

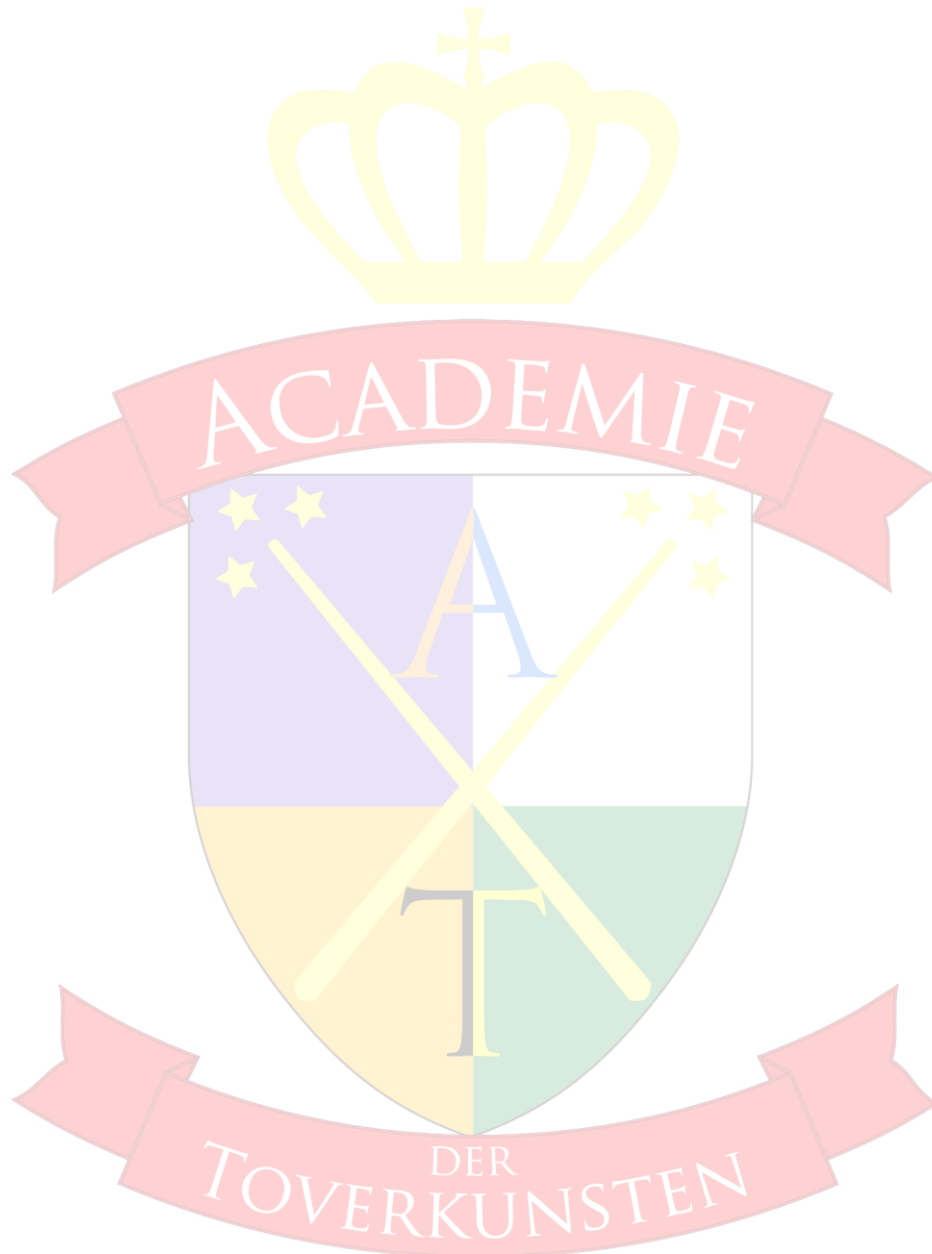
Informatieboek



Inhoud

Inleiding	4
Afkortingen en calls	5
Afkortingen.....	5
OC calls en signalen	5
IC calls.....	6
Gouden regels	9
Mentaal welzijn en Project M	10
Meedoen	11
Karakter creëren.....	11
Karakter aankleden	12
Stelen.....	13
Giffen en remedieën	13
Gevechten, wonden en dood	13
Wapens.....	14
Spreuken en vaardigheden	15
Opbouw van spreuken en vaardigheden	15
Spreuken of vaardigheden leren	16
Overgaan, blijven zitten en extra leren	16
Basisspreuken en -vaardigheden	16
Vooropleidingsafhankelijke spreuken en vaardigheden	18
Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden	20
Studie Alchemie.....	20
Studie Combatisme	22
Studie Elementalisme.....	23
Studie Genezing.....	24
Studie Kruidenkunde.....	25
Studie Ritualisme.....	27
Studie Zoölogie.....	29
