



EXPIATIO

Het Spreukenboek

Versie 2008 – 2009



Inhoudsopgave

SPREUKEN	3
INDELINGEN	5
ASPECTEN VAN GODEN EN ELEMENTEN	6
ELEMENTEN: MAGIE EERSTE NIVEAU	7
LUCHT	7
AARDE	8
VUUR	9
WATER	10
ELEMENTEN: MAGIE TWEDE NIVEAU	11
LUCHT	11
AARDE	12
VUUR	13
WATER	14
GODEN: PRIESTERMAGIE NIVEAU 1	15
L'OHORA	15
FARN	17
NYAKK	19
CHERON	21
GODEN: PRIESTERMAGIE NIVEAU 2-5	23
L'OHORA	23
FARN	23
NYAKK	24
CHERON	24
NECROMANTIE	25
GENEZINGSMAGIE	26



Spreuken

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

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.

Er zijn verschillende manieren om spreuken te gebruiken op Expiatio:

x **Priesterspreuken (Priesters en Paladijnen)**

Priesters krijgen hun magie van hun god of godin, die ze dagelijks moeten aanbidden om hun spreuken te krijgen, bijvoorbeeld in een ochtendgebed. Ze hebben een vast aantal mana per dag, afhankelijk van hun rang binnen de godsdienst. Priesters verkrijgen een nieuwe spreuk als zij stijgen in rang. Elke spreuk kost één mana per niveau. Niveau 1 spreuken kosten dus één mana, Niveau 4 spreuken kosten vier mana, et cetera.

Paladijnen krijgen andere voordelen van hun rangen dan meer mana, maar beginnen op rang 1 gelijk aan de Priesters met 3 mana per dag. Ook krijgen de Paladijnen op hogere rang geen nieuwe spreuken.

Alleen de godheid zelf kan de Priester of Paladijn bevorderen tot een hogere Rang. De vijfde rang (waarvan er maar één is) mag echter eenieder bevorderen die hij/zij wil, gezien hij zó verbonden is met de godheid dat hij/zij namens de god kan spreken. Iedereen die er voor kiest om priester of paladijn te worden, begint als eerste rang in het spel. Een Priester heeft alle spreuken van zijn godsdienst. De Paladijn slechts een selectie.

De naam van de Rang binnen de godsdienst verschilt per godheid, zie de tabel hieronder. De namen van de rangen voor Paladijnen zijn hetzelfde als van de rangen van de Priesters.

Zie de tabel hieronder voor Rang en Priestermana per dag.

Rang	Leven (L'Ohora)	Natuur (Farn)	Dood (Nyakk)	Techniek (Cheron)	Mana per dag
1	Novice	Nerf	Vingerkoot	Schroef	3
2	Priester	Blad	Rib	Tandwiel	5
3	Abt	Tak	Schouderblad	As	8
4	Bisschop	Wortel	Ruggenwervel	Turbine	10
5	Hogepriester	Stam	Schedel	Metronoom	12

NB: Deze Rang en tellen als Gilderangen.

x **Magiërspreuken (Magiërs, Necromantiërs)**

Magiërs hebben geen innerlijke magie, zoals de magie van de priesters beschreven kan worden (ook al komt de priestermagie ook van buitenaf, namelijk van de godheid). Magiërs halen hun mana uit de zogenaamde 'manastenen', vreemde magische voorwerpen waar dus een soort 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.)

Als hun manastenen op zijn, kunnen magiërs natuurlijk geen spreuken meer uitspreken. Manastenen zijn echter te vinden of te kopen. Niveau 1 spreuken kosten één manasteen, Niveau 2 spreuken twee manastenen, tenzij in de uitleg van de spreuk vermeld staat dat het meer manastenen kost. Een Magiër met Magie Eerste Niveau begint het spel met 4 manastenen. Hij kent alle Niveau 1 spreuken die horen bij zijn element of Klasse. Zodra de Magiër de vaardigheid Magie Tweede Niveau heeft aangekocht zijn ook de Tweede Niveau spreuken beschikbaar.

x **Genezingsmagie (Alle personages met de vaardigheid Genezingsmagie)**

Genezingsmagie kan van verschillende bronnen komen. De Goden kunnen genezing via hun Priesters en Paladijnen tot uiting laten komen, en Magiërs kunnen de Elementen gebruiken om genezing te bewerkstelligen. Necromantiërs gebruiken de krachten van Dood en Ondood en hun kennis van het lichaam om genezingsmagie toe te passen, en Mystici gebruiken de krachten uit de aarde zelf om lichamen te herstellen.

