

Zakspreukenboek

Honderdeenentwintig toverspreuken in een handzaam boekwerk



ZAKSPREUKENBOEK

121 spreuken handig bij de hand

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspielen

Droemer
Knaur®

Schmidt
Spiele

INLEIDING

In uw hand heeft u het eerste zakspreukenboek met alle tot nu bekende spreuken, honderdeenentwintig om precies te zijn. De spreuken zijn op alfabetische wijze gerangschikt. Achter in het boek is een tabel opgenomen waar de spreu-

ken gegroepeerd staan per soort, elf soorten om precies te zijn. Dit zakspreukenboekje is bedoeld voor de reislustige Magiër, dit werkje past altijd nog in een zijvakje van uw rugzak of in een binnenzak van uw mantel.

VERDUIDELIJKING VAN DE GEBRUIKTE TERMEN

Soort: Het gebied van de magie waarin de spreuk oorspronkelijk ontwikkeld werd, bv. Woudelfenmagie

Type: De type magie waartoe men de spreuk kan rekenen, bv. Illusie

Proef: De drie eigenschappen (afgekort) waarop de toverproef dient te worden afgelegd. Bij spreuken die direct tegen een slachtoffer gericht zijn moet soms de magie-resistentie van het slachtoffer in acht genomen worden. Deze spreuken zijn voorzien van een sterretje en van "+MR" bij de volledige beschrijving.

Techniek: Toverhandelingen die door de toverende moeten worden uitgevoerd.

Toverduur: De tijd die nodig is voor het uitvoeren van de spreuk. De toverduur dient niet verward te worden met de werkingsduur.

Werkingswijze: De speltechnische uitvoering van de spreuk (bv. dobbelsteenwerpen) en de uitwerking van de spreuk op het spelgebeuren.

Kosten: Benodigde inzet van astrale energie

Reikwijdte: Maximale afstand waarop waarin een spreuk werkzaam kan zijn. Vele spreuken werken in een bol of cilindervormig gebied dat de magiër omgeeft. In zo'n geval dient men onder reikwijdte de doorsnede van de werkingszone te verstaan. Reikwijdte 0 betekent dat de magiër het te betoveren object moet aanraken.

Werkingsduur: De tijd die een spreuk werkzaam blijft vanaf het moment dat hij wordt uitgevoerd.

Er zijn 11 soorten magie, die in het zakspreukenboek een eigen kleur hebben. Hieronder ziet u alle elf soorten magie in hun eigen kleur. Elke spreuk in dit zakspreukenboekje is afgedrukt in de bijbehorende kleur, maar wees gerust bij elke spreuk staat ook vermeld welke soort magie het is, u hoeft dus niet de kleuren uit uw hoofd te leren.

Antimagicie

Beheersing

Beweging

Bezwering

Communicatie

Genezing

Gebedtsmagie

Helderziendheid

Illusie

Verandering van levende wezens

Verandering van materie

Wij wensen u veel plezier met dit zakspreukenboek en hopen dat het u van pas zal komen op uw pad van Avontuur.

Moge Praios u goed gezind zijn,

*Elcarna Erillion von Hohenstein
1030 BV, Lowangen*

Abbenenum, pest en venijn - gif en ziektekiem, verdwijn!

Voedsel wordt gereinigd van giften en ziekten

Soort: Verandering van materie

Type: Woudelf

Proef: SL/SL/BE

Techniek: De woudelf spreekt de formule uit over het te reinigen voedsel.

Toverduur: 15 seconden

Werkingswijze: De magie reinigt voedsel en drank (een maaltijd voor tot 10 personen) van alle giften en ziektekiemen.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 1 meter

Werkingsduur: permanent

Aeolitus windgegier - stof en rook ga weg van hier!

Schepping van korte en heftige windstoot

Soort: Verandering van materie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/CH/LK

Techniek: De sneeuwelf spreekt de formule uit en blaast door zijn tot een trechter gevormde hand.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De magie wekt een korte heftige windstoot op, die bv.. fakkels kan uitblazen of de rook uit een kamer kan waaien, maar niet iemand van de benen kan halen. De wind waait in de richting waarin de toverende heeft geblazen.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: ogenblikkelijk

Analys arcaanstructuur - ontbloot mij de magienatuur

Herkenning van magiesoort

Soort: Helderziendheid

Type: Magiër

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De magiër kijkt strak naar het voorwerp van zijn interesse.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: Met deze spreuk kan een magiër type en oorsprong van een spreuk vaststellen, die op een voorwerp of een persoon ligt, maar niet de precieze spreuk waar het om gaat. Geheel precies kan hij alleen die spreuken vaststellen die hij zelf beheerst. Dit geldt ook voor elixers, drankjes en voorwerpen.

Kosten: 10 ASP

Reikwijdte: 1 meter

Werkingsduur: 1 minuut

Angst en beven in je hart - breees je voor de kleur van zwart

Slachtoffer krijgt panische angst voor alles wat zwart is

Soort: Beheersing *Type:* Borbaradmagie *Proef:* MO/SL/CH*

Techniek: De magiër raakt het slachtoffer aan en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De magiër plant zijn slachtoffer een panische angst in voor de kleur zwart.

Als het slachtoffer een zwart vlak van meer dan 10 cm² ziet, worden van alle eigenschappen van de betoverde 3 punten afgetrokken, 's nachts worden van alle eigenschappen 5 punten afgetrokken.

Kosten: D20 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de magiër in dagen

Angst verminderen

Gevolgen van mislukte proef op slechte eigenschap wegnemen

Soort: Genezing *Type:* Heks *Proef:* MO/CH/CH

Techniek: De heks gaat voor degene staan die ze wil helpen en legt haar handen op zijn schouders.

Toverduur: 20 seconden

Werkingswijze: Het zelfvertrouwen van de metgezel van de heks wordt op magische wijze versterkt. De spreuk wordt na een mislukte proef op een slechte eigenschap toegepast en stelt een held in staat om opnieuw een proef af te leggen. Bovendien kunnen voor de te herhalen proef gunstiger voorwaarden worden geschapen. De heks kan deze spreuk niet op zichzelf toepassen.

Kosten: 4 ASP + 1 ASP voor elke punt aftrek van de slechte eigenschap voor de herhalingsproef

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: direct

Arcanobi toberding - geesteskracht in staf en ring

Schepping van magische voorwerpen

Soort: Verandering van materie *Type:* Magiër *Proef:* SL/SL/BE

Techniek: De magiër legt de hand op het voorwerp waarin hij een spreuk wil laten vloeien en spreekt de formules.

Toverduur: één tot meerdere uren

Werkingswijze: Met behulp van deze spreuk kan de magiër betoverde voorwerpen vervaardigen door een of meerdere spreuken in het voorwerp van zijn keuze te laten vloeien.

Voor een gedetailleerde beschrijving zie verder De Magie van het Oog des Meesters.

Kosten: variabel

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: variabel

Arendsoog en lynxenoor - verscherp het zicht en het gehoor!

Alle proeven op talen 'zintuigbeheersing' met 7 punten verlicht

Soort: Helderziendheid

Type: Elfenmagie

Proef: SL/SL/BE

Techniek: De elf legt de handen aan de slapen en concentreert zich op de formule.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Het gehele waarnemingsvermogen wordt zo sterk verbeterd dat alle proeven op het talent waarnemen met 7 punten worden verlicht.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 minuut

Armakroditt - bescherming en schild

Magische BW-verhoging

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Elfenmagie

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De elf strijkt heet beide handen over zijn borst, terwijl hij de formule uitspreekt.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De spreuk creëert een onzichtbare wapenrusting. Om het gebruik aan astrale energie te bepalen, vermenigvuldigt de magiër de extra BW- punten met datzelfde getal. Voorbeeld: De elfin Arinion draagt een leren uitrusting (BW 3), en ze wil deze bescherming versterken tot BW 7. Zij heeft dus 4 extra BW-punten nodig. De spreuk kost haar dus $4 \times 4 = 16$ ASP. De extra bescherming is niet hinderlijk in de strijd of bij andere proeven.

Kosten: BW maal BW in ASP, echter minstens 4 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 spelronde

Auris, nasus, occuleus - wees bedrogen oog, oor, neus!

Schepping van (onbeweeglijke en platte) illusie

Soort: Illusies

Type: Magiër

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De magiër concentreert zich en spreekt met gesloten ogen de formule uit.

Toverduur: 5 tot 15 seconden

Werkingswijze: De tovenaar kan met deze spreuk denkbeeldige geluiden, geuren en driedimensionale (maar onbewogen) beelden scheppen (bv. letters op de muur, stemmen uit het niets). Grootte van de beelden is maximaal 10 m³. De drie soorten illusies kunnen gecombineerd worden.

Kosten: 5 ASP elk voor geluid, geur of beeld

Reikwijdte: 50 meter

Werkingsduur: tot 1 minuut

Axeleratus bliksemschicht - beweeg nu sneller dan het licht

Bewegingsnelheid van betoverde wordt verdubbeld

Soort: Beweging

Type: Woudelf

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De woudelf concentreert zich en spreekt de formule uit.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Deze tovenarij stelt woudelfen in staat de beweging van levende wezens voor korte tijd te versnellen. Gedurende twintig gevechtsrondes is de snelheid van de betoverde twee keer zo hoog. In het gevecht houdt dit in dat de aanval en afweer met 2 punten worden verhoogd. De woudelf kan de spreuk ook op zichzelf toepassen.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: 20 GR

Balsamsalabond - heel wond!

Magische genezing

Soort: Genezing

Type: Elfenmagie

Proef: SL/CH/CH

Techniek: De elf legt de hand op de wond van de gewonde en spreekt de formule uit.

Toverduur: 1 SR

Werkingswijze: Voor iedere ingezette ASP krijgt de gewonde een LP terug. De elf kan zich met deze spreuk ook zelf genezen.

Kosten: 1 ASP per LP, echter minstens 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent

Banbaladik - je vriend ben ik

Slachtoffer denkt beste vriend te zien

Soort: Beheersing

Type: Elfenmagie

Proef: SL/CH/CH

Techniek: De elf kijkt het slachtoffer in de ogen en spreekt de formule uit.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De elf betovert een tegenstander zo, dat deze denkt zijn beste vriend voor zich te hebben, waarvoor hij kosten noch moeite zal sparen om zijn wensen te vervullen. Het slachtoffer beantwoordt alle vragen waarheidsgetrouw en voert alle bevelen uit die hem niet in direct levensgevaar brengen.

Kosten: 8 ASP

Reikwijdte: 3 meter

Werkingsduur: graad van de elf in spelronden

Band en keten in een ring - ik dwing je in mijn toverkring

Slachtoffer wordt in een kring opgesloten

Soort: Beheersing

Type: Woudelf

Proef: SL/CH/LK

Techniek: De woudelf loopt een cirkel om het slachtoffer en spreekt daarbij de formule uit.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze tovenarij verhindert het slachtoffer (dier of denkend wezen) het door de woudelf afgebakende gebied te verlaten. Het slachtoffer kan na verloop van een spelronde door middel van een moedproef plus de graad van de woudelf trachten zich aan de spreuk te ontworstelen. Bij het mislukken van de proef daalt zijn moedscore voor zeven uur met 2 punten. Het slachtoffer kan iedere spelronde een nieuwe moedproef doen, de score voor moed blijft bij mislukken echter dalen.

Kosten: 12 ASP

Reikwijdte: Het af te bakenen gebied mag maximaal een doorsnee van 7 meter hebben.

Werkingsduur: graad van de woudelf in uren

Beheersingen verbreken

Tegenmagie tegen beheersingspreuken

Soort: Antimagie

Type: Druïde

Proef: SL/CH/CH

Techniek: De druïde raakt het voorhoofd van het slachtoffer van een beheersing met de hand of de staf aan, en concentreert zich met gesloten ogen.

Toverduur: 1 minuut

Werkingswijze: Bevrijding van slachtoffers van beheersingsmagie. Het gebruik van astrale energie is afhankelijk van de kracht van de beheersingstovenarij: graad van de "beheerser" min de graad van de "breker" maal 4. Met deze formule kan men niet zichzelf van een beheersing bevrijden, daar de natuur van beheersingsmagie niet toestaat dat het slachtoffer zelf zich ertegen verzet.