Spelverloop	31
Eerstejaars	31
Hogerejaars	32
Professor.....	33
Roosters.....	33
Afdelingsbeker.....	34

Praktische zaken voor Academie der Toverkunsten.....	35
Wat wij verzorgen	35
Wat je mee moet nemen	35
Wat je mee kan nemen	35
Locatie	36
Planning.....	36



Inleiding

Het informatieboek dat je nu voor je hebt is een van de belangrijkste documenten van Academie der Toverkunsten. Hierin staan verschillende dingen, variërend van regels tot studievaardigheden en van spreuken tot de praktische zaken over het evenement. Neem even rustig de tijd om dit boek door te lezen.

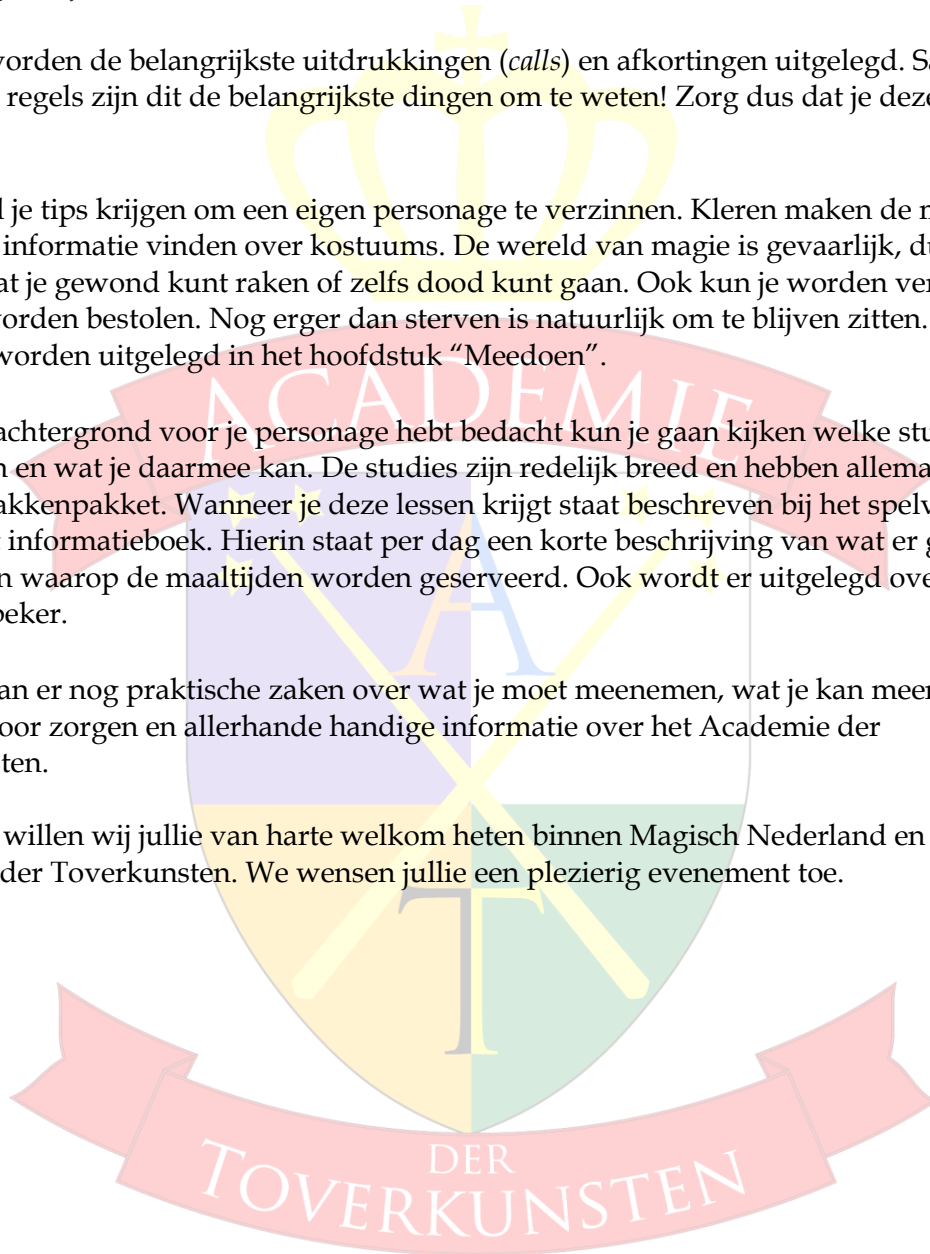
Als eerst worden de belangrijkste uitdrukkingen (*calls*) en afkortingen uitgelegd. Samen met de gouden regels zijn dit de belangrijkste dingen om te weten! Zorg dus dat je deze gelezen hebt.