Hoe vaker een personage de cumulatieve vaardigheid Genezingsmagie aankoopt, hoe meer Genezingsmana hij ontvangt. Elke spreuk uit het lijstje van Genezingsmagie heeft een eigen manakosten, 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
- 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 gegeven 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 (zoals zombies) zijn 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.

Aspecten van Goden en Elementen

Zowel de Priesterlijke alswel de Elementaire spreuken zijn ingedeeld in passende Aspecten, die een beter beeld geven van waar de God of het Element voor staat. Hieronder een overzicht:

Elementen

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
Leylijnen: Krachten die door de Aarde stromen en vele effecten hebben...

Water

Mystiek: Tovenarij, Ware Magie, Kennis
IJ: De wereldse vorm van Water, Hagelstormen en zelfs het bevroren van andermans spreuken!

Goden

L'Ohora

Reiniging: Genezing en Levenskracht
Leven: Het Hoofdaspect van L'Ohora
Vergeving: De Straf of Genade van de Moeder des Levens

Farn

Groei: Plantengroei en energie uit de Natuur
Natuur: Het Hoofdaspect van Farn
Evolutie: Het Recht van de Sterkste

Nyakk

Zuivering: Het Zuiveren van de Ziel gebeurt in het Koninkrijk van Nyakk, de Dood
Dood: Het Hoofdaspect van Nyakk
Boete: Kastijding voor zonden

Cheron

Vernietiging: Annihilatie en Destructie
Techniek: Het Hoofdaspect van Cheron
Vooruitgang: Kennis van ingewikkelde zaken en het toepassen daarvan

Elementen: Magie Eerste Niveau

Manakosten: 1 manasteen per spreuk.

Lucht

Niveau 1 spreuken

Het Weer

Bliksem:

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

Incantatie: "Bliksem, verschroei zijn (Locatie)!"

Fysiek, 5 meter, Direct

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!"

Fysiek, 5 meter, Direct

Illusie

Verstikking:

De lucht wordt uit de longen van de aangewezen gezogen. Hierdoor kan hij geen adem meer halen en zal niets anders kunnen dan naar adem happen. De getroffen persoon zal niet sterven aan deze spreuk door bijvoorbeeld zuurstofgebrek.

Incantatie: "Hemel, neem hem zijn lucht af!"

Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

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 (ook niet-magisch, een windvlaag bijvoorbeeld) doet de spreuk teniet.

Incantatie: "Nevel, omring mij volkomen!"

Betovering, Zelf, Concentratie

Aarde

Niveau 1 spreuken

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 lichaamspunt en beschermt dus tegen *Through* schade, doch is **niet** geneesbaar. Niet cumulatief.

Incantatie: "Aarde, vloeï over op 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. Magische voorwerpen kunnen niet gerepareerd worden met deze spreuk.

Incantatie: "Aarde, maak dit stof weer heel als steen!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Leylijnen

Aardbeving:

Een aardstok doet het doelwit op de grond vallen.

Incantatie: "Schud en beef, gevesten der Aarde! Strike Down!"

Fysiek, 5 meter, Direct

Ijzeren Wil:

De wil van een persoon wordt versterkt, waardoor hij of zij immuun is voor Geest-beïnvloedende spreuken.

Incantatie: "De standvastigheid van Aarde sterkt de wil!"

Betovering, Aanraking, 1 uur

Vuur

Niveau 1 spreuken

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

Vuurzwaard:

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: "Laat hevig vuur strijdkracht schenken!"

Betovering, Aanraking, 5 minuten

Chaos

Rein Vuur:

Een vuur brandt de bloedbaan van de aangeraakte persoon schoon, wat giften, ziekten en andere stoffen uit het bloed haalt. Het haalt echter ook positieve effecten die ingenomen zijn (bijv. door langdurig werkende potions) weg.