Kosten: zie boven, echter minstens 8 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent, maar de beheersingspreuk kan vernieuwd worden

Bemoedigen

Moedscore wordt verhoogd

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Sneeuwelf

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De elf raakt zijn metgezel aan op de borst.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verhoogt de moedwaarde van de metgezel voor een uur met twee punten. Deze spreuk kan maar een keer per dag op een persoon worden uitgesproken, maar niet op de elf zelf.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 uur

Bewegingen storen

Stoort iedere bewegingsmagie

Soort: Antimagie

Type: Magiër

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De magiër wijst met de rechterhand (of met de staf) op het doel van de betovering en beschrijft met de linkerhand een kleine cirkel in de lucht.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: De formule kan magisch gestuurde of opgeroepen bewegingen verstoren, bv.. het magisch dichtgaan van een deur, of de vlucht van een heks. Voorwaarde is wel dat de storingsformule tegelijkertijd of gedurende de werking van de bewegingspreuk wordt uitgesproken. De meester bepaalt de uitwerking van de formule, de spreuk leent zich er bijvoorbeeld niet voor om een bewegend doel dodelijk neer te laten storten, wel echter om het onmiddellijk tot landen te dwingen. De inzet aan ASP is afhankelijk van de kracht van de bewegingstovenarij: graad van de beweger min graad van de stoorder maal drie.

Kosten: zie boven, echter minstens 6 ASP

Reikwijdte: 50 meter

Werkingsduur: permanent, de verstoorde bewegingsmagie kan echter wel weer worden vernieuwd

Bezemsteel, laat niets heel - laat niets heel

Heksenbezem wordt onbreekbare gevechtsmachine

Soort: Gevechtsmagie

Type: Heks

Proef: MO/SL/BE

Techniek: De heks draait de bezem (of een stok) om in haar hand en werpt die vervolgens naar het doel.

Toverduur: 4 seconden

Werkingswijze: Het doel kan een wezen zijn of een gebied met een radius van 7 meter, waarin de bezem willekeurig vriend en vijand slaat. De bezem (AV: 12) slaat als een furie met 2 aanvallen per GR om zich heen en geldt tijdens het gevecht als onbreekbaar. De bezem begint het gevecht met 1D+2 TP en krijgt steeds na 5 gevechtsronden een trefpunt meer. Wil de heks de stok voortijdig stoppen, dan moet haar een CH-proef lukken, anders keert de bezem zich in zijn razernij tegen haar. De CH-proef kan om de GR worden herhaald.

Kosten: 4 ASP + 2 ASP per gevechtsronde

Reikwijdte: 21 meter

Werkingsduur: zie kosten

Bliksemschicht - verlies het zicht

Slachtoffer wordt voor 2 GR blind

Soort: Gevechtsmagie

Type: Woudelf

Proef: SL/SL/BE*

Techniek: De woudelf wijst met wijs- en middelvinger van de linkerhand op het slachtoffer en zegt de spreuk.

Toverduur: 1 seconde

Werkingswijze: Deze spreuk produceert in het bewustzijn van het slachtoffer een gerichte, felle lichtflits, die het voor korte tijd (2 gevechtsronden) verblindt. In deze tijd zijn geen gerichte aanvallen of toverspreuken mogelijk, maar de verblinde kan wel bv. wild om zich heen slaan.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: 2 gevechtsronden

Boze blik

Laat angst of haat in slachtoffer ontstaan

Soort: Beheersing

Type: Druïde

Proef: MO/CH/CH

Techniek: De druïde staart het slachtoffer in de ogen en spreekt het woord "angst" of "haat".

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: Wordt de "Boze Blik" als angstformule gebruikt dan halveert de moedscore van het slachtoffer zich. Daalt de waarde hierbij onder de 8 dan is het slachtoffer niet bij machte de druïde aan te vallen, en vlucht hij zodra deze een dreigende houding aanneemt.

Wordt door de "Boze Blik" haat opgeroepen dan verandert ieder vredelievend slachtoffer in een van haat vervulde strijder die op de geringste vijandigheid met een razende aanval reageert: 2 aanvallen per GR, geen afweer. (De haat kan zich ook tegen de druïde richten.)

Kosten: 8 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de druïde plus 8 gevechtsronden

Brand, dode stof

Ontbranding van materie

Soort: Verandering van materie

Type: Borbaradmagie

Proef: MO/SL/LK

Techniek: De magiër legt de hand op het materiaal dat hij vlam wil laten vatten en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De magie zet ieder materiaal in een gebied, dat ongeveer de grootte heeft van een hand, in brand.

De duur van de brand wordt met D20 bepaald: aantal ogen in seconden. Niet ontvlambare stoffen (stenen etc.) doven na de afloop van de werkingsduur. Ontvlambare materialen branden verder. Als de formule wordt gebruikt tegen wapenrustingen of kleding dan geeft de D20 tevens het aantal schadepunten aan.

Kosten: D20 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: D20 seconden

Chameleon mimicry - des vijands ogen zien mij niet!

Perfecte camouflage buiten de 3 m

Soort: Illusies

Type: Woudelf

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De woudelf verstijft volledig.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Zolang de woudelf niet beweegt, versmelt hij volledig met de achtergrond, en is hij onzichtbaar voor waarnemers die verder dan 3 meter van hem verwijderd zijn. Waarnemers binnen 3 meter zien de elf als hun een zintuigenproef lukt met als handicap het aantal punten dat de elf over had op de toverproef.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 spelronde

Olaudibus clavisiboort - wees gesloten deur en poort!

Magische sluiting van deuren, deksels etc.

Soort: Verandering van materie

Type: Magiër

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De magiër legt een hand op de deur (de kist) die hij wil sluiten, en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De formule sluit een deur op magische wijze. De vergrendeling kan slechts door botte kracht of door magie verbroken worden.

Kracht: Tel de graad van de magiër op bij het aantal ASP dat bij de betovering wordt gebruikt en verdubbel deze som. De uitkomst is de toeslag op de krachtproef die nodig is om de deur in te beuken.

Magie: Tel de graad van de magiër op bij het aantal ASP die in de betovering zijn geïnvesteerd. De som is het aantal ASP dat een magiër moet inzetten om de deur op magische wijze te openen.

Kosten: naar wens van de magiër

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de magiër in SR

Communicatie verstoren

Neutraliseert magische communicatie

Soort: Antimagie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De sneeuwelf slaat met de zijkant van de rechterhand op de open linkerhand.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: De betovering verstoort iedere vorm van bovennatuurlijke communicatie of het tot stand komen daarvan als ze van tevoren wordt uitgesproken. Om het gebruik aan ASP te berekenen worden de graden van alle deelnemers aan de communicatie opgeteld en door twee gedeeld. Het resultaat geeft de kosten aan voor een minuut verstoring van de communicatie.

Kosten: zie boven

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: naar gelang van de inzet aan ASP. Pas na afloop van de betovering kan een nieuwe communicatie tot stand worden gebracht.

Destructiebo arcanitoon - loberkrachten ga teloor!

Neutraliseert magie van artefacten

Soort: Antimagie

Type: Magiër

Proef: SL/SL/BE

Techniek: De magiër tekent met de hand een pentagram over het voorwerp waarvan de magische werking moet worden vernietigd.

Toverduur: 1 minuut

Werkingswijze: Door deze magie worden alle magische krachten die in een voorwerp aanwezig zijn opgeheven.

Kosten: De kosten worden door de meester vastgesteld. Ze kunnen variëren van 1 ASP (magisch oplichtende neusring) tot 500 ASP (Steen der Wijzen). De gebruikte ASP zijn voor altijd verloren.

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent

Dieren genezen

Genezing van niet-intelligente wezens

Soort: Genezing

Type: Heks

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De heks raakt het dier zo dicht mogelijk bij de wond of de haard van de ziekte aan.

Toverduur: 60 seconden

Werkingswijze: Wonden, ziektes en vergiftigingen van dieren worden op magische wijze genezen. Bovendien verhindert de magie een paniecreactie van het dier dat zich minstens gedurende de eerste 24 uur vriendelijk tegen de heks zal gedragen. De heks investeert ASP die het dier als levenspunten ten goede komen. De formule is niet toepasbaar op denkende wezens.

Kosten: 5 ASP voor de eerste 5 LP, daarna 1 ASP voor 2 LP.

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent

Door ijzer, houten wand en steen - loop ik als door water heen

Magiegebruiker kan door vaste materie bewegen

Soort: Beweging

Type: Schelm

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De schelm gaat voor de hindernis staan, sluit de ogen en stapt er doorheen.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Een tovenarij waarmee de schelm door wanden en hindernissen heen kan lopen. Per graad kan hij door 5 cm massieve materie lopen. Is de hindernis te dik, of treuzelt hij te lang dan wordt hij teruggeworpen.

Kosten: 10 ASP

Reikwijdte: maximaal 1 meter

Werkingsduur: direct

Druidentoorn

Druide geeft zijn leven op voor magische wraak

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Druide *Proef:* MO/MO/LK

Techniek: De toverende wendt zich met gespreide armen en benen naar het oosten.

Toverduur: 20 seconden

Werkingswijze: De druidentoorn (die ook door andere magiebegaaften kan worden gebruikt) is een spectaculair staaltje van zelfvernietiging, waarbij de druide zijn talentpunten op druidentoorn, zijn lichaamskrachtpunten en al zijn levensenergie in astrale energie verandert. De daardoor gewonnen kracht kan hij in de laatste toverspreuken van zijn leven leggen. Voor deze spreuken stijgt zijn graad met 5 punten. De proeven voor de druidentoorn en de aansluitende spreuken worden allen met 5 punten gemakkelijker gemaakt.

Kosten: het leven van de druide

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 uur, binnen deze tijd moeten de spreuken uitgevoerd zijn - anders was het offer tevergeefs...

Duisternis

Schepping van zone van absolute duisternis

Soort: Verandering van materie *Type:* Druide *Proef:* SL/SL/BE

Techniek: De druide vormt de handen tot een gesloten bol en sluit de ogen.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Door de magie ontstaat een halve bol, waarin absolute duisternis heerst, en al het niet- magische licht opgeslokt wordt; Alleen de druide neemt zijn omgeving schemerig waar.

Kosten: 3 ASP per spelronde

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: graad van de druide in minuten

Duplicatus dubbelpijn - verbloekt zullen je ogen zijn!

Schepping van dubbeltanger-drogbeeld

Soort: Illusies *Type:* Magiër *Proef:* SL/CH/CH

Techniek: De tovenaer brengt zijn handen - met de palmen naar buiten - voor zijn gezicht, spreidt de vingers en verwisselt de handen meerdere keren van plaats, terwijl hij de spreuk uitspreekt.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De magiër scheidt met deze toverformule een dubbeltanger, die zich synchroon met hem beweegt, en daarbij voortdurend met hem versmelt en zich weer van hem scheidt. Een tegenstander kan hierdoor niet vaststellen, welke van de twee beelden de tovenaer is en heeft dus maar 50% trefkans. Na een gelukte aanval wordt met een D6 geworpen. Bij 1-3 is de aanval op de magiër gericht, maar bij 4-6 is de aanval op de dubbeltanger gericht en treft de magiër dus niet. Als hij nog een tweede dubbeltanger heeft geschapen, wordt hij slechts bij 1-2 getroffen. Deze regeling geldt ook voor tegen de magiër gerichte tovenarij. De tovenaer kan voor zichzelf en ieder van zijn metgezellen tot twee dubbeltangers scheppen.

Kosten: 8 ASP per dubbeltanger

Reikwijdte: 0. Als de magiër voor een metgezel een dubbeltanger wil scheppen, moet hij de vriend eerst aanraken.

Werkingsduur: 10 gevechtsronden

Dwingdans

Slachtoffer begint verwoed te dansen

Soort: Beheersing

Type: Druïde

Proef: MO/SL/CH*

Techniek: De druïde kijkt zijn slachtoffer strak aan en maakt met de hand een zwaaiende beweging

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk brengt het slachtoffer in een trance, waarin het als een waanzinnige begint te springen. Het danst een spelronde lang zo wild, dat het daarna twintig spelronden lang een gehalveerd uithoudingsvermogen heeft.

Kosten: 6 ASP

Reikwijdte: 5 meter

Werkingsduur: zie boven

Elifactus, duistere macht - strijdgenoot, kom uit de nacht

Eigen schaduw wordt strijdgenoot

Soort: Gevechtsmagie

Type: Magiër

Proef: MO/SL/LK

Techniek: De magiër kijkt naar zijn schaduw, en heft de armen in een bezwerend gebaar.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk zorgt ervoor, dat de schaduw van de tovenaar een eigen leven gaat leiden en aan diens zijde vecht. De gevechtswaarden en de LE komen overeen met die van de magiër, de schaduw handelt zelfstandig, maar kan niet toveren. "Sterft" de schaduw, dan verliest de tovenaar in één klap al zijn astrale energie, waarvan 2 ASP permanent, en de helft van zijn levensenergie, waarvan 1 punt permanent. Het duurt zeven weken voordat er een nieuwe schaduw aangegroeid is. Sterft de tovenaar, dan woedt de schaduw als zielloze gevechtsmachine verder, totdat ook hij vernietigd wordt.