Daarna zul je tips krijgen om een eigen personage te verzinnen. Kleren maken de man, dus je zult ook informatie vinden over kostuums. De wereld van magie is gevaarlijk, dus komt het voor dat je gewond kunt raken of zelfs dood kunt gaan. Ook kun je worden vergiftigd of je kan worden bestolen. Nog erger dan sterven is natuurlijk om te blijven zitten. Hoe dit werkt zal worden uitgelegd in het hoofdstuk "Meedoen".

Als je een achtergrond voor je personage hebt bedacht kun je gaan kijken welke studie je wilt volgen en wat je daarmee kan. De studies zijn redelijk breed en hebben allemaal een eigen IC vakkenpakket. Wanneer je deze lessen krijgt staat beschreven bij het spelverloop later in het informatieboek. Hierin staat per dag een korte beschrijving van wat er gebeurt en de tijden waarop de maaltijden worden geserveerd. Ook wordt er uitgelegd over de Afdelingsbeker.

Tevens staan er nog praktische zaken over wat je moet meenemen, wat je kan meenemen, waar wij voor zorgen en allerhande handige informatie over het Academie der Toverkunsten.

Als laatste willen wij jullie van harte welkom heten binnen Magisch Nederland en op de Academie der Toverkunsten. We wensen jullie een plezierig evenement toe.



Afkortingen en calls

De calls en gebaren kun je in het spel niet zien of horen. Ze zorgen er voor dat het voor iedereen duidelijk is wat er gebeurt.

Afkortingen

OC (Out of Character)

Dit wordt gebruikt om aan te duiden dat iets of iemand niet aanwezig is in het spel. Wanneer iemand bijvoorbeeld medicijnen op tafel heeft staan, dan zijn deze OC.

IC (In Character)

In principe is iedereen in het spel altijd IC, tenzij anders aangegeven.

SL (Spelleiding)

De mensen die een overzicht houden van een spel en weten of bepalen wat er kan of zal gebeuren. Spelleiding is te vergelijken met een scheidsrechter, maar bedenken daarnaast ook delen van het verhaal.

NPC (Non Player Character)

Een karakter dat niet gespeeld wordt door spelers. Deze rol is meestal bedacht door de spelleiding. De rol van Professor wordt momenteel ook gedaan door npc's, omdat deze slechts overdag aanwezig zijn.

OC calls en signalen

Man down

Deze call wordt alleen gebruikt als iemand echt (OC) pijn heeft en direct medische hulp nodig heeft. Wanneer je deze call hoort is het van belang dat je gaat zitten zodat de EHBO kan zien waar het probleem is. Wanneer jij de persoon bent die deze call zegt blijf dan staan zodat we weten waar de call vandaan komt!