Incantatie: "Reinig, Vuur, reinig!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Koortsvuur:

Vuur dringt het hoofd van een wezen binnen en veroorzaakt een zware koorts. Spreuken en mentale vaardigheden worden verhinderd en hij wordt gevoelig voor alle soorten licht. Koud water of een ander soort hevige verkoeling (ijs bijvoorbeeld) beëindigt de spreuk.

Incantatie: "Word ziek door een verterend Vuur!"

Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Water

Niveau 1 spreuken

Mystiek

Magie Bespeuren:

Met deze spreuk is het mogelijk magische voorwerpen in de buurt te detecteren, waardoor ze voor de magiër oplichten als zijnde magisch. Ook spreuken uit de school Betovering zullen oplichten. Draag je dus een magisch voorwerp bij je als een ander deze spreuk doet, geef dit dan aan. Als de Magiër zelf magische voorwerpen bij zich draagt zal dit de spreuk verstoren.

Incantatie: "Niets verschuilt zich voor het element Water. Ik bespeur Magie!"

Fysiek, 5 meter, 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

Waterweb:

Een hoeveelheid water verstrengelt zich om de aangewezenen en houdt diegene vast, zodat hij niet kan bewegen. Echter, deze waterdraden vangen ook alle invloeden van buitenaf op. Degene die de spreuk over zich heeft gekregen is gedurende de duur van de spreuk immuun voor alle soorten schade (behalve *Arcane*).

Incantatie: "Weef een web van Water!"

Betovering, 5 meter, 30 seconden

Vreselijke Verschrompeling:

Door een persoon aan te raken, wordt een deel van zijn lichaamsvocht hem ontnomen. Een deel van het vocht van de Magiër zelf wordt hem echter óók ontnomen. Deze spreuk doet bij de aangeraakte persoon 1 *Through* schade op **elke** locatie, en bij de Magiër zelf 1 *Through* schade op een locatie naar keuze. De Vreselijke Verschrompeling werkt alleen bij organische wezens.

Incantatie: "Neem alles weg in een draaikolk van water!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Elementen: Magie Tweede Niveau

Manakosten: 2 manastenen per spreuk.

Lucht

Niveau 2 spreuken

Illusie

Illusie van Glas:

De Luchtmagiër is volkomen onzichtbaar. De onzichtbaarheid eindigt zodra de Luchtmagiër iemand directe 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 (*Verstrengel, Verstijving*), effecten (*Strike Down*) en ook niet-magische situaties (vastgehouden worden) vallen onder deze manieren en zullen dus niet slagen.

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.

Incantatie: "In naam van Lucht, neem uw kind op in uw armen!"

Betovering, Zelf, Concentratie

Aarde

Niveau 2 spreuken

Bescherming

Staalschubben:

De huid van de Aardemagiër verandert in magisch staal, waardoor de magiër immuun is voor niet-magische schade (*Sharp, Blunt, Subdue*). Andere schade zoals *Magic, Holy* e.d. hebben nog steeds effect.

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, 5 meter, 5 minuten

Leylijnen

Versmelting:

De Aardemagiër gebruikt de Leylijnen uit 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. 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

Eruptie:

Gloeiende lava spuit uit de vingers van de Aardemagiër en vloeit over een aangewezen slachtoffer binnen vijf meter heen. Deze wordt vol op de borst geraakt door de lavastroom en krijgt hierdoor een *Magic Crush Strike* op zijn torso.

Incantatie: "Proef de macht der vulkanen! Magic Crush Strike op torso!"

Fysiek, 5 meter, Direct

Vuur

Niveau 2 spreuken

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!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Armageddon:

Door alle energie die in de Magiër aanwezig is tegelijk aan te spreken raast een golf van vernietiging rondom de Magiër, welke als een Mass effect aan iedereen binnen de gehoorsradius een *Magic Crush* op **elke** locatie doet. Hierbij blaast de Vuurmagiër zichzelf echter op, wat bij hem een *Fatal* op zijn torso geeft en al zijn ledematen op 0 zet.

Incantatie: "Het Vuur! Armageddon!"

Fysiek, Gehoorsafstand, Direct

Chaos

Berserk:

Een aangeraakt persoon verliest de controle over zichzelf en zal strijd opzoeken. Hij zal de grootste en sterkste personen in het gevecht aanvallen, onafhankelijk of diegene vriend of vijand is. De bespreukte 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

Niveau 2 spreuken

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!"