Kosten: 5 ASP plus 2 ASP per gevechtsronde

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: zie kosten

Eigen angst maakt 't bangst

Schakelt alle zintuigen van slachtoffer uit

Soort: Beheersing

Type: Borbaradmagie

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De magiër raakt het slachtoffer aan en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Deze tovenarij berooft het slachtoffer van alle vijf de zintuigen, zodat het gevangen zit in zijn eigen gedachten en overgeleverd is aan zijn diepste angsten. Het slachtoffer is gedurende deze tijd tot geen enkele handeling in staat en verliest per uur een punt van elk van zijn eigenschappen. Deze regenereren na afloop van de spreuk net zo langzaam weer naar hun oorspronkelijke waardes. Is gedurende de werkingsduur van de formule de waarde voor slimheid onder de nul gedaald, dan beslist een worp met D20 of er blijvende schade is ontstaan. Bij 19 of 20 daalt de score voor slimheid permanent met 1 punt.

Kosten: D20 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de magiër in uren

Eigenschappen zij gelezen - toon mij nu uw ware wezen

Bepalen van goede en slechte eigenschappen + 10 talenten

Soort: Helderziendheid

Type: Elfenmagie

Proef: SL/SL/CH*

Techniek: De elf bekijkt zijn slachtoffer van top tot teen en concentreert zich dan op de formule.

Toverduur: 15 seconden

Werkingswijze: Met deze spreuk kunnen de goede of de slechte eigenschappen of tot 10 (tover-)talenten van een wezen tot op een punt nauwkeurig worden bepaald. De elf krijgt zo een goed beeld van degene die tegenover hem staat.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 3 meter

Werkingsduur: 15 seconden

Elfenbrienden hoor mij aan - mijn stem zal in je geest ontstaan

Gedachten zenden en ontvangen

Soort: Communicatie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De elf legt zijn hand op het voorhoofd en sluit de ogen.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De elf zendt een gedachtenboodschap uit, die door iedereen in het werkbereik kan worden opgevangen, die deze spreuk ook beheerst (minstens talent -5 op deze toverkunst bezit).

Kosten: 5 ASP voor een boodschap van 10 seconden duur; alleen de zender moet astrale energie inzetten.

Reikwijdte: graad maal 100 meter

Werkingsduur: zie kosten

Exposami creatoor - toon mij ieder levensspoor!

Peiling' van levende wezens binnen 30m

Soort: Helderziendheid

Type: Woudelf

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De woudelf concentreert zich op de formule en houdt de handen schelpvormig achter de oren.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: Met deze spreuk kan de woudelf het levensaura van ieder levend wezen dat meer dan 20 cm groot is, in een omtrek van 30 meter waarnemen. Hij ontvangt een vage voorstelling van de grootte van de wezens, echter niet van hun gestalte.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 30 meter

Werkingsduur: 10 seconden

Elim, blam, fluister - licht in het duister

Schepping van magisch licht

Soort: Verandering van materie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/SL/BE

Techniek: De sneeuwelf knipt met de vingers terwijl hij de formule spreekt.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Door deze tovenarij ontstaat een lichtkogel, ongeveer zo fel als een fakkel, die vlak boven de hand van de sneeuwelf zweeft. Het licht laat zich niet van een afstand besturen, het is koud, doet niets ontbranden en veroorzaakt geen brandwonden.

Kosten: 1 ASP per SR

Reikwijdte: Het licht schijnt tot 10 meter ver.

Werkingsduur: naar inzet van ASP

Horamis, forameur - open u, poort en deur!

Magische opening van sluitingen

Soort: Beweging

Type: Magiër

Proef: SL/SL/BE

Techniek: De magiër raakt het slot driemaal met de hand aan.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Deze formule opent mechanisch gesloten deuren, poorten, kisten, etc.

Kosten: Afhangelijk van de ingewikkeldheid en zwaarte van de sluiting tussen de 2 en 10 ASP. De sluiting van het kistje waar dochterlief haar dagboek en liefdesbrieven in bewaart zal meestal maar 2 ASP vragen, het ingenieuze slot van de schatkist van een dwerg kost gauw 6 ASP, terwijl de met drie zware balken vergrendelde poort 10 ASP vereist.

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: tot het slot weer gesloten wordt

Hulminictus donderzwijn - laat mijn zwaard het beste zijn!

Magische slag

Soort: Gevechtsmagie

Type: Elfenmagie

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De elf wijst met zijn linker vuist op het slachtoffer, terwijl hij de formule uitroept.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: De toverende produceert een magische schade, die elke gewone wapenrusting volledig doordringt. De elf gooit 3D6 en telt zijn graad er bij op. Het resultaat is het aantal schadepunten, dat direct van de levensenergie van de tegenstander moet worden afgetrokken.

Kosten: 1 ASP per aangebrachte schadepunt. Is de som van de dobbelstenen en de graad hoger dan de astrale energie van de elf op dat moment, dan incasseert de tegenstander zoveel SP, als de elf ASP heeft.

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: ogenblikkelijk

Hurie, zwabeldamp en leer - kom tot mij in aardse sfeer

Bezwering van een lagere demon

Soort: Bezwingering

Type: Magiër

Proef: MO/MO/CH

Techniek: De magiër tekent een pentagram in de lucht en roept tegelijkertijd de formule uit.

Toverduur: 5 seconden voor de bezwingering, + 2D20 seconden tot de demon verschijnt.

Werkingswijze: Met deze formule kan de magiër een wezen uit de groep der lagere demonen oproepen. Mislukt de bezwingering dan wordt de uitwerking met D6 vastgesteld:

1-4: er verschijnt geen demon.

5-6: er verschijnt een wezen uit de groep der gehoornde demonen.

Om de opgeroepen demon te beheersen moet de magiër aansluitend een proef op zijn graad afleggen. Deze proef wordt afhankelijk van de macht van de demon verlicht of verzwaaard.

Mislukt de beheersingsproef dan wordt er weer met D6 geworpen.

1-3: trekt de demon zich geërgerd terug in zijn eigen sfeer, de voor de bezwingering ingezette ASP gaan verloren.

4-6: keert de demon zich in zijn toorn tegen de magiër, de precieze uitwerking stelt de meester vast. Enige mogelijke reacties staan in De Magie van het Oog des Meesters.

Kosten: 13 ASP voor de bezwingering, beheersing afhankelijk van de demon

Reikwijdte: De demon verschijnt vlak bij de magiër, maar kan zich voor het vervullen van zijn opdracht naar believen ver van hem verwijderen.

Werkingsduur: naar ASP inzet

Gardianum paradij - bescherm mij tegen lobenarij

Bescherm tegen magische aanvallen

Soort: Antimagie

Type: Magiër

Proef: SL/CH/LK

Techniek: a) De magiër houdt de toverstaf loodrecht boven het hoofd en laat hem eenmaal horizontaal roteren. b) Met magie begiftigde helden zonder toverstaf lopen langs de grenzen van het gebied waarin de spreuk moet werken.

Toverduur: a) 2 seconden, b) 5 seconden

Werkingswijze: De magie vormt om de magiër een beschermingszone in de vorm van een halve bol met een doorsnede van 6 meter. Deze zone kan ook door de metgezellen van de magiër worden gebruikt.

Het schild absorbeert door directe magische aanvallen (bv.. demonen, Fulminictus) ontstane trefpunten, echter geen trefpunten van op magische wijze

Kosten: zie boven

Reikwijdte: 3 meter

Werkingsduur: 1 spelronde

Geesten bezweren

Oproepen van een spookverschijning

Soort: Bezwingering

Type: Druide

Proef: MO/MO/CH

Techniek: De druide steekt een fakkel of een klein vuur aan en concentreert zich op de rook.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Met deze formule kan een wezen uit de groep der geesten worden opgeroepen. De druide kan de geest om informatie of hulp vragen, maar hem niet onder zijn wil brengen.

Kosten: 11 ASP per geest

Reikwijdte: 1000 meter

Werkingsduur: De geest besluit hoelang hij wil blijven.

Geesten verdrijven

Verdrijving van spookverschijningen

Soort: Bezwingering

Type: Druïde

Proef: MO/MO/CH

Techniek: De druïde tekent een pentagram op de grond waarin de geesten moeten verdwijnen, daarna roept hij de formule.

Toverduur: 5 minuten

Werkingswijze: Met deze formule kunnen geesten en mindere geesten worden uitgedreven. De geesten worden verbannen naar voor stervelingen ontoegankelijke sferen.

Kosten: 13 ASP per geest

Reikwijdte: 13 meter

Werkingsduur: direct

Grote begeren

Alles overheersend begeren ontstaat

Soort: Beheersing

Type: Heks

Proef: SL/CH/CH

Techniek: De heks tikt met de wijsvinger op het voorhoofd van het slachtoffer en zegt "Wat je nu werkelijk nodig hebt is (zijn) ..."

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Met deze spreuk wekt de heks in een persoon een allesoverheersende behoefte aan bepaalde voorwerpen. De persoon zal gedurende de duur van de spreuk alles in het werk stellen om deze voorwerpen te krijgen - alle andere dingen zijn onbelangrijk geworden.

Kosten: 8 ASP per spelronde

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar ASP-inzet

Grote verdwijnsruc

Voorwerpen tijdelijk laten verdwijnen

Soort: Beweging

Type: Schelm

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De schelm vouwt de armen voor de borst en knippert eenmaal met de ogen, voor elke SR dat het voorwerp moet verdwijnen.

Toverduur: circa 3 seconden

Werkingswijze: De spreuk laat voorwerpen verdwijnen alsof ze door een geestenhand werden weggenomen. Het voorwerp, dat tot 400 once zwaar mag zijn, wordt niet onzichtbaar maar verdwijnt echt. Aan het eind van de werkingsduur keert het normaal gesproken weer terug naar de plaats waar het van verdwenen is. Er zijn echter ook afwijkingen mogelijk. Voorwerpen die door levende wezens in de hand worden gehouden of juist bekeken worden verdwijnen niet.

Kosten: 5 ASP per voorwerp per SR

Reikwijdte: 15 meter

Werkingsduur: naar ASP inzet

Grote verwarring

Slachtoffer krijgt handicap op slimheid

Soort: Beheersing

Type: Druide

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De druide geeft zijn slachtoffer een licht tikje op het voorhoofd.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Het slachtoffer van deze tovenarij is voor een beperkte tijd volledig in de war. Alle slimheidsproeven die hij gedurende de werkingsduur van de betovering moet afleggen zijn moeilijk voor hem (zie ook: Kosten). Dat geldt ook voor de slimheidsproeven die deel zijn van een talent- of toverproef.

Kosten: De slimheidsproeven worden met zoveel punten verzwaard als de druide geïnvesteerd heeft.

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de druide in spelronden

Hallucinatie / drogbeeld

Laat schijnbeeld bij een slachtoffer ontstaan

Soort: Beheersing

Type: Druide

Proef: SL/CH/CH

Techniek: De druide kijkt zijn slachtoffer strak aan en wijst naar de plek waar het drogbeeld moet verschijnen.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk wekt bij een tegenstander (niet echter bij eventuele metgezellen) een drogbeeld op naar wens van de druide, dat het slachtoffer volledig echt lijkt. Bijvoorbeeld een rijk gedekte tafel of een gapende afgrond.

Kosten: 10 ASP

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: graad van de druide in spelronden

Hazelaan en bruine brem - luister naar mijn toberstem

Planten beheersen (groei, vorm)

Soort: Beheersing

Type: Woudelf

Proef: CH/BE/LK

Techniek: De woudelf raakt de plant die hij wil beheersen aan en sluit de ogen.

Toverduur: 20 seconden

Werkingswijze: Met deze tovenarij kunnen uiterlijk, groei en houding van een plant worden beïnvloed. De precieze uitwerking bepaalt de meester in overleg met de speler. De plant kan bijvoorbeeld bliksemsnel groeien, bloeien en vruchten dragen. Stam en takken kunnen gebogen worden etc. Tegennatuurlijke veranderingen zijn niet mogelijk, planten kunnen zich niet verplaatsen of intelligente handelingen verrichten, zoals bijvoorbeeld gerichte slagen uitdelen.