No play

Wanneer iemand deze call gebruikt betekent dat hij de huidige situatie niet speelt. Let er op dat deze call alleen gebruikt wordt wanneer je je niet comfortabel voelt bij de huidige spelsituatie. De andere speler moet dan accepteren dat jij even een stapje terug wil nemen. Onthoud dat je altijd naar een lid van de organisatie kan stappen als een oncomfortabele spelsituatie zich langer aanhoudt.

Time freeze

De tijd staat even stil. Iedereen die deze call hoort moet stoppen met waar hij mee bezig is, zijn ogen dicht doen en neuriën. Als het spel weer verder gaat is het net alsof de tijd even stil heeft gestaan. Voor jouw personage is er dus geen tijd verstreken.

Tijd in

Het spel begint of wordt hervat.

Eén wijsvinger in de lucht

Een persoon met één vinger in de lucht is onzichtbaar, negeer deze persoon compleet. Een onzichtbare speler is nog wel te horen als hij tegen je praat of bijvoorbeeld per ongeluk iets omstoot.

Eén hand in de lucht

Een persoon met één hand in de lucht is niet aanwezig in het spel, negeer deze persoon compleet in je spel. Let er op dat een hand omhoog niet gebruikt mag worden om IC situaties uit de weg te gaan of om te ontsnappen aan gevaar voor je personage.

Een oranje band om de bovenarm

Deze persoon is een spelleider en is dus niet in het spel. Deze spelleider is momenteel aanspreekbaar voor bijvoorbeeld rituelen, vragen over het regelsysteem, het doen van bepaalde vaardigheden, als je iets wilt doen waarvan je niet weet wat de uitkomst is of iets anders waarvoor je de aandacht wilt van de SL.

Een blauwe band om de bovenarm

Deze persoon is een spelleider en is dus niet in het spel. De spelleider is momenteel bezig met iets anders en is nu niet aanspreekbaar. De spelleider kan wel naar jou toekomen.

IC calls

De onderstaande calls kun je in het spel tegenkomen. Deze zijn er voor om het voor de ontvanger van een spreuk, drank, gif of ritueel duidelijk te maken wat er nou precies gebeurt. Het is handig om deze door te nemen, want ze zullen in het spel vaak terugkomen. De calls met een asterisk () zijn geestbeïnvloedend.*

Charm*

De persoon die een *charm* op je gebruikt zie je niet als vijand, maar als vriend, je zal hem uit jezelf geen kwaad doen en hem helpen wanneer je er zelf het nut van inziet. Dit effect wordt teniet gedaan wanneer je schade neemt of bedreigd wordt door de gebruiker van de *charm*.
Duratie: 5 minuten

Confuse*

Je kan niet meer goed nadenken en als gevolg daarvan kan je geen spreuken casten, je kan niet meer in een goed verstaanbare taal praten. Aan het eind van de spreuk weet je wel wat er gebeurd is, wat je hebt gezien en wat je hebt gehoord.
Duratie: 30 seconden

Command ...*

Je krijgt een opdracht die je moet uitvoeren. Totdat je dit hebt gedaan zul je niets anders willen doen, tenzij dit leidt tot je dood. Aan het eind van de spreuk weet je wel wat er gebeurd is, wat je hebt gezien en wat je hebt gehoord.
Duratie: 5 minuten

Crush

Je wordt geraakt door een enorme klap, je ligt direct op de grond en begint met doodbloeden.

Damage

Je krijgt een vuurbal tegen je gezicht, je wordt neergestoken of je bent vervloekt. Wat het ook is, je bent zwaar gewond en kan geen spreuken meer gebruiken. Wanneer je opnieuw deze call krijgt lig je op de grond en begin je dood te bloeden. Zie hiervoor het stuk Gevechten, wonden en dood.

Entangle

Je voeten worden verward door planten, je wordt met een vervelend goedje aan de grond vastgeplakt of iets anders verhinderd je van lopen. Dit zorgt er dus voor dat je niet meer kunt bewegen met je voeten, maar de rest van je lichaam kan nog wel bewegen.

Duratie: 30 seconden

Fatal

De schade die deze call veroorzaakt is zo ernstig dat je niet meer te genezen bent met gebruikelijke genezingsmagie. Alleen ervaren genezers kunnen dit soort wonden verhelpen. Door een *fatal* sterf je binnen vijf minuten in plaats van tien.