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 lichaampunt en beschermt dus tegen *Through* schade, doch is niet geneesbaar. Niet cumulatief.

Incantatie: "Aarde, vloe over op hem!"

Betovering, Aanraking, 1 uur

Koortsvuur:

Vuur dringt het hoofd van een wezen binnen en veroorzaakt een zware koorts. Spreuken en mentale bezigheden worden verhinderd en hij wordt gevoelig voor alle soorten licht. Koud water of een ander soort hevige verkoeling (ijs bijvoorbeeld) beëindigt de spreuk.

Incantatie: "Word ziek door een verterend Vuur!"

Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Incantatie van de Spookspreuk: "De illusie wordt reëel!", gevolgd door de incantatie van de gekozen spreuk.

Zie tekst

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 *Blunt* schade op elke locatie. Pantser beschermt tegen deze schade.

Incantatie: "Straffe bries en ijzige temperaturen, gij zult pijn verduren!"

Fysiek, 5 meter, Direct

Weerwoord:

Met deze spreuk wordt een andere spreuk tegengehouden als die in de lucht zweeft. Zodra iemand een spreuk uitgesproken heeft, kun je deze spreuk uitspreken om zo het effect van de spreuk op te heffen. Niveau 1 en 2 spreuken zijn hiermee tegen te gaan, van alle soorten magie.

Incantatie: "Mijn Woord tegen het jouwe! Counterspell!"

Fysiek, 5 meter, Direct

Goden: Priestermagie Niveau 1

L'Ohora

Godin van het Leven

Priesterspreuken

Reiniging

Reiniging:

Zuiverende magie reinigt de aangeraakte persoon van alle vergiffen en ziekten. Roep een spelleider als je vreemde ziekten wilt genezen.

Incantatie: "Reinig dit lichaam in L'Ohora's naam!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Genezing:

Er worden 2 schadepunten genezen, verdeeld over het lichaam van de aangeraakte persoon. De Priester mag aangeven welke locatie(s) genezen moeten worden. *Fata's* kunnen niet genezen worden met deze spreuk.

Incantatie: "In naam van L'Ohora, Leef!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Leven

Ondoden Bespeuren:

De Priester weet of er Ondoden in de buurt zijn, en welke wezens dat precies zijn. Ook krijgt hij te horen wat voor niveau Ondoden het zijn. Als er met deze spreuk een Ondode van een niveau hoger dan 10 wordt gedetecteerd, krijgt de Priester een *Torture* effect.

Incantatie: "In naam van L'Ohora, Ondoden, toon uzelf!"

Fysiek, Gehoorsafstand, Direct

Zegening:

De Priester maakt een wapen heilig, waardoor het *Holy* schade doet. Dit zal meer schade doen tegen bijvoorbeeld ondoden en wezens met bescherming tegen aardse wapens.

Incantatie: "Ik wijd dit wapen aan L'Ohora!"

Betovering, Aanraking, 5 minuten

Vergeving

Schild der Hoop:

Een onzichtbaar schild omhult de Priester en geeft hem 1 extra punt bescherming op elke locatie. Ook is hij immuun voor angst (de spreuk *Angst* en het effect *Fear*, niet voor *Terror*, tenzij de Priester al immuun is voor *Angst* en *Fear*). Deze bescherming blijft tot het eraf geslagen wordt. Als de bescherming er af is geslagen, blijft echter de bescherming tegen *Angst* van kracht tot de duratie voorbij is. Niet cumulatief.

Incantatie: "L'Ohora, schenk mij een deel uwer kracht!"

Betovering, Zelf, 5 minuten

Heilig Licht:

Een straal van heilig vuur komt uit de hemel en treft een vijand op de borst. Deze straal doet een *Holy Strike* op de torsolocatie.

Incantatie: "In naam van de Moeder des Levens, voel L'Ohora's wraak! Holy Strike!"

Fysiek, 5 meter, Direct

Paladijnenspreuken

Reiniging

Genezing:

Er worden 2 schadepunten genezen, verdeeld over het lichaam van de aangeraakte persoon. De Priester mag aangeven welke locatie(s) genezen moeten worden. *Fatals* kunnen niet genezen worden met deze spreuk.