Kosten: 3D6 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent

Heersen over het dierenrijk

Dieren beheersen

Soort: Beheersing

Type: Druïde

Proef: MO/MO/CH*

Techniek: De druïde kijkt het dier strak aan en beweegt de uitgestoken wijsvinger cirkelvormig voor de ogen van het dier.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Met deze machtige spreuk kan de druïde praktisch ieder dier in zijn ban brengen en het bevelen geven. Onder de werking van de spreuk reageert het dier als goed gedresseerd en kan als strijdgenoot, overbrenger van berichten e.d. ingezet worden.

Kosten: monsterklasse van het dier in ASP

Reikwijdte: 3 meter

Werkingsduur: graad van de druïde in spelronden

Heksenblik

Heks herkent andere heks aan de ogen

Soort: Communicatie

Type: Heks

Proef: MO/CH/CH

Techniek: De heks kijkt degene tegenover haar strak in de ogen.

Toverduur: 7 seconden

Werkingswijze: Met behulp van deze tovenarij kunnen heksen elkaar aan de ogen herkennen. Is degene die de heks aankijkt ook een heks, dan zal van beide partijen de iris een purperrode kleur krijgen. Deze kleurverandering kan alleen door heksen worden waargenomen.

Kosten: 2 ASP voor beide partijen; het slachtoffer kan zich niet verweren tegen dit verlies.

Reikwijdte: 3 meter

Werkingsduur: 7 seconden

Heksenhout

(Langzame) telekinese op hout

Soort: Beweging

Type: Heks

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De heks raakt het voorwerp aan en concentreert zich een SR lang.

Toverduur: 1 SR

Werkingswijze: Met deze spreuk laat de heks de kracht van de aarde weer in dood hout vloeien. Zo kan ze voorwerpen tot leven laten komen. Deze laten zich vanuit de verte sturen. Het hout is weliswaar te langzaam om gevechtshandelingen uit te voeren maar voor een harde slag, of het wegtrekken van een stoel is het snel genoeg. Als de heks zich meer dan 7 meter van het voorwerp verwijdert, gaat de controle verloren.

Kosten: 5 ASP + 1 ASP per SR

Reikwijdte: zie boven

Werkingsduur: naar ASP inzet

Heksenknoop

Illusionaire barrière voor intelligente wezens

Soort: Illusies

Type: Heks

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De heks maakt een knoop in een stuk touw, een draad of een haar, en werpt deze achter zich.

Toverduur: ca. 10 seconden

Werkingswijze: Door deze spreuk ontstaat een zone van verwarring, waardoor elk intelligent wezen volledig de oriëntatie verliest en doelloos kringetjes gaat draaien. Op dieren heeft deze spreuk geen effect. Hoogte en breedte van de barrière komen overeen met de graad van de heks.

Kosten: 4 ASP

Reikwijdte: 0 (positie van de knoop)

Werkingsduur: graad van de heks in minuten

Heksenspeeksel

Heksengenezing

Soort: Genezing

Type: Heks

Proef: CH/CH/BE

Techniek: De heks strijkt haar speeksel op de wond van de gewonde. Bij ziektes en vergiftigingen druppelt zij haar speeksel op de tong van de zieke.

Toverduur: 20 seconden

Werkingswijze: Helende werking: Bij wonden: 1 LP voor 2 ASP, bij ziektes: 1 LP voor 1 ASP, bij vergiftigingen: 2 LP voor 1 ASP. De heks kan zichzelf niet genezen met haar speeksel.

Kosten: zie werkingswijze

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent

Helderziendheid vertroebelen

Stoort helderziendheid

Soort: Antimagie

Type: Druïde

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De druïde wijst met de rechterhand op het slachtoffer en schudt het hoofd.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Deze formule stoort alle magie van het type helderziendheid die het slachtoffer wil toepassen; dat betekent dat de bijzondere magische waarneming niet optreedt.

Kosten: graad van de helderziende min de graad van de verstoorder in ASP, echter minstens 4 ASP Reikwijdte: 15 meter

Reikwijdte: geen

Werkingsduur: 1 spelronde

Helse pijnen en ferreure - voel hoe ik je hart verscheur!

Slachtoffer ondergaat verlammende pijn

Soort: Gevechtsmagie

Type: Borbaradmagie

Proef: SL/CH/LK*

Techniek: De tovenaar raakt zijn slachtoffer met de hand aan.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Het slachtoffer krimpt ineen van de meest ondraaglijke pijnen. Omdat hij D20 imaginaire schadepunten lijdt, kan hij gemakkelijk in bewusteloosheid verzinken, als zijn LE al laag was. Gedurende de pijnlijke kramp is de ongelukkige tot geen gecontroleerde beweging in staat.

Kosten: D20 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de magiër keer 10 seconden

Heptagon en paddenei - gehoornde duivel sla mij bij!

Bezwinging van een hogere demon

Soort: Bezwinging

Type: Magiër

Proef: MO/MO/CH

Techniek: De magiër tekent een heptagram op de vloer, concentreert zich op de demon, en spreekt de formule uit.

Toverduur: 1 minuut voor de bezwinging + D6 minuten tot de demon verschijnt.

Werkingswijze: Bij het lukken van deze formule verschijnt in het centrum van de zevenster een wezen uit de groep der gehoornde demonen. Mislukt de proef dan wordt met D6 de uitwerking vastgesteld:

1-3: Er verschijnt geen demon.

4-5: Er verschijnt een wezen uit de groep der lagere demonen.

6: Er valt een onheilspellende stilte, de magiër werpt opnieuw met D6.

1-5: Er gebeurt er niets.

6: Er verschijnt een AARTSDEMON!!!

Om de opgeroepen demon te beheersen moet de magiër aansluitend een proef op zijn graad afleggen die naar gelang de macht van de opgeroepen demon verzwaaard wordt. Mislukt de beheersingsproef dan wordt er wederom met D6 geworpen.

1-3: De demon trekt zich geërgerd weer terug in zijn eigen sfeer, de voor de bezwinging ingezette ASP zijn verloren.

4-6: De keert demon zich in zijn toom tegen de magiër. De meester stelt de precieze uitwerking daarvan vast.

Kosten: 23 ASP voor de bezwinging, beheersing al naar gelang de demon.

Reikwijdte: De demon verschijnt in het heptagram maar kan zich voor het uitvoeren van zijn opdracht naar believen van de magiër verwijderen.

Werkingsduur: naar ASP inzet

Herinnering verdwijn

Totaal geheugenverlies

Soort: Beheersing

Type: Borbaradmagie

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De magiër raakt het slachtoffer aan en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De magiër berooft zijn slachtoffer voor een beperkte tijd van het geheugen. Het heeft gedurende deze tijd geen herinneringen aan zijn leven tot dan toe.

Kosten: D20 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de magiër in uren

Horriphobus pokkepijn - pas loch op voor magere Hein!

Laat paniek in slachtoffer ontstaan

Soort: Beheersing

Type: Magiër

Proef: MO/SL/CH*

Techniek: De magiër bedreigt het slachtoffer met de gebalde vuist en brult de formule.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Door deze betovering wordt het slachtoffer zo sterk gedemoraliseerd dat het Of huilend de vlucht neemt, Of zich bevend van angst in een hoek verschuilt.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: 3 spelronden

Ignifaxius vlammenstraal - magisch vuur brandt vlees en staal

Magische vuurstraal

Soort: Gevechtsmagie

Type: Magiër

Proef: SL/SL/BE

Techniek: De tovenaer brengt de rechterhand tot schouderhoogte, concentreert zich op de formule en wijst dan met een ruk op zijn slachtoffer.

Toverduur: 4 seconden

Werkingswijze: De magiër legt vast, hoeveel D6 trefpunten de vuurlans aan moet richten. Hij kan maximaal zijn graad +1 dobbelstenen inzetten. Dan gooit hij en telt alle punten op tot een trefpuntensom. Voor iedere tien geleden trefpunten verliest het slachtoffer een punt van zijn BW, bovendien dalen zijn aanval- en afweerwaarde. Voor elke ingezette dobbelsteen verliest het slachtoffer één punt op AV of AW, waarbij de verliezen zo veel mogelijk gelijk moeten worden verdeeld.

Kosten: aantal trefpunten in ASP

Reikwijdte: 21 meter

Werkingsduur: ogenblikkelijk

Illusies vernietigen

Neutraliseert illusiebetoveringen

Soort: Antimagie

Type: Magiër

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De magiër klapt driemaal in de handen.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Met deze formule kunnen illusie- betoveringen van allerlei aard gebroken worden. Het gebruik aan ASP is afhankelijk van de kracht van de illusie: graad van de illusionist min de graad van de illusiebreker maal 2.

Kosten: zie boven, echter minstens 5 ASP

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: permanent, maar de illusie kan vernieuwd worden

In jouw streben, voelen, denken - zul jij mij nu inzicht schenken

Gedachten lezen voor 10 seconden

Soort: Helderziendheid

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/SL/CH*

Techniek: De sneeuwelf kijkt zijn slachtoffer in het gezicht en concentreert zich dan op de formule.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: De magiër krijgt een korte blik in de gedachtewereld van zijn slachtoffer.

Kosten: 8 ASP

Reikwijdte: 3 meter

Werkingsduur: 10 seconden

Klarum, purum, kruidengoed - vrij van gif wordt al het bloed

Giffen neutraliseren (niet helen!)

Soort: Genezing

Type: Magiër

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De magiër legt de hand op het hart van de vergiftigde en spreekt de formule uit.

Toverduur: 7 seconden

Werkingswijze: De spreuk brengt het vergiftigingsproces tot stilstand, maar geneest niet de tot dan toe ontstane schade. Met deze spreuk kan een magiër zichzelf ook genezen.

Kosten: 1 ASP per graad van het gif

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent

Kleregnap

Kleding glijdt van slachtoffer af

Soort: Beweging

Type: Schelm

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De schelm bekijkt zijn slachtoffer en maakt met de hand een naar beneden glijdend gebaar.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Deze schelmenstreek laat de totale kleding, wapenrusting en uitrusting van het slachtoffer langs zijn lijf naar beneden glijden, zodat hij spiernaakt te kijk staat.

Kosten: 5 ASP + BW maal BW in ASP

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: direct

Koboldgift

Voorspiegeling van waardevol voorwerp

Soort: Illusies

Type: Schelm

Proef: CH/CH/BE

Techniek: Terwijl de schelm het slachtoffer voortdurend aankijkt, overhandigt hij hem een handvol met een willekeurige substantie, bv. een kippenei, een paardenvijg of een kikvors.

Toverduur: 2 - 10 seconden

Werkingswijze: De ontvanger denkt een voorwerp naar wens van de schelm in handen te hebben, bv. een dukaat, een banaan of een glas wijn.

Kosten: 4 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: maximaal een uur

Kom, kobold, kom

Oproepen van een kobold

Soort: Bezwingering

Type: Schelm

Proef: MO/CH/CH

Techniek: De schelm houdt de handen als een trechter voor de mond en stoot een kobolds (dus bijna onhoorbaar) jodeltje uit.

Toverduur: 7 seconden

Werkingswijze: Als de formule lukt, duikt er een kobold op. Nu beslist een CH-proef of de geroepene goed gezind is of geërgerd. In het laatste geval zal hij vluchten of zich zelfs met wat streken afreageren. Wat een vriendelijke gezinde kobold geneigd is om te doen, hangt van de situatie af en boven alles van de onderhandelingstechniek van de schelm en wat men de kobold aanbiedt voor zijn diensten.

Kosten: 15 ASP

Reikwijdte: 1000 meter

Werkingsduur: al naar gelang de situatie

Kraaienlokroep

Oproepen van (een zwerm) kraaien

Soort: Bezwingering

Type: Heks

Proef: MO/CH/CH

Techniek: De heks vormt de handen tot een trechter voor de mond en stoot een schrill gekras uit.