Heal

Geneest normale vormen van schade (geen *fatal*).

Magic

Je magische krachten worden geblokkeerd, je kan hierdoor geen magie meer gebruiken.

Duratie: 30 seconden

Mass ...

Wanneer *mass* gebruikt wordt voor een andere call betekent het dat iedereen die de call kan horen het effect van die call krijgt.

No effect

Deze call mag alleen als antwoord op een andere call gegeven worden; het betekent dat je niet vatbaar bent voor de gebruikte call.

Paralyse

Je spieren verstijven volledig en je kan niet meer bewegen, hierdoor kan je ook niet meer praten. Als je ogen open waren op het moment van de *paralyse* kun je nog wel kijken.

Duratie: 5 minuten.

Permanent ...

Permanent voor een bepaald effect betekent dat het effect geen maximale duratie heeft en dus alleen weg kan worden gehaald door middel van magie.

Duratie: tot het effect magisch wordt verholpen.

Sleep*

Je valt in slaap. Je kan tussendoor wakker gemaakt worden door magische effecten of door wakker geschud te worden.

Duratie: 5 minuten.

Shatter

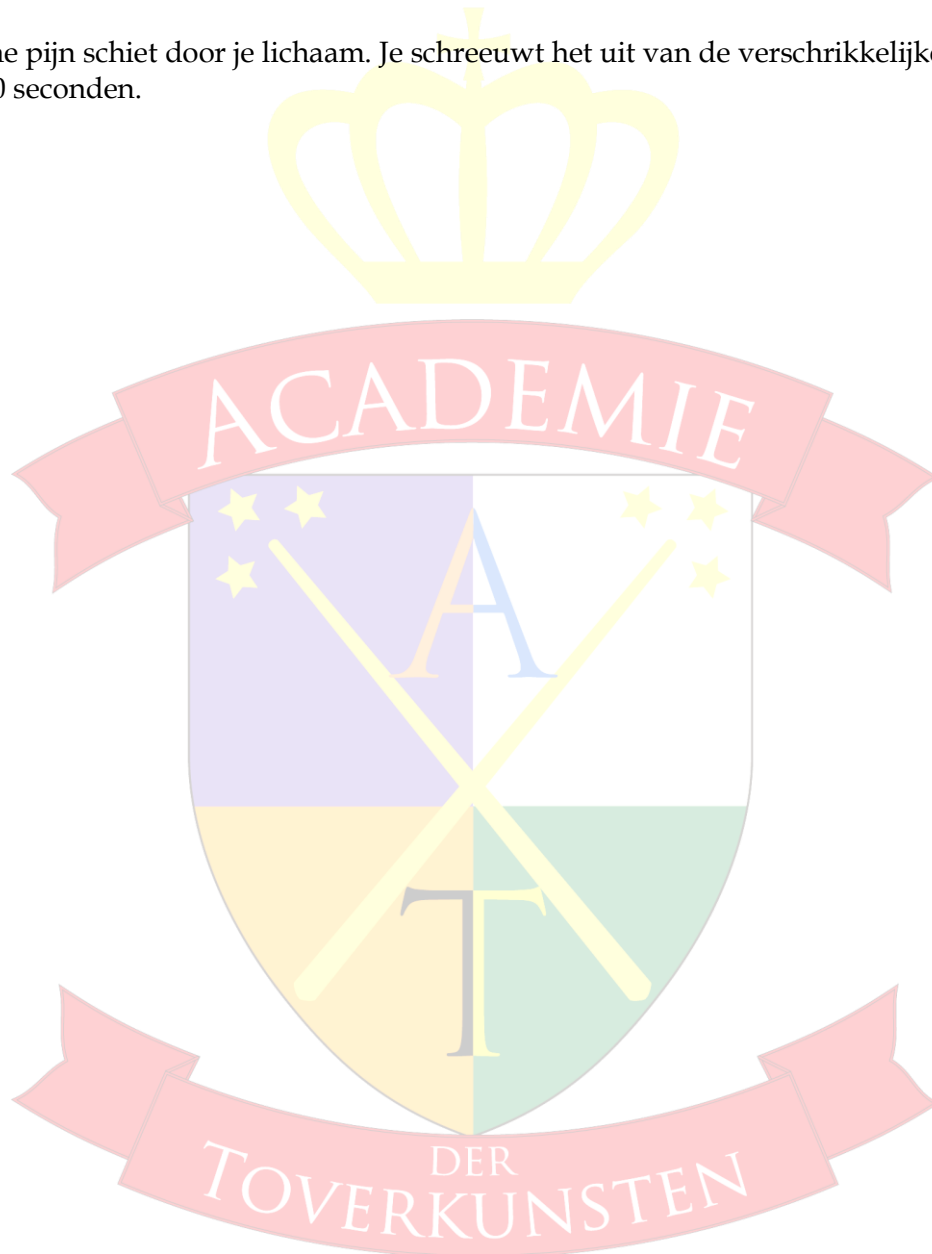
Magie zorgt ervoor dat een voorwerp, zoals bijvoorbeeld een beker of wapen zo ver wordt gebroken dat het voorwerp niet meer bruikbaar is. Dit werkt niet op magische voorwerpen zoals een toverstok.