Incantatie: "In naam van L'Ohora, Leef!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Leven

Zegening:

De Priester maakt een wapen heilig, waardoor het *Holy* schade doet. Dit zal meer schade doen tegen bijvoorbeeld ondoden en wezens met bescherming tegen aardse wapens.

Incantatie: "Ik wijd dit wapen aan L'Ohora!"

Betovering, Aanraking, 5 minuten

Vergeving

Schild der Hoop:

Een onzichtbaar schild omhult de Priester en geeft hem 1 extra punt bescherming op elke locatie. Ook is hij immuun voor angst (de spreuk *Angst* en het effect *Fear*, niet voor *Terror*, tenzij de Paladijn al immuun is voor *Angst* en *Fear*). Deze bescherming blijft tot het eraf geslagen wordt. Als de bescherming er af is geslagen, blijft echter de bescherming tegen *Angst* van kracht tot de duratie voorbij is. Niet cumulatief.

Incantatie: "L'Ohora, schenk mij een deel uwer kracht!"

Betovering, Zelf, 5 minuten

Farn

God van de Natuur

Priesterspreuken Niveau 1

Groei

Verstrengel:

Dikke, stugge wortels verstrengelen de benen van de bespreukte. Deze kan niet meer lopen. Hij kan met een scherp wapen of vuur (een fakkel) proberen de wortels weg te hakken, wat na 2 minuten intensief hakken lukt.

Incantatie: "Verstrengel!"

Betovering, 5 meter, 5 minuten

Natuurlijke Genezing:

De helende werking van de natuur overspoelt een aangeraakt lichaamsdeel. Op dit lichaamsdeel geneest 1 punt schade. *Fatals* kunnen niet genezen worden met deze spreuk.

Incantatie: "Genees op natuurlijke wijze!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Natuur

Corrosie:

De vernietigende kracht van de Natuur corrodeert een pantser volledig op één locatie. Alle beschermingspunten op die locatie verdwijnen, en het materiaal waar het pantser van gemaakt is wordt waardeloos.

Incantatie: "Erosie en Breuk! Farn, tref dit pantser met Corrosie!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Bijtend Zuur:

Een hoeveelheid bijtend zuur verlaat de hand van de Priester en treft een vijand op een aangewezen locatie. Dit zuur bijt door pantser heen en veroorzaakt 1 *Through* schade.

Incantatie: "Farn, laat het zuur van de Cobra treffen op zijn/haar (Locatie)"

Fysiek, 5 meter, Direct

Evolutie

Eenwording met Farn:

De Priester krijgt de mogelijkheid onder de 'beschermende mantel' van Farn te schuilen. Hierdoor wordt hij onzichtbaar zolang hij in een bosrijke omgeving loopt. De spreuk eindigt als de Priester uit die omgeving stapt, iemand aanvalt, zich sneller beweegt dan loopsnelheid, of als er vijf minuten voorbijgaan. Maak deze onzichtbaarheid kenbaar door duidelijk zichtbaar met je vinger in de lucht te lopen.

Incantatie: "Farn, laat mij bij u schuilen!"

Betovering, Zelf, 5 minuten

Kracht der Natuur:

Farn spreekt zijn zegening uit over het lichaam van de Priester, wat hem gedurende de duratie van de spreuk extra fysieke kracht geeft. Deze spreuk kopieert het effect van de vaardigheden *Standvastigheid* en *Aambeeldslag*.

Incantatie: "Ik strijd uit naam van Farn, en ken geen genade voor mijn vijand!"

Betovering, Zelf, 30 seconden

Paladijnenspreuken

Groei

Natuurlijke Genezing:

De helende werking van de natuur overspoelt een aangeraakt lichaamsdeel. Op dit lichaamsdeel geneest 1 punt schade. *Fata's* kunnen niet genezen worden met deze spreuk.

Incantatie: "Genees op natuurlijke wijze!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Natuur

Corrosie:

De vernietigende kracht van de Natuur corrodeert een pantser volledig op één locatie. Alle beschermingspunten op die locatie verdwijnen, en het materiaal waar het pantser van gemaakt is wordt waardeloos.