Toverduur: 7 seconden

Werkingswijze: De heks roept een zwerm kraaien uit het niets te voorschijn, die zich direct op haar tegenstander storten. Het aantal kraaien is gelijk aan de graad van de heks plus twee. (De waardes van een kraai: LE:5, AV:8, AW:0, TP:1, MK:2)

Kosten: 13 ASP

Reikwijdte: 25 meter

Werkingsduur: 10 GR

Lange slungel - kleine hummel

Slachtoffer wordt drie keer zo lang of zo kort

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Schelm

Proef: CH/BE/LK

Techniek: De toverende kijkt eerst naar het slachtoffer, dan óf naar boven óf naar de grond.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Door deze spreuk wordt het slachtoffer drie maal zo lang, of drie keer zo kort. In beide gevallen verandert de massa van het slachtoffer niet, zodat of een levende bonenstaak of een pompoengestalte ontstaat. Ook deze spreuk gebruikt een schelm vooral om lol te trappen; hij wordt niet gebruikt om iemand (indirect) te verwonden.

Kosten: 10 ASP per schepsel en spelronde

Reikwijdte: 5 meter

Werkingsduur: naar inzet van ASP

Lucht en water, draai en kolk - vorm om mij een nebelwolk

Schepping van ondoorzichtige nebelwolk

Soort: Verandering van materie

Type: Woudelf

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De woudelf spreekt de formule en blaast in de tot een kom gevormde handen.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De formule schept een volledig ondoorzichtige mistbank waarvan de woudelf de vorm bepaalt. Het volume is afhankelijk van de graad van de woudelf (graad maal 20 m³).

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 5 meter. Dat is de maximale afstand tussen de woudelf en de mistwolk, de omvang van de mistwolk is variabel.

Werkingsduur: 1 uur

Magische roef

Hoeveelheid ASP wordt gestolen van andere magiebeoefenaar

Soort: Beheersing

Type: Druïde

Proef: MO/SL/LK*

Techniek: De druïde raakt de onbedekte borst van het slachtoffer aan en concentreert zich met gesloten ogen.

Toverduur: 60 seconden

Werkingswijze: Deze formule kan alleen tegen met magie begiftigde slachtoffers worden ingezet. Ze schept een magische brug tussen de toverende en zijn slachtoffer, die het de magiër mogelijk maakt bij zijn volgende spreuk te putten uit de astrale energie van zijn slachtoffer. Deze spreuk, die het slachtoffer in een klap van zijn totale astrale energie kan beroven, mag niet tegen het slachtoffer zelf gericht zijn. De "Magische Roef" geldt slechts voor één spreuk en kan pas na een periode van 7 dagen herhaald worden.

Kosten: 6 ASP (voor het scheppen van de magische brug)

Reikwijdte: 0 (voor de roef, bij de volgende spreuk speelt afstand geen rol)

Werkingsduur: graad van de druïde in uren

Meester der lagere geesten

Oproepen van een lagere geest

Soort: Bezwinging

Type: Schelm

Proef: MO/CH/CH

Techniek: De schelm stoot een nauwelijks hoorbaar fluiten uit en denkt daarbij aan de geest die hij wil oproepen.

Toverduur: 7 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk roept een wezen uit de groep der lagere geesten op. De geest verschijnt direct, maar laat zich door de schelm niet controleren en voert ook geen bevelen uit.

Kosten: 5 ASP per geest

Reikwijdte: 1000 meter

Werkingsduur: De geest verschijnt ogenblikkelijk, maar beslist zelf hoe lang hij wil blijven.

Metamorpho koud en kil - vorm het ijs naar eigen wil

Magische schepping van vormen uit ijs

Soort: Verandering van materie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De sneeuwelf legt de hand op het te vormen ijs.

Toverduur: één tot meerdere uren

Werkingswijze: Met behulp van deze spreuk kan de sneeuwelf prachtige bouwwerken (beelden, gebouwen) van ijs maken. Zelfs iemand met twee linkerhanden kan met alleen de kracht van zijn geest alle denkbare vormen laten ontstaan.

Kosten: 5 ASP per m³

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: tot het ijs smelt

Motoricus motolifich - wat zonder leven is, beweeg zich

Telekinese op (levenloze) voorwerpen

Soort: Beweging

Type: Magiër

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De magiër fixeert het voorwerp en spreekt de formule uit.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Een magiër die deze spreuk beheerst, kan voorwerpen opheffen, ze laten zweven of door de lucht laten vliegen met een maximale snelheid van 2 meter per seconde.

Kosten: gewicht in oncen maal afstand in meters gedeeld door 10 in ASP, echter minstens 5 ASP

Reikwijdte: De afstand tussen de magiër en het voorwerp mag nooit groter dan 7 meter zijn.

Werkingsduur: 5 minuten

Necropatia, rottend lijk - spreek mij toe uit Borons rijk

Communicatie met overledenen

Soort: Communicatie

Type: Magiër

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De tovenaar legt de dode of een voorwerp, dat deze vroeger heeft bezeten, in een met krijt getekende halve cirkel (het zgn. Boronrad), gaat er zelf ook in staan, en spreekt de formule.

Toverduur: 3 spelronden

Werkingswijze: Met deze tovenarij kan de magiër een gedachtenbrug met het dodenrijk tot stand brengen, en zo met de gestorvene communiceren. Hoe langer de dood van de geroepene geleden is, hoe moeilijker de communicatie verloopt.

Kosten: 11 ASP plus 11 ASP per spelronde

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: zie kosten

Dihilatio gravitab' - zwaartekracht val van mij af

Schepping van zone zonder zwaartekracht

Soort: Verandering van materie

Type: Magiër

Proef: SL/LK/LK

Techniek: De magiër heft langzaam de armen en spreekt de formule uit.

Toverduur: 15 seconden

Werkingswijze: Met behulp van deze spreuk kan de magiër een halve bol om zich heen creëren waarin volledige gewichtloosheid heerst. Deze zone blijft op de plek waar zij geschapen is.

Kosten: 5 ASP per meter doorsnee

Reikwijdte: Naar inzet van ASP, echter hoogstens graad van de magiër in meters.

Werkingsduur: 1 spelronde

Objectum fix, objectum vast - geen kracht bewege deze last

Voorwerp wordt aan plaats gebonden

Soort: Verandering van materie

Type: Magiër

Proef: SL/SL/LK

Techniek: De magiër raakt het voorwerp dat hij aan een plaats wil binden aan en spreekt daarbij de formule uit.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: De spreuk zorgt ervoor dat een voorwerp op magische wijze aan een plaats gebonden blijft.

Kosten: 10 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de magiër maal 5 SR

Objectum stom, objectum stil - zeg mij wat ik weten wil!

Magiegebruiker kan vragen aan dood voorwerp stellen

Soort: Communicatie

Type: Magiër

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De tovenaer raakt met beide handen het voorwerp aan, dat hij wil ondervragen, en spreekt onderwijlde formule uit.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Met deze spreuk kan de tovenaer tot drie vragen aan een levenloos voorwerp stellen. De vragen moeten met ja of nee kunnen worden beantwoord, en het voorwerp kan alleen waarnemingen, geen beoordelingen weergeven.

Kosten: 7 ASP per vraag

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: ogenblikkelijk

Occidantus, snelle rof - vijands wapen, ga kapot

Wapen van tegenstander vergaat

Soort: Gevechtsmagie

Type: Magiër

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De tovenaarspreek de formule uit en raakt vervolgens met zijn wapen het wapen van de tegenstander aan.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Na het uitspreken van de formule heeft de tovenaarspreek 10 seconden de tijd om zijn wapen in contact te brengen met het vijandelijk wapen. De breukfactor van dit wapen stijgt dan per gevechtsronde met een punt. Magische wapens kunnen hiermee echter niet worden aangetast.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: zie boven

Odem arcanum senserij - hangt hier een waas van tobenarij?

Gebruiker ziet magisch voorwerp of wezen 2 sec. rood oplichten

Soort: Helderziendheid

Type: Elfenmagie

Proef: SL/CH/CH

Techniek: De elf bekijkt het doel intensief en spreekt de formule uit.

Toverduur: 4 seconden

Werkingswijze: Als in het doel dat de elf bekijkt een magische kracht werkzaam is, neemt hij 2 seconden lang een rode waas waar die het doel omgeeft. Het doel kan hierbij een voorwerp, een levend wezen of een handeling zijn.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 15 meter

Werkingsduur: 2 seconden

Onschuldige gedaante

Magiegebruiker lijkt volkomen ongevaarlijk

Soort: Illusies

Type: Heks

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De heks slaat de handen voor haar gezicht, en hurkt op de grond.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: Wanneer de heks haar handen laat zakken, verschijnt ze in een nieuwe, onschuldige gestalte, bv. als kreupele oude vrouw of als klein kind. Opvallende voorwerpen en de familiair kunnen zo echter niet verborgen worden.

Kosten: 6 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de heks in spelronden

Opsmukken

Charisma wordt verhoogd

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Magiër *Proef:* SL/CH/CH

Techniek: De tovenaars legt zijn hand op het gezicht van de metgezel.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verhoogt de charisma- waarde van de metgezel voor een uur met twee punten. Deze spreuk kan maar één keer per dag op een persoon worden uitgesproken, maar niet op de tovenaars zelf.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 uur

Ober sneeuw en ober ijs - veilig is mijn winterreis!

Veilige beweging over sneeuw en ijs

Soort: Beweging *Type:* Sneeuwelf *Proef:* SL/BE/LK

Techniek: De sneeuwelf spreidt de armen uit en spreekt de formule.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De elf kan zich veilig over allerlei soorten van sneeuw en ijs bewegen. Hij loopt over diepe sneeuw zonder erin te zakken, behoudt moeiteloos het evenwicht op ijsschotsen en zakt niet door dun ijs heen.

Kosten: 5 ASP + 3 ASP per SR

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar ASP inzet

Paralu paralijn - je zult verstijfd van schrik zijn

Magische verstarring van het slachtoffer

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Magiër *Proef:* SL/CH/LK*

Techniek: De tovenaars slaat met zijn rechtervuist in de linker handpalm en spreekt de formule uit.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: Met deze spreuk kan de tovenaars één of meerdere tegenstanders op magische wijze laten verstenen. Het verstijfde slachtoffer kan zich niet bewegen, maar is echter ook niet te verwonden door alle gewone wapens, vuur en dergelijke. De verstening werkt alleen op het lichaam, dus niet op voorwerpen, die in de hand gedragen worden of op kleding. Als de magiër meerdere tegenstanders tegelijk verstenen wil, dan moet hij voor iedere tegenstander een aparte proef afleggen.

Kosten: 13 ASP per tegenstander

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: graad van de tovenaars in spelronden

Penetratus, hout en steen - dwars door alles kijk ik heen

Gebruiker kan door vaste materialen heen kijken

Soort: Helderziendheid

Type: Magiër

Proef: SL/SL/LK

Techniek: De magiër legt zijn voorhoofd tegen de hindernis en concentreert zich op de formule.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De magiër kan met behulp van deze formule door vaste materialen heen kijken.

Kosten: 4 ASP + 1 ASP per 10 cm materie die doordrongen moet worden

Reikwijdte: zie kosten

Werkingsduur: 5 seconden

Plumbumbarum narrepoot - arm en schild zo zwaar als lood

Verzwakking van vijands gevechtskracht

Soort: Gevechtsmagie

Type: Magiër

*Proef: CH/BE/LK**

Techniek: De tovenaer wijst met alle vingers van de rechter hand of de toverstaf op het slachtoffer en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk werkt verlammend op de aanvalskracht van de tegenstander van de magiër. Hij verlaagt de aanvalswaarde van het slachtoffer met drie punten. De spreuk kan ook tegen meerdere tegenstanders worden ingezet.

Kosten: 5 ASP plus 2 ASP voor iedere extra tegenstander

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: 5 gevechtsronden

Psychostabilis arcaan - laat mij de magie weerstaan!

Magiegebruiker verhoogt magieresistentie van wezen

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Magiër

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De tovenaer wijst met beide handen naar het hoofd van de persoon, wiens weerstand tegen magie hij wil vergroten.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verhoogt de magie- resistentie van een denkend wezen voor een uur met 2 punten. Deze spreuk kan maar één keer per dag op een schepsel worden uitgesproken. De magiër kan ook zijn eigen magieweerstand vergroten.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: 1 uur

Resperatus nautica - adem water waar ik ga

Op magische wijze onder water ademen

Soort: Verandering van levende wezens **Type:** Elfenmagie **Proef:** MO/SL/LK

Techniek: De elf schept wat water in zijn hand en blaast er zacht over heen.

Toverduur: 15 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verandert de ademhalingsorganen van de elf in die van een vis, zodat hij onder water kan ademen. De elf kan de spreuk ook op zijn metgezellen gebruiken. Omdat de spreuk onder water niet kan worden vernieuwd, moet de elf de werkingsduur van te voren vastleggen.

