burning hands

(Aanraken)

Je doet met iedere hand 1 schade aan de locatie die je aanraakt. Dus of op 2 locaties 1 schade, of op 1 locatie 2 schaden.

By the powers of swords, Burning hands

Duratie: Direct

Mind shield

(Aanraken)

De eerste spreuk van level 2 of lager, die je gedachten beïnvloedt, werkt niet. Als er dan een "Mind-affecting" spreuk op jou geworpen wordt, dan roep je: "MIND SHIELD!".

By the powers of swords, Mind shield

Duratie: Totdat je gaat slapen of nadat er een "Mind-affecting" spreuk op je is geworpen.

Level 2:

Detect poison

Je kan het lichaam dat je aanraakt doorzoeken.

Je krijgt een ja of een nee antwoord als je detecteer gif gebruikt.

By the powers of swords, Detect poison

Duratie: Direct

Shatter

Je kan een voorwerp van ijzer of glas laten versplinteren zodat het niet meer bruikbaar is.

By the powers of swords, Shatter

Duratie: Direct

Fire Arrow

Je doet 2 schade op de gewenste locatie van je doelwit.

By the powers of swords, Firearrow!

Duratie: Direct

Unknown

///

By the power of swords,

Duratie:

Level 3:

Heat metal

(Aanraken)

Je kan een voorwerp van metaal zo hard verhitten dat als iemand het vast heeft het uitschreeuwd en 1 schade op de locatie krijgt waarmee het voorwerp in aanraking is. Wordt dit op een pantser gedaan dan ontvangt de drager 1 schade op die locatie gevolgt door 1 schade per 10 seconden.

By the powers of swords, Heat metal

Duratie: 20 seconden

Fireball

Je doet de persoon die je aanwijst 1 schade op elke locatie.

By the powers of swords, Fireball

Duratie: Direct

Unknown

///

By the power of swords,

Duratie:

Level 4:

Weapon of fire

(Aanraken)

Het wapen heeft een "Strike" effect en doet vuur schade. Hiermee kan de dragen niemand mee in brand zetten.

By the powers of swords, Weapon of fire

Duratie: 5 minuten

Unknown

///

By the power of swords,

Duratie:

Level 5:

Teleport other

Je kan iemand anders verplaatsen, ongeveer 1000 meter van zijn plek vandaan. Of je kan 2 personen (ook jezelf) 500 meter van zijn plek vandaan verplaatsen.

By the powers of swords, Teleport other

Duratie: Direct

Unknown

///

By the power of swords,

Duratie:



Zeis / Scythe

Level 0:

Scar

Met een vingerknip en een aanraking op de huid laat je een litteken permanent verschijnen

Geen incantatie

Duratie: Direct

Level 1:

Destroy insect

Je kan een insect vernietigen.

By the powers of Scythe, Destroy insect

Duratie: Direct

Fear

Je laat 1 persoon 10 seconden heel bang voor je zijn en laat hem wegrekken, die persoon zal dan ook voor 20 seconden niet bij je in de buurt komen.

By the powers of Scythe, Fear

Duratie: 30 seconden

Feign death

(Aanraken)

Je kan 1 lichaam dood laten lijken terwijl het gewoon nog leeft.

By the powers of Scythe, Feign death

Duratie: 3 minuten

Chill touch

(Aanraken)

Je doet met je handen 2 schade op de locatie die je aanraakt. De Persoon krijgt het daarna ook heel erg koud voor 20 seconden.

By the powers of Scythe, chill touch

Duratie: Direct

Level 2:

Mute

(Mind-Affecting)

Je doelwit kan niet meer praten.

By the powers of Scythe, Mute

Duratie: 3 minuten

Speak with death

(Aanraken)

Je kan aan de dode 3 vragen stellen die met ja of nee moeten kunnen worden beantwoord hij moet deze juist antwoorden.

By the powers of Scythe, Speak with death

Duratie: tot de 3 vragen gesteld zijn. Of 5 minuten.

Unknown

///

By the power of Scythe,

Duratie:

Level 3:

Rotting Death

Het doelwit van deze spreuk is 1 van de ledematen van je doelwit. De ledemaat zal beginnen met rotten, en zal naar 5 minuten in een ondode staat vergeven. Na 5 minuten heb jij controle of dit lichaamsdeel. Het is erg lastig om de effecten van deze spreuk teniet te doen.

By the powers of Scythe, Rotting Death!

Duratie: Direct

Terror

De persoon die je aanwijst zal ik doodsangst verkeren hij is 1 minuut enorm bang voor je en zal alles doen om weg te komen. Daarna zal hij of zij nog 15 minuten uit je buurt blijven.

By the powers of Scythe, Terror

Duratie: 1 minuut

Unknown

///

By the power of swords,

Duratie:

Level 4:

Destroy animal

Je kan een niet magisch dier ter grootte van maximaal een paard afmaken door er naar te wijzen.

By the powers of Scythe, Destroy animal

Duratie: Direct

Unknown

///

By the power of swords,

Duratie:

Level 5:

Steal soul

(Aanraken)

Wanneer iemand zijn borstlocatie op 0 staan of wanneer hij ermee instemt als hij leeft kan je zijn ziel tot je nemen. De effecten voor het doelwit en/o voordelen voor de magiër worden bepaald door de spelleiding.

By the powers of Scythe, Steal soul

Duratie: Direct

Unknown

///

By the power of swords,

Duratie:

Extra spreuken, die wel kunnen voorkomen maar niet bij de standaard lijsten horen.

Curse of Lycanthropy = doelwit word een weerwolf voor de rest van zijn leven

mass create undead = er word een grote groep ondoden gecreëerd

mass control undead = er word een grote groep ondoden gecontroleerd

Dominate body = iemand krijgt controle over een lichaam. Hij kan deze besturen, maar niets te weten komen over zijn geest of hem dwingen tot antwoorden

Overzicht van alle Tovenaarsspreuken

Kelken / Chalice

Level 0	Create Water
Level 1	Fumble Fear Calm Charm
Level 2	Sleep Deafness
Level 3	Create Illusion Arrow of confusion
Level 4	Invisibility
Level 5	Waterfall

Staven / Staves

Level 0	Gust of Wind
Level 1	Protection from arrows Protection from swords Strike down Fumble
Level 2	Levitate Counter Spell
Level 3	Lightning Create sword
Level 4	Fly
Level 5	Thoughts

Pentakels / Pentacles

Level 0	Dig
Level 1	Repair Alter small object Fool's gold Detect magic
Level 2	Entangle Shatter
Level 3	Detect Illusion Enhance Weapon
Level 4	Dispell magic
Level 5	Burry Earthquake

Zwaarden / Swords

Level 0	Create fire
Level 1	Climb Protection from fire Burning hands Mind shield
Level 2	Detect poison Shatter
Level 3	Heat metal Fireball
Level 4	Weapon of fire
Level 5	Teleport other

Zeis / Scythe

Level 0	Scar
Level 1	Destroy insect Fear Feign Death Chill touch
Level 2	Mute Speak with death
Level 3	Rotting Death Terror
Level 4	Destroy animal
Level 5	Steal soul

Basisspreuken

Arrow of confusion
Arrow of darkness
Arrow of freezing
Blast
Decipher language
Detect poison
Detect traps
Detect undead
Elemental touch
Fumble
Insatiable thirst
Invisibility to undead
Magical aura
Open doors
Shield
Small vision
Touch of the death
Touch of the living
Translate