Incantatie: "Erosie en Breuk! Farn, tref dit pantser met Corrosie!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Evolutie

Kracht der Natuur:

Farn spreekt zijn zegening uit over het lichaam van de Priester, wat hem gedurende de duratie van de spreuk extra fysieke kracht geeft. Deze spreuk kopieert het effect van de vaardigheden *Standvastigheid* en *Aambeeldslag*.

Incantatie: "Ik strijd uit naam van Farn, en ken geen genade voor mijn vijand!"

Betovering, Zelf, 30 seconden

Nyakk

God van de Dood

Priesterspreuken Niveau 1

Zuivering

Doodsomhelzing:

Kan alleen uitgesproken worden op een gestorven wezen. Door deze spreuk wordt de ziel van de gestorvene naar Nyakk gebracht. De Priester krijgt het laatste restje leven van het wezen, wat 1 schade geneest op een locatie naar keuze. Een lijk onder invloed van deze spreuk kan niet opstaan als Ondode.
Incantatie: "Omhels de dood, vecht niet meer! Onderneem de reis naar het Koninkrijk van Nyakk!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Het Koninkrijk:

Met het Koninkrijk van Nyakk op het netvlies gebrand is angst nihil. De Priester is immuun voor alle vormen van angst, inclusief *Terror*.

Incantatie: "Met de Dood achter mij vrees ik niets in dit leven!"

Geest-beïnvloedend, Zelf, 1 uur

Dood

Vernietig Ondode:

Doet 1 *Holy* schade per locatie aan een aangewezen Ondode van **maximaal** niveau 1 (de spreuk werkt dus niet op een Ondode hoger dan dit Niveau).

Deze spreuk is te gebruiken in een wig met een maximum van Niveau 4.

Incantatie: "In de naam van Nyakk, vernietig Ondode Niveau 1!"

Fysiek, 5 meter, Direct

Angst:

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

Incantatie: "Vrees mij!"

Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Boete

Kwelling:

De Priester veroorzaakt ernstige pijnen in het aangeraakte lichaamsdeel. Deze pijnen doen 2 *Unholy* schade op die locatie.

Incantatie: "Onderga Nyakks straf, sterveling!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Vampirisme:

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

Incantatie: "Bloeddorst!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Paladijnenspreuken

Zuivering

Doodsomhelzing:

Kan alleen uitgesproken worden op een gestorven wezen. Door deze spreuk wordt de ziel van de gestorvene naar Nyakk gebracht. De Priester krijgt het laatste restje leven van het wezen, wat 1 schade geneest op een locatie naar keuze. Een lijk onder invloed van deze spreuk kan niet opstaan als Ondode.

Incantatie: "Omhels de dood, vecht niet meer! Onderneem de reis naar het Koninkrijk van Nyakk!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Dood

Angst:

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

Incantatie: "Vrees mij!"

Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Boete

Vampirisme:

Een aangeraakt persoon verliest 1 schadepunt op zijn torso, wat de Priester op zijn torso erbij krijgt. Deze schade negeert harnas op de torso van de aangeraakte en is dus in wezen *Sharp Through* schade.

Incantatie: "Bloeddorst!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Cheron

Godin van Techniek

Priesterspreuken Niveau 1

Vernietiging

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

Vergankelijkheid:

De Destructie van Cheron wordt opgeroepen om een vijand te vernietigen. Na **minimaal** 30 seconden te bidden en de godin aan te roepen wordt de kracht van Cheron losgelaten, wat bij een aangeraakt persoon 1 *Holy Through* schade op elke locatie doet. Langer dan 30 seconden aanbidden voor de Incantatie is mogelijk, maar deze aanbedding moet ononderbroken en geconcentreerd zijn.

Incantatie: "Cheron, laat dit lichaam uiteenvallen!" na minimaal 30 seconden lofprijzen en aanroepen

Fysiek, Aanraking, Direct (30 sec.)

Techniek

Cherons Oogst:

De Priester vormt een natuurlijk object van hout om in ruw metaal. De hoeveelheid metaal die door deze spreuk gecreëerd wordt is de helft van het 'geofferde' natuurlijke materiaal. Met deze spreuk kan maximaal een object ter grootte van een boomstronk omgevormd worden. Roep hierbij een spelleider.