Kosten: 7 ASP per spelronde per persoon

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar inzet van ASP

Respondami veritaar - spreek de waarheid luid en klaar

Slachtoffer beantwoordt Ja/Nee-vraag naar waarheid

Soort: Beheersing **Type:** Magiër **Proef:** SL/SL/CH*

Techniek: De magiër kijkt het slachtoffer in de ogen en mompelt de formule, daarop stelt hij een vraag.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De formule dwingt het slachtoffer tot waarheidsgetrouwe beantwoording van een ja/nee-vraag. Kan het slachtoffer de vraag niet met ja of nee beantwoorden dan zegt hij niets, en lijdt hij door de ontstane spanning 1 punt schade. Het is dus zaak voor de magiër om de vraag zo duidelijk mogelijk te formuleren.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 3 meter

Werkingsduur: direct

Reversalis rebidum - toeverkrachten draaien om

Omkeren van spreuk

Soort: Verandering van materie **Type:** Magiër **Proef:** SL/SL/CH

Techniek: De magiër spreekt eerst de reversalisformule uit, en vervolgens, achterstevoren, de spreuk waarvan hij de werking wil omdraaien.

Toverduur: 10 seconden, plus de toverduur van de om te draaien formule

Werkingswijze: Deze spreuk draait de werking van de volgende spreuk om. Deze omgekeerde spreuk kan als tegenbetovering (bv.. NJILARAP ULARAP) of voor een speciaal doel (bv.. de heiltover over afstand NJIWZREDNOD SUTCINIMLUF) gebruikt worden. Of een spreuk zich om laat draaien en welke werking hij dan heeft kunt op de dichtstbijzijnde magiër- academie vernemen. U overlegt dus met uw spelleider.

Kosten: 10 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: direct

Rust lichaam, rust geest - het is de slaap die je geneest

Helende slaap van 7 uur geeft 10 LE en 5 ASP terug

Soort: Genezing

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/CH/LK

Techniek: De sneeuwelf legt de wijs- en middelvinger op de gesloten ogen van degene die hij wil genezen.

Toverduur: 1 minuut

Werkingswijze: De betoverde valt in een minstens 7 uur durende diepe slaap, gedurende welke hij 10 LP en 5 ASP regeneert. De genezer kan de formule niet op zichzelf toepassen.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent

Salamander moetlander - wees een ander !

Verandering in een lager wezen

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Magiër

Proef: SL/SL/CH*

Techniek: De magiër raakt het slachtoffer met zijn hand of toverstaf aan.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Met deze spreuk kan een levend wezen in een willekeurig ander, maar kleiner levend wezen of plant worden veranderd. Als het grootte- verschil buitensporig is (beslissing van de meester, bv bij de verandering van een oger in een muis), dan kan de meester een toeslag van 2 punten op de proef verlangen. Moet het slachtoffer in een plant veranderd worden, dan is in ieder geval een extra toeslag van 4 punten op de proef van toepassing.

Kosten: a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, waarvan 1 ASP permanent

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: a) graad van de magiër in uren; b) graad in dagen; c) permanent

Schelmanmasker

Gebruiker verschijnt als dier of ander mens

Soort: Illusies

Type: Schelm

Proef: CH/CH/BE

Techniek: De schelm sluit de ogen, en denkt intensief aan het wezen, wiens gedaante hij aan wil nemen.

Toverduur: 6 seconden

Werkingswijze: Het wezen mag niet groter dan een paard en niet kleiner dan een kat zijn. De schelm heeft in zijn nieuwe gestalte nog steeds de beschikking over zijn spraak en alle andere normale mogelijkheden, maar niet over de bekwaamheden van het andere wezen, hij kan dus in condorgestalte niet vliegen. Normaal gesproken zal hij "het schelmanmasker opdoen" om iemand anders na te apen.

Kosten: 7 ASP per spelronde

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: zie kosten

Schelmanpoets

Slachtoffer maakt grote blunder

Soort: Beheersing

Type: Schelm

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De schelm moet zijn slachtoffer een gevechtsronde lang kunnen zien, maakt een lange neus naar hem, en wenst dan iets leuks.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Met deze bijna klassieke schelmenformule laat de schelm zijn slachtoffer iets onhandigs doen, dat het slachtoffer echter niet direct schade toebrengt. Het slachtoffer kan bijvoorbeeld struikelen, het wapen verliezen, hard moeten niezen, of in een gesprek met voorname personen een schunnigheid zeggen.

Kosten: 4 ASP

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: direct

Scherper oog en vaster hand - van pijl tot doel een toberband

Schietwapentalent stijgt 3 punten

Soort: Gevechtsmagie

Type: Woudelf

Proef: SL/SL/BE

Techniek: De toverende strijkt met zijn hand de schutter (bv. zichzelf) over de ogen.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De magiër brengt een geestelijke band tussen de schutter en zijn doel tot stand. De proef op afstandwapens wordt voor het eerstvolgende schot of de eerstvolgende worp 3 punten gemakkelijker.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 15 seconden. Binnen deze tijd moet het schot worden afgevuurd.

Sensibaar, maar en klaar - gevoelens worden openbaar

Gebruiker kijkt korte inzage (10 sec) in gevoelens

Soort: Helderziendheid

Type: Elfenmagie

Proef: SL/CH/CH*

Techniek: De magiër concentreert zich op het slachtoffer en mompelt de formule.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: Het wezen waarop de elf de formule wil toepassen moet in zicht zijn, maar hoeft hem niet aan te kijken. Lukt de tovenarij, dan krijgt de elf een korte blik in het gevoelsleven van zijn tegenstander. Voor echt gedachtelezen is deze spreuk niet geschikt.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: 7 meter

Werkingsduur: 10 seconden

Silentium silentil - om mij heen is alles stil

Zone van absolute stilte

Soort: Verandering van materie

Type: Elfenmagie

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De elf legt de vinger op zijn lippen.

Toverduur: 2 seconden

Werkingswijze: De formule scheidt een zone waarin de lucht geen geluid meer overdraagt.

De zone verplaatst zich met de elf mee.

Kosten: 1 ASP per 5 meter doorsnee en per SR

Reikwijdte: naar inzet van ASP

Werkingsduur: naar inzet van ASP

Skelletarius kryptadust - verhef je uit je dodenrust!

Opwekking en beheersing van (on)doden

Soort: Bezwingering

Type: Magiër

Proef: MO/MO/CH

Techniek: De magiër raakt een vers lijk met de staf aan en spreekt de formule.

Toverduur: 5 minuten

Werkingswijze: Met deze formule kan de magiër doden opwekken. Deze zo geschapen on-doden zijn onderworpen aan de wil van de magiër.

Kosten: 15 ASP voor de opwekking, 5 ASP per spelronde voor de controle.

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar ASP inzet

Slappe lach

Slachtoffer wordt verlamd door lachkramp

Soort: Beheersing

Type: Schelm

Proef: CH/CH/BE

Techniek: De schelm kijkt het slachtoffer in de ogen en grijnst naar hem.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Een schelmenstreek die het slachtoffer naar adem doet snakken van het lachen. Gedurende de slappe lach is het slachtoffer niet in staat beheerste handelingen te verrichten, het kan echter elke 5 seconden proberen om zich met een gelukte moedproef weer onder controle te krijgen.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 5 meter

Werkingsduur: net zolang tot de moedproef lukt

Solidirid kleurenbrug - toberboog draag door de lucht

Magische regenboog met onbeperkt draagvermogen

Soort: Verandering van materie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/BE/LK

Techniek: De sneeuwelf spreekt de formule uit en tekent een boog in de lucht.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: De formule scheidt een brug die in alle kleuren van de regenboog schijnt, met een maximale lengte van 49 meter en met een onbeperkte draagkracht.

Kosten: 2 ASP per meter lengte

Reikwijdte:

Werkingsduur: graad van de sneeuwelf maal 5 GR

Somnigrabus duizend schaap - zink nu weg in diepe slaap

Slachtoffer valt in diepe slaap

Soort: Beheersing

Type: Woudelf

Proef: SL/CH/CH*

Techniek: De woudelf doet alsof hij gaapt en mompelt de formule.

Toverduur: 7 seconden

Werkingswijze: Deze formule doet een levend wezen in een diepe slaap wegzinken, waaruit het echter direct ontwaakt als het wordt aangevallen. De woudelf moet het slachtoffer kunnen zien en het slachtoffer moet zich direct voor de betovering in een rustige toestand hebben bevonden (zitten, staan, liggen).

Kosten: 8 ASP

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: helft van de graad in uren

Stormgebrul en fluisterwind - ga nu liggen zeer gezwind!

Schepping van zone van absolute windstilte

Soort: Verandering van materie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/CH/LK

Techniek: De sneeuwelf vormt de handen tot een dak boven zijn hoofd.

Toverduur: 15 seconden

Werkingswijze: De formule scheidt een zone van absolute windstilte, zelfs in het midden van een orkaan. Deze zone verplaatst zich met de sneeuwelf mee.

Kosten: 5 ASP

Reikwijdte: graad van de sneeuwelf maal 2 meter doorsnee

Werkingsduur: 1 SR

Strijdmagie neutraliseren

Heft gevechtsmagie op

Soort: Antimagie

Type: Elfenmagie

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De elf steekt de gebalde linkervuist in de lucht en wijst met de rechterhand op het doel van de betovering.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De formule onderbreekt alle vijandelijke magie die de strijd indirect moet beïnvloeden. Magische wapens worden normaal, magisch verhoogde of verlaagde strijdwaardes keren terug naar hun beginscore, magisch gestuurde schoten treffen normaal, etc. In een gevecht moet iedere aparte vijandelijke betovering apart gebroken worden. Tegen directe magische aanvallen (FULMINICTUS etc.) beschermt deze formule niet, daar helpt alleen een GARDIANUM PARADIJ tegen.

Kosten: 4 ASP per gevechtsronden

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: naar inzet van ASP. Na afloop van de werkingsduur worden de vijandelijke strijdformules weer actief.

Tagibus en subigat - niets meer waard is deze schat

Schatten en waardevolle voorwerpen vervallen tot stof

Soort: Verandering van materie

Type: Schelm

Proef: SL/CH/BE

Techniek: De schelm spreekt de formule uit en spuwt op het te veranderen voorwerp.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: Het met deze spreuk vervloekte voorwerp vervalt direct en onherroepelijk tot stof.

Kosten: 1 ASP per 5 dukaten (schat)waarde

Reikwijdte: 1 meter

Werkingsduur: direct

Gijger, hamerhaai en gier - neem de vorm aan van een dier!

Magiegebruiker verandert zich in een bepaald dier

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Woudelf

Proef: MO/SL/BE

Techniek: De magiër hurkt op de grond en spreekt de formule uit.

Toverduur: 20 seconden

Werkingswijze: De woudelf kiest bij het leren van deze spreuk de gestalte van een bepaald dier, dat niet kleiner dan een rat en niet groter dan een paard mag zijn. Hij kan zich met deze spreuk voortaan alleen in dit dier veranderen. Kleding en uitrusting worden niet meeveranderd. De magiër behoudt zijn verstand, maar hij heeft de lichamelijke eigenschappen van het dier. Hij kan in diergestalte niet toveren, en kan zich dus niet terugveranderen, voordat de werkingsduur is afgelopen. Daarom moet hij de werkingsduur van te voren vastleggen.

Wil de elf zich in een tweede (of derde) dier kunnen veranderen, dan moet hij de spreuk voor deze gedaante opnieuw leren, beginnend met talent -5 (of de oorspronkelijke startwaarde, als die beter is).

Kosten: 7 ASP (verandering) plus 2 ASP per spelronde.

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar ASP-inzet

Transversalis telepoort - breng mij naar dat verre oord!

Teleportatie van magiegebruiker

Soort: Beweging

Type: Magiër

Proef: SL/SL/LK

Techniek: De magiër vouwt de armen voor de borst, denkt aan de plaats waar hij verschijnen wil en knikt met het hoofd.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De magiër is in staat zich te dematerialiseren en zonder tijdsverlies op de plaats van bestemming te verschijnen. Op deze plaats moet hij minstens één keer in zijn leven zijn geweest. Hij kan een last tot 1000 ounce met zich meenemen. Werpt hij bij de toverproef tweemaal een 20 dan gelukt hem slechts een gedeelte van de nl. het dematerialiseren!!