Strike

Een sterke macht drukt je naar achteren, waardoor je omvalt.

Torture

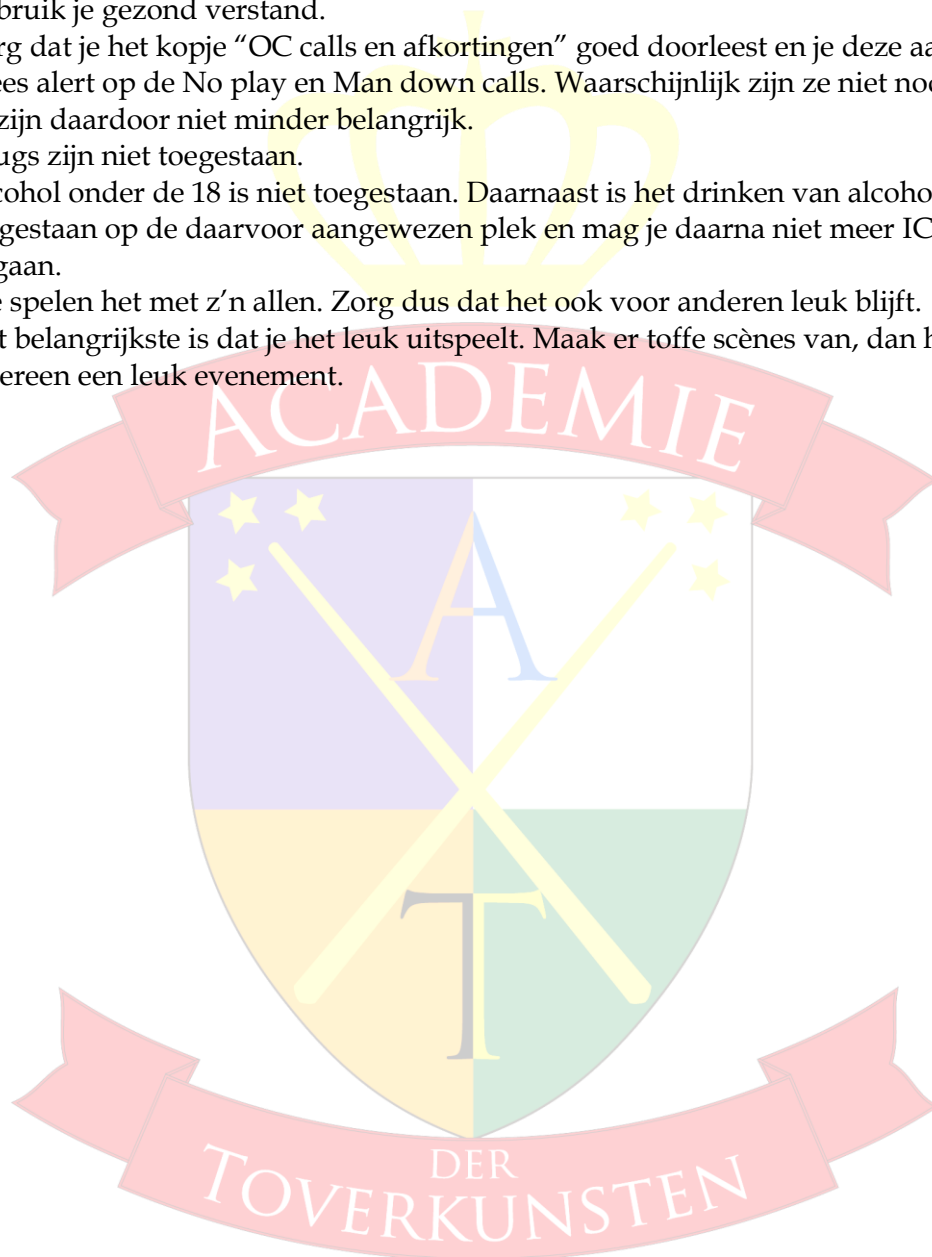
Een enorme pijn schiet door je lichaam. Je schreeuwt het uit van de verschrikkelijke pijn.
Duratie: 30 seconden.