Incantatie: "Stook de Ovens! Start de machines! Tijd om te oogsten!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Smidse:

Maximaal 5 wapens, pantser en schilden die gedurende de duratie van de spreuk aangeraakt worden, worden gerepareerd. Het duurt tot het einde van de duratie van de spreuk voordat gerepareerd strijdgerei weer gebruikt kan worden.

Incantatie: "Strijd, (wapen), strijd, (schild) etc." wat voor elk wapen, pantser of schild moet worden herhaald

Fysiek, Aanraking, Concentratie (30 seconden)

Vooruitgang

Cherons Visioen:

Cheron beïnvloedt de geest van de Priester en geeft hem/haar een visioen over een onderwerp wat Cheron aanspreekt. Roep bij deze spreuk dus een spelleider.

Incantatie: "Cheron, voed mijn geest met uw wijsheid!"

Fysiek, Zelf, Direct

Buiging van Ruimte:

Cheron buigt de natuurwetten om de Priester 5 meter ver te teleporteren. Deze verplaatsing tast de zintuigen aan, waardoor de Priester gedurende 5 seconden na de teleportatie slecht kan zien. De tijd die de teleportatie duurt is gelijk aan de tijd om OC op de nieuwe locatie te komen.

Incantatie: "Met de kracht van de Architect Cheron, is verschil in plaats nihil!"

Fysiek, Zelf, Direct

Paladijnenspreuken Niveau 1

Vernietiging

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

Techniek

Smidse:

Maximaal 5 wapens, pantser en schilden die gedurende de duratie van de spreuk aangeraakt worden, worden gerepareerd. Het duurt tot het einde van de duratie van de spreuk voordat gerepareerd strijdgerei weer gebruikt kan worden.

Incantatie: "Strijd, (wapen), strijd, (schild) etc." wat voor elk wapen, pantser of schild moet worden herhaald

Fysiek, Aanraking, Concentratie (30 seconden)

Vooruitgang

Cherons Visioen:

Cheron beïnvloedt de geest van de Priester en geeft hem/haar een visioen over een onderwerp wat Cheron aanspreekt. Roep bij deze spreuk dus een spelleider.

Incantatie: "Cheron, voed mijn geest met uw wijsheid!"

Fysiek, Zelf, Direct

Goden: Priestermagie Niveau 2-5

Manakosten: 1 mana per Niveau
N.B.: Paladijnen verkrijgen deze spreuken niet

L'Ohora

Niveau 2

Zielenzicht:

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

Incantatie: "In naam van L'Ohora, toon mij uw ziel!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Niveau 3

Purificatie:

De heilige energie van L'Ohora stroomt door een aangeraakt lichaam. Deze energie doet 2 *Holy Through* schade op elke locatie.

Incantatie: "Voel de Purificatie van de Moeder des Levens!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Niveau 4

L'Ohora's Zuivering:

L'Ohora geneest met deze spreuk alle wonden, giften en aandoeningen op het lichaam van de aangeraakte persoon. Na 30 seconden bidden zijn zelfs *Fatals* geheel verdwenen, en zijn alle verloren HP terug.

Incantatie: "Godin van Puurheid, Godin van Levenskracht, laat dit lichaam herboren worden!"

Fysiek, Aanraking, Concentratie (30 sec.)

Niveau 5

L'Ohora's Aanraking:

Iedereen binnen gehoorsafstand van de Priester wordt genezen door de kracht van L'Ohora. 2 HP, verdeeld over gewonde locaties is genezen met deze spreuk.

Incantatie: "Mass Leef!"

Fysiek, Gehoorsafstand, Direct

Farn

Niveau 2

Contact met de Natuurgeesten:

De Priester van Farn 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, dienaar van Farn, toon uzelf!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Niveau 3

Farns Sluimering:

Een scherp wapen wordt besprenkeld met spiritueel gif. De eerstvolgende slag met dit wapen doet *Paralyze Poison* schade.

Incantatie: "Slangen, schorpioenen, dienaren van Farn, zegen dit wapen!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Niveau 4

Farns Vitaliteit:

De oerkrachten van de natuur versterken de gezondheid van de Priester. Hij of zij krijgt 1 extra HP op elke locatie erbij. Daarnaast geneest er elke 5 minuten één HP op elke locatie. *Fatals* worden niet genezen door deze regeneratie.