Kosten: 1-100 meter: 15 ASP; 101-1000 meter: 30 ASP; meer dan 1000 meter: 50 ASP

Reikwijdte: 1000 meter per graad

Werkingsduur: direct

Unitatius geesteskring - versterk de kracht in deze kring

Magiegebruikers verenigen astrale energie

Soort: Communicatie

Type: Sneeuwelf

Proef: SL/CH/LK

Techniek: Elke deelnemer aan de kring houdt zijn buurmannen bij de handen vast. (De magische kring komt alleen tot stand, wanneer alle deelnemers de proef op unitatius lukt.)

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verenigt de astrale energie van de deelnemers en vergroot de reikwijdte van de uitgesproken formules. De kring kiest een uitvoerende aan, die de toverproeven aflegt. Hem staat de totale astrale energie van alle deelnemers ter beschikking, en de reikwijdte van de spreuken wordt vermenigvuldigd met het aantal deelnemers aan de kring.

Kosten: Om de kring te sluiten investeert iedere deelnemer 1 ASP.

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: tot de kring wordt opgeheven

Veranderingen beëindigen

Tegenmagie tegen veranderingsmagie

Soort: Antimagie

Type: Heks

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De heks raakt het doel met de hand of staf aan.

Toverduur: 1 minuut

Werkingswijze: Met deze formule kunnen allerlei magische veranderingen opgeheven worden. De betovering is echter niet geschikt om de in de toestand van verandering opgelopen schade te herstellen. Het gebruik aan ASP is afhankelijk van de kracht van de veranderingsmagie die gebroken moet worden: graad van de 'veranderaar min de graad van de veranderingsbreker maal 5.

Kosten: zie boven, echter minstens 10 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: permanent, de verandering kan echter vernieuwd worden

Verhelderen

Slimheidsscore wordt verhoogd

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Magiër

Proef: SL/SL/CH

Techniek: De magiër raakt het voorhoofd van zijn metgezel aan.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verhoogt de slimheidwaarde van de metgezel voor een uur met twee punten. Deze spreuk kan maar een keer per dag op een persoon worden gebruikt, en niet op de tovenaer zelf.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 uur

Versoepelen

Behendigheidsscore wordt verhoogd

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Magiër *Proef:* SL/CH/BE

Techniek: De tovenaer legt zijn hand op die van zijn metgezel.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verhoogt de behendigheidswaarde van de metgezel voor een uur met twee punten. Deze spreuk kan maar een keer per dag op een persoon worden uitgesproken, maar niet op de tovenaer zelf.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 uur

Vensterken

Lichaamskrachtscore wordt verhoogd

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Sneeuwelf *Proef:* SL/CH/LK

Techniek: De elf omvat de rechter (of linker) bovenarm van zijn metgezel met beide handen.

Toverduur: 30 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk verhoogt de lichaamskrachtwaarde van de metgezel voor een uur met twee punten. Deze spreuk kan maar een keer per dag op een persoon worden uitgesproken, maar niet op de elf zelf.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: 1 uur

Vingerknip en scherfgerinkel

Destructieve telekinese

Soort: Beweging *Type:* Schelm *Proef:* SL/BE/LK

Techniek: De schelm knipt met de vingers in de richting van het voorwerp waarop hij het voorzien heeft.

Toverduur: 1 seconde

Werkingswijze: Deze bewegingstovenarij maakt het uiteenbarsten van breekbare voorwerpen mogelijk. Het voorwerp mag maximaal de graad van de schelm maal 5 avonturijnse oncen wegen.

Kosten: 3 ASP per voorwerp

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: direct

Visibili vanitaar - toverkracht maak mij onzichtbaar

Onzichtbaarheidbetovering

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Elfenmagie *Proef:* SL/SL/BE

Techniek: De elf spreekt de formule uit en knikt met het hoofd. Alle andere personen, die onzichtbaar moeten worden, dienen tijdens de hele werkingsduur een keten met de elf te vormen.

Toverduur: 3 seconden per persoon

Werkingswijze: De spreuk werkt alleen op levende wezens, en niet op dode materie zoals bv. kleding, uitrusting en wapens. Onzichtbare personen zijn bovendien voelbaar en laten bv sporen op de grond achter.

Kosten: 5 ASP per persoon en spelronde

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar inzet van ASP

Vloek der pestilentie

Magische besmetting met ziekte

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Druïde *Proef:* MO/SL/CH

Techniek: De druïde kijkt zijn slachtoffer strak aan.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: Als een druïde deze toverspreuk tegen iemand gebruikt, krijgt het slachtoffer een door de druïde bepaalde ziekte. De eerste ziekte verschijnselen treden pas een dag later op, en verder heeft de ziekte het normale verloop.

Kosten: graad van de ziekte keer 3 ASP

Reikwijdte: 1 meter

Werkingsduur: de duur van de ziekte

Vreemde geest en diepste wezen - raak ik aan en kan ik lezen

Magiegebruiker kan gedachten van dieren lezen

Soort: Communicatie *Type:* Woudelf *Proef:* MO/SL/CH*

Techniek: De woudelf werpt een snelle blik op het dier, wiens gedachten hij wil lezen, en dan concentreert hij zich met gesloten ogen op de gedachtebeelden.

Toverduur: 20 seconden

Werkingswijze: Met behulp van deze spreuk kan de woudelf de gedachten- en gevoelsbeelden van een dier ontwaren. Wanneer de meester de speler deze beelden beschrijft, moet hij bedenken, dat zelfs intelligente dieren slechts een uiterst beperkte waarneming hebben en voor hen de wereld alleen uit voederplaatsen, prooidieren, vluchthindernissen en vijanden bestaat. Maar een schildering uit het gezichtspunt van een dier kan natuurlijk zeer bekoorlijk zijn.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 10 meter

Werkingsduur: 15 seconden

Vuurban

Magische bescherming tegen vuur

Soort: Verandering van levende wezens *Type:* Heks *Proef:* MO/MO/LK

Techniek: De heks vormt met haar handen een halve bol over een brandend stokje.

Toverduur: 15 seconden

Werkingswijze: De heks lijdt bij het boven beschreven ritueel 2 schadepunten. Daarna is ze onkwetsbaar voor de vuuradem van een draak, door magisch vuur lijdt ze halve schadepunten en door gewoon vuur een kwart.

Kosten: 7 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: graad van de heks in spelronden

Wat hard is, smelt - wat star is bloeit!

Materie (bijv. ijzer) wordt zacht als was

Soort: Verandering van materie *Type:* Borbaradmagie *Proef:* MO/SL/LK

Techniek: De magiër legt de hand op het materiaal dat hij wil laten smelten, en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De magie laat 1000 cm³ van een hard materiaal week en kneedbaar als was worden. De duur van de weekheid wordt met D20 bepaald; aantal ogen in minuten. Na afloop van deze termijn krijgt het materiaal weer haar oorspronkelijke hardheid en verstart in de vorm die de magiër het gegeven heeft.

Kosten: D20 ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: D20 minuten

Witte manen, edel paard - neem mij mee met grote vaart

Oproepen van een magische witte schimmel

Soort: Bezweering *Type:* Elfenmagie *Proef:* SL/CH/CH

Techniek: De elf begeeft zich naar een afgelegen plaats, vormt de handen tot een trechter voor de mond en stoot een hinniken uit.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: De elf kan met deze spreuk een magisch paard oproepen, een melkwitte merrie, die de elf tot een dag lang als rijdier dienst kan doen. Het paard is twee keer zo snel als een gewoon paard en wordt niet moe, zijn draagkracht is evenwel gelijk aan die van ieder ander paard. Bij de bezweering mogen geen toeschouwers aanwezig zijn en het paard draagt alleen diegene die het heeft opgeroepen. In de strijd gedraagt het paard zich als een goed getraind strijdros, maar het vecht zelf niet mee.

Kosten: 12 ASP

Reikwijdte: Het paard verschijnt naast de elf maar kan zich gedurende de werkingsduur van de formule willekeurig ver verwijderen.

Werkingsduur: graad van de elf in uren

Zacht lacht monstermacht - sla er op met al je kracht!

De betoverde verandert in een berserker

Soort: Gevechtsmagie

Type: Magiër

Proef: MO/SL/CH

Techniek: De tovenaer raakt de wapenarm van een metgezel aan en spreekt de formule uit.

Toverduur: 3 seconden

Werkingswijze: De betoverde persoon vervalst in een gevechtsroes; daarbij worden zijn aanvals waarde en trefpunten met 5 verhoogd, terwijl zijn afweer met 5 punten daalt. Met de D20 wordt vastgelegd, hoeveel aanvallen de vechter in zijn berserker-roes doet. (Zijn de tegenstanders overwonnen, dan valt hij zijn vrienden aan.) De gevechtsroes houdt pas dan op, als de laatste aanval geslagen is, of de magiër een "gevechtsmagie neutraliseren" lukt.

Kosten: aantal "monstermacht"-aanvallen in ASP

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: zie boven

Zacht verstart - bloeibaar verhardt

Gassen en vloeistoffen worden vast

Soort: Verandering van materie

Type: Borbaradmagie

Proef: MO/SL/LK

Techniek: De magiër raakt met uitgestrekte arm de materie die moet verharden aan en spreekt de formule uit.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Nadat de magiër zijn arm heeft teruggetrokken zijn tot 6 m³ lucht, water of iets anders tot een vaste massa verstijfd. In deze toestand blijft de materie D20 minuten. De formule is niet van toepassing op levende materie.

Kosten: D20 ASP

Reikwijdte: De massa verstart op armlengte afstand van de magiër.

Werkingsduur: D20 minuten

Zachte slaap

Kalmeert dieren tot bijna-slaap

Soort: Beheersing

Type: Heks

Proef: MO/CH/CH*

Techniek: De heks kijkt het dier in de ogen en maakt met de armen een geruststellend gebaar.

Toverduur: 4 seconden

Werkingswijze: De heks kan de aanval van een dier onderbreken door het in een tijdelijke toestand van apathie te brengen. Het dier legt zich als in slaap te rusten en blijft zo liggen, zolang het niet aangevallen of anderszins gestoord wordt. De formule werkt alleen op dieren in de nauwere betekenis van het woord.

Kosten: halve monsterklasse in ASP

Reikwijdte: 5 meter

Werkingsduur: 3 spelronden

Zinsbegoocheling

Schepping van bewegelijke driedimensionale illusie

Soort: Illusies

Type: Schelm

Proef: CH/CH/BE

Techniek: De schelm kijkt - zolang als het drogbeeld moet blijven bestaan - onafgewend naar de plaats, waarop hij het wil laten verschijnen.

Toverduur: 5 seconden (tot het beeld verschijnt)

Werkingswijze: Met behulp van deze toverspreuk kan de schelm bewogen, driedimensionale beelden tot 30 m³ (maar geen geluiden of geuren) laten verschijnen.

Kosten: 7 ASP per spelronde

Reikwijdte: 30 meter

Werkingsduur: naar wens van de schelm en ASP-inzet

Zonder stap en zonder spoor - laten zand en gras mij door

Bewegen zonder sporen te maken

Soort: Beweging

Type: Woudelf

Proef: SL/BE/BE

Techniek: De woudelf wrijft met de hand over de bodem.

Toverduur: 5 seconden

Werkingswijze: Achter de woudelf verdwijnen zijn voetafdrukken en alle andere sporen die hij veroorzaakt direct. Het spoor van de woudelf is zelfs door de beste spoorzoeker niet meer te volgen.

Kosten: 7 ASP per spelronde

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar ASP inzet

Zwart en rood - snel komt de dood!

Magisch verval van het lichaam

Soort: Verandering van levende wezens

Type: Magiër

Proef: MO/CH/CH*

Techniek: De tovenaar raakt zijn slachtoffer met de wijsvinger in de hartstreek aan en spreekt de formule uit.

Toverduur: 10 seconden

Werkingswijze: Deze spreuk zet het snelle verval van de complete persoonlijkheid van het slachtoffer in gang. Hij verliest per uur 1D6 levenspunten, één punt van de aanval of afweer, en één van een willekeurige eigenschap. Na afloop van de werkingsduur wordt het slachtoffer voor een spelronde bewusteloos. Wanneer hij aan het eind daarvan wakker wordt, heeft hij alle door de spreuk verloren punten weer geregenereerd. Als de levensenergie gedurende de werkingsduur van de spreuk echter onder nul komt, is hij dood.

Kosten: 5 ASP per uur waarin de spreuk moet werken

Reikwijdte: 0

Werkingsduur: naar inzet van ASP

DE TOVERFORMULES

Spreuk	Soort	Proef	Korte beschrijving
<i>Antimagie</i>			
Beheersingen verbreken	D	SL/CH/CH	Tegenmagie tegen beheersingsspreuken
Bewegingen storen	M	SL/CH/BE	Stoort iedere bewegingsmagie
Communicatie verstoren	SE	SL/CH/BE	Neutraliseert magische communicatie
Destructibo arcanitoor	M	SL/SL/BE	Neutraliseert magie van artefacten
Gardianum paradij	M	SL/CH/LK	Beschermt tegen magische aanvallen
Helderziendheid vertroebelen	D	SL/SL/CH	Stoort helderziendheid
Illusies vernietigen	M	SL/SL/CH	Neutraliseert illusiebetoveringen
Strijdmagie neutraliseren	E	MO/SL/CH	Heft gevechtsmagie op
Veranderingen beëindigen	H	MO/SL/CH	Tegenmagie tegen veranderingsmagie
<i>Beheersing</i>			
Angst en beven in je hart	B	MO/SL/CH*	Slachtoffer krijgt panische angst voor alles wat zwart is
Banbaladik	E	SL/CH/CH	Slachtoffer denkt beste vriend te zien
Band en keten in een ring	W	SL/CH/LK	Slachtoffer wordt in een kring opgesloten
Boze blik	D	MO/CH/CH	Laat angst of haat in slachtoffer ontstaan
Dwingdans	D	MO/SL/CH*	Slachtoffer begint verwoed te dansen
Eigen angst maakt 't bangst	B	MO/SL/CH	Schakelt alle zintuigen van slachtoffer uit
Grote begeren	H	SL/CH/CH	Alles overheersend begeren ontstaat
Grote verwarring	D	SL/SL/CH	Slachtoffer krijgt handicap op slimheid
Hallucinatie / drogbeeld	D	SL/CH/CH	Laat schijnbeeld bij een slachtoffer ontstaan
Hazelaar en bruine brem	W	CH/BE/LK	Planten beheersen (groei, vorm)
Heerser over het dierenrijk	D	MO/MO/CH*	Dieren beheersen
Herinnering verdwijn	B	MO/SL/CH	Totaal geheugenverlies
Horriphobus pokkepijn	M	MO/SL/CH*	Laat paniek in slachtoffer ontstaan
Magische roof	D	MO/SL/LK*	Hoeveelheid ASP wordt gestolen van andere magiebeoefenaar
Respondami veritaar	M	SL/SL/CH*	Slachtoffer beantwoordt Ja/Nee-vraag naar waarheid
Schelmenpoets	S	SL/CH/BE	Slachtoffer maakt grote blunder
Slappe lach	S	CH/CH/BE	Slachtoffer wordt verlamd door lachkramp
Somnigravus duizend schaap	W	SL/CH/CH*	Slachtoffer valt in diepe slaap
Zachte slaap	H	MO/CH/CH*	Kalmeert dieren tot bijna-slaap

Soort

- B** Borbaradmagie
- D** Druïde
- E** Elfenmagie
- H** Heks
- M** Magiër
- S** Schelm
- SE** Sneeuwelf
- W** Woudelf

Spreuk	Soort	Proef	Korte beschrijving
<i>Beweging</i>			
Axeleratus bliksemschicht	W	SL/BE/LK	Bewegingssnelheid van betoverde wordt verdubbeld
Door ijzer, houten wand en steen	S	SL/BE/LK	Magiegebruiker kan door vaste materie bewegen
Foramis, forameur	M	SL/SL/BE	Magische opening van sluitingen
Grote verdwijntruc	S	SL/CH/BE	Voorwerpen tijdelijk laten verdwijnen
Heksenhout	H	SL/BE/LK	(Langzame) telekinese op hout
Kleregrap	S	SL/BE/LK	Kleding glijdt van slachtoffer af
Motoricus motolitch	M	SL/BE/LK	Telekinese op (levenloze) voorwerpen
Over sneeuw en over ijs	SE	SL/BE/LK	Veilige beweging over sneeuw en ijs
Transversalis telepoort	M	SL/SL/LK	Teleportatie van magiegebruiker
Vingerknip en scherfgerinkel	S	SL/BE/LK	Destructieve telekinese
Zonder stap en zonder spoor	W	SL/BE/BE	Bewegen zonder sporen te maken
<i>Bezwering</i>			
Furie, zwaveldamp en teer	M	MO/MO/CH	Bezwering van een lagere demon
Geesten bezweren	D	MO/MO/CH	Oproepen van een spookverschijning
Geesten verdrijven	D	MO/MO/CH	Verdrijving van spookverschijningen
Heptagon en padde-ei	M	MO/MO/CH	Bezwering van een hogere demon
Kom, kobold, kom	S	MO/CH/CH	Oproepen van een kobold
Kraaienlokroep	H	MO/CH/CH	Oproepen van (een zwerm) kraaien
Meester der lagere geesten	S	MO/CH/CH	Oproepen van een lagere geest
Skelletarius kryptadust	M	MO/MO/CH	Opwekking en beheersing van (on)doden
Witte manen, edel paard	E	SL/CH/CH	Oproepen van een magische witte schimmel
Communicatie			
Elfvrienden hoor mij aan	SE	SL/SL/CH	Gedachten zenden en ontvangen
Heksenblik	H	MO/CH/CH	Heks herkent andere heks aan de ogen
Necropatia, rottend lijk	M	MO/SL/CH	Communicatie met overledenen
Objectum stom, objectum stil	M	SL/SL/CH	Magiegebruiker kan vragen aan dood voorwerp stellen
Unitatus geestesring	SE	SL/CH/LK	Magiegebruikers verenigen astrale energie
Vreemde geest en diepste wezen	W	MO/SL/CH*	Magiegebruiker kan gedachten van dieren lezen
<i>Genezing</i>			
Angst verminderen	H	MO/CH/CH	Gevolgen van mislukte proef op slechte eigenschap wegnemen
Balsamsalabond	E	SL/CH/CH	Magische genezing
Dieren genezen	H	MO/SL/CH	Genezing van niet-intelligente wezens
Heksenspeeksel	H	CH/CH/BE	Heksengenezing
Klarum, purum, kruidengoed	M	SL/SL/CH	Giffen neutraliseren (niet helen!)
Rust lichaam, rust geest	SE	SL/CH/LK	Helende slaap van 7 uur geeft 10 LE en 5 ASP terug

Spreuk	Soort	Proef	Korte beschrijving
<i>Gevechtsmagie</i>			
Bezemsteel, laat niets heel	H	MO/SL/BE	Heksenbezem wordt onbreekbare gevechtsmachine
Bliksemschicht	W	SL/SL/BE*	Slachtoffer wordt voor 2 GR blind
Eclifactus, duistere macht	M	MO/SL/LK	Eigen schaduw wordt strijdgenoot
Fulminictus donderzwijn	E	SL/BE/LK	Magische slag
Helse pijnen en terreur	B	SL/CH/LK*	Slachtoffer ondergaat verlamme pijn
Ignifaxius vlammenstraal	M	SL/SL/BE	Magische vuurstraal
Occydantus, snelle rot	M	SL/CH/BE	Wapen van tegenstander vergaat
Plumbumbarum narrepoet	M	CH/BE/LK*	Verzwakking van vijands gevechtskracht
Scherper oog en vaster hand	W	SL/SL/BE	Schietwapentalent stijgt 3 punten
Zacht licht monstermacht	M	MO/SL/CH	De betoverde verandert in een berserker
<i>Helderziendheid</i>			
Analys arcaanstructuur	M	SL/SL/CH	Herkenning van magiesoort
Arendsoog en lynxenoer	E	SL/SL/BE	Alle proeven op talent 'zintuigbeheersing' met 7 punten verlicht
Eigenschappen zij gelezen	E	SL/SL/CH*	Bepalen van goede en slechte eigenschappen + 10 talenten
Exposami creatoor	W	SL/SL/CH	Peiling' van levende wezens binnen 30m
In jouw streven, voelen, denken	SE	SL/SL/CH*	Gedachten lezen voor 10 seconden
Odem arcanum senserij	E	SL/CH/CH	Gebruiker ziet magisch voorwerp of wezen 2 sec. rood oplichten
Penetratus, hout en steen	M	SL/SL/LK	Gebruiker kan door vaste materialen heen kijken
Sensibaar, waar en klaar	E	SL/CH/CH*	Gebruiker kijkt korte inzage (10 sec) in gevoelens
<i>Illusies</i>			
Auris, nasus, occuleus	M	SL/CH/BE	Schepping van (onbeweeglijke en platte) illusie
Chameleony mimicry	W	SL/CH/BE	Perfekte camouflage buiten de 3 m
Duplicatus dubbelpijn	M	SL/CH/CH	Schepping van dubbelganger-drogbeeld
Heksenknoop	H	SL/SL/CH	Illusionaire barrière voor intelligente wezens
Koboldgift	S	CH/CH/BE	Voorspiegeling van waardevol voorwerp
Onschuldige gedaante	H	SL/CH/BE	Magiegebruiker lijkt volkomen ongevaarlijk
Schelmenmasker	S	CH/CH/BE	Gebruiker verschijnt als dier of ander mens
Zinsbegoocheling	S	CH/CH/BE	Schepping van bewegelijke driedimensionale illusie

Spreuk	Soort	Proef	Korte beschrijving
<i>Verandering van levende wezens</i>			
Armakrodilt	E	SL/BE/LK	Magische BW-verhoging
Bemoedigen	SE	MO/SL/CH	Moedscore wordt verhoogd
Druidentoorn	D	MO/MO/LK	Druide geeft zijn leven op voor magische wraak
Lange slungel	S	CH/BE/LK	Slachtoffer wordt drie keer zo lang of zo kort
Opsmukken	M	SL/CH/CH	Charisma wordt verhoogd
Paralu paralijs	M	SL/CH/LK*	Magische verstarring van het slachtoffer
Psychostabilis arcaan	M	MO/SL/CH	Magiegebruiker verhoogt magieresistentie van wezen
Resperatus nautica	E	MO/SL/LK	Op magische wijze onder water ademen
Salamander moetander	M	SL/SL/CH*	Verandering in een lager wezen
Tijger, hamerhaai en gier	W	MO/SL/BE	Magiegebruiker verandert zich in een bepaald dier
Verhelderen	M	SL/SL/CH	Slimheidsscore wordt verhoogd
Versoepelen	M	SL/CH/BE	Behendigheidsscore wordt verhoogd
Versterken	SE	SL/CH/LK	Lichaamskrachtscore wordt verhoogd
Visibili vanitaar	E	SL/SL/BE	Onzichtbaarheidbetovering
Vloek der pestilentie	D	MO/SL/CH	Magische besmetting met ziekte
Vuurban	H	MO/MO/LK	Magische bescherming tegen vuur
Zwart en rood	M	MO/CH/CH*	Magisch verval van het lichaam
<i>Verandering van materie</i>			
Abvenenum, pest en venijn	W	SL/SL/BE	Voedsel wordt gereinigd van giften en ziekten
Aeolitus windgegier	SE	SL/CH/LK	Schepping van korte en heftige windstoot
Arcanovi toverding	M	SL/SL/BE	Schepping van magische voorwerpen
Brand, dode stof	B	MO/SL/LK	Ontbranding van materie
Claudibus clivistiboort	M	SL/BE/LK	Magische sluiting van deuren, deksels etc.
Duisternis	D	SL/SL/BE	Schepping van zone van absolute duisternis
Flim, vlam, fluister	SE	SL/SL/BE	Schepping van magisch licht
Lucht en water, draai en kolk	W	SL/BE/LK	Schepping van ondoorzichtige nevelwolk
Metamorpho koud en kil	SE	SL/BE/LK	Magische schepping van vormen uit ijs
Nihilatio gravitav'	M	SL/LK/LK	Schepping van zone zonder zwaartekracht
Objectum fix, objectum vast	M	SL/SL/LK	Voorwerp wordt aan plaats gebonden
Reversalis revidum	M	SL/SL/CH	Omkeren van spreuk
Silentium silentil	E	SL/SL/CH	Zone van absolute stilte
Solidirid kleurenbrug	SE	SL/BE/LK	Magische regenboog met onbeperkt draagvermogen
Stormgebrul en fluisterwind	SE	SL/CH/LK	Schepping van zone van absolute windstilte
Tagibus en subigat	S	SL/CH/BE	Schatten en waardevolle voorwerpen vervallen tot stof
Wat hard is, smelt	B	MO/SL/LK	Materie (bijv. ijzer) wordt zacht als was
Zacht verstart	B	MO/SL/LK	Gassen en vloeistoffen worden vast