Incantatie: "Levenskracht, Natuurkracht, laat de bron van Vitaliteit mijn dorst lessen!"

Betovering, Zelf, 1 uur

Niveau 5

Farns Armen:

Boomwortels komen uit de grond en verstrengelen eenieder die binnen gehoorsafstand is.

Incantatie: "Mass Verstrengel!"

Betovering, Gehoorsafstand, 5 minuten

Nyakk

Niveau 2

Zielenspraak:

De Priester 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, rottende mond, spreek!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Niveau 3

Horror:

De Priester jaagt iemand met beelden van de dood grote angst aan. Dit effect is gelijk aan een *Terror*.

Incantatie: "Vlucht in Nyakk's aangezicht! Terror!"

Geest-Beïnvloedend, 5 meter, 1 uur

Niveau 4

Nyakks Marteling:

De Priester veroorzaakt een dodelijke wond in de borst van de aangeraakte persoon. Deze wond is een *Unholy Fatal*. Deze spreuk werkt niet bij niet-levende wezens als Golems.

Incantatie: "Nyakk, neem deze sterveling! Unholy Fatal!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Niveau 5

Nyakks Aangezicht:

Het aangezicht van de Dood doet eenieder trillen van angst. Slechts de meest dappere strijders weten zich staande te houden na deze spreuk. Iedereen die de incantatie hoort vlucht weg door een *Fear*.

Incantatie: "Mass Fear!"

Geest-Beïnvloedend, Gehoorsafstand, 30 seconden

Cheron

Niveau 2

Sonar:

De zintuigen van de Priester van Cheron kunnen met deze spreuk onzichtbare wezens ontwaren.

Incantatie: "Laat de Evolutie tot volle wasdom komen!"

Betovering, Zelf, 1 uur

Niveau 3

Restauratie:

Een mechanisch wezen of voorwerp wordt totaal gerepareerd, wat alle HP herstelt. Ook magische voorwerpen kunnen met deze spreuk worden hersteld, doch dit kost de Priester dubbele mana en hier dient een spelleider bij aanwezig te zijn.

Incantatie: "In naam van Cheron, laat de Techniek zegevieren!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Niveau 4

Cherons Wraak:

Door alle energie die in de Priester aanwezig is tegelijk aan te spreken raast een golf van vernietiging rondom de Priester, welke als een Mass effect aan iedereen binnen de gehoorsradius een *Magic Crush* op **elke** locatie doet. Hierbij blaast de Priester zichzelf echter op, wat bij hem een *Fatal* op zijn torso geeft en al zijn ledematen op 0 zet.

Incantatie: "Cheron! Armageddon!"

Fysiek, Gehoorsafstand, Direct

Niveau 5

Cherons Sluimering:

Iedereen binnen gehoorsafstand valt in slaap totdat ze gewekt worden.

Incantatie: "Mass Sleep!"

Geest-Beïnvloedend, Gehoorsafstand, Direct

Necromantie

Dood:

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

Incantatie: "Doemschicht 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 Necromantische 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

Angst:

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 werpwapens.

Incantatie: "Vrees mij!"

Geest-beïnvloedend, 5 meter, 30 seconden

Vampirisme:

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

Incantatie: "Bloeddorst!"

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.

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

Betovering, Aanraking, 5 minuten

Genezingsmagie

Genezende Krachten:

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

Kost: 1 mana

Incantatie: Variabel, zolang het duidelijk is voor de ontvanger

Fysiek, Aanraking, Direct

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. Roep een spelleider als je vreemde ziekten wilt genezen.

Kost: 2 mana

Incantatie: "Reinig dit lichaam!"

Fysiek, Aanraking, Direct

Kracht:

De levenskracht van het aangeraakte lichaam wordt gesterkt. De ontvanger krijgt *Levenskracht +1* (gelijk aan de vaardigheid) voor de tijdsduur van de spreuk.

Deze HP zijn in elk opzicht gewone HP, en zijn dus te genezen. Ontvangen schade zal eerst van deze extra HP af gaan. Het is niet mogelijk deze spreuk cumulatief te gebruiken. Opnieuw uitgesproken wordt slechts de tijdsduur vernieuwd.

Kost: 2 mana

Incantatie: "Gesterkt door Kracht!"

Betovering, Aanraking, 5 minuten

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