Gouden regels

Het belangrijkste van een LARP evenement is dat iedereen het naar zijn zin heeft. Hierom zijn een paar huishoudregels om te zorgen dat alles goed (en veilig!) verloopt.

- ❖ Doe niets dat volgens de (OC) wet verboden is.
- ❖ Gebruik je gezond verstand.
- ❖ Zorg dat je het kopje “OC calls en afkortingen” goed doorleest en je deze aanhoudt.
- ❖ Wees alert op de No play en Man down calls. Waarschijnlijk zijn ze niet nodig, maar ze zijn daardoor niet minder belangrijk.
- ❖ Drugs zijn niet toegestaan.
- ❖ Alcohol onder de 18 is niet toegestaan. Daarnaast is het drinken van alcohol alleen toegestaan op de daarvoor aangewezen plek en mag je daarna niet meer IC het spel in gaan.
- ❖ We spelen het met z’n allen. Zorg dus dat het ook voor anderen leuk blijft.
- ❖ Het belangrijkste is dat je het leuk uitspeelt. Maak er toffe scènes van, dan heeft iedereen een leuk evenement.



Mentaal welzijn en Project M

Natuurlijk is het ons doel ervoor te zorgen dat iedereen een tof evenement beleeft. We begrijpen echter ook dat er soms (OC) zaken kunnen spelen die voor jou als speler minder prettig zijn. Om ervoor te zorgen dat dit jou zo min mogelijk in de weg zit bieden wij tijdens het evenement verschillende mogelijkheden zijn zodat jij jou grenzen beter kunt bewaken. Mocht er voor het evenement al iets spelen, neem dan contact op met het bestuur.

Zo zijn er enkele ruimtes die het hele evenement door OC zijn. Dit is de ruimte achterin de kantine waar de banken staan, en de slaapkamers. Gezien de ruimte achterin de kantine dicht bij het spelgebied ligt, vragen we je dan ook hier echt alleen gebruik van te maken wanneer dit noodzakelijk is, en niet omdat je daar met anderen wilt chillen

Mocht je tijdens het evenement ergens mee zitten, dan kun je bij het bestuur langsgaan om met hen te praten. Doe je dit liever niet met iemand van het bestuur? Dan hebben we ook enkele vertrouwenspersonen rondlopen. Deze worden op de eerste avond van het evenement voorgesteld. Ben je vergeten wie de vertrouwenspersonen zijn? Dan kan de SL of het bestuur je naar de juiste personen wijzen. Zij zullen nooit zonder jouw toestemming doorgeven wat er besproken is. Houd er wel rekening mee dat deze vertrouwenspersonen geen sociaal werkers of psychologen zijn.

Gebeurt er in het spel iets wat jouw grenzen overschrijdt of waardoor jij je ongemakkelijk voelt? Dan is er de "no play" call. Het is verplicht voor alle deelnemers en omstanders om deze call te respecteren. Hiermee stopt namelijk het spel en neemt degene tegen wie de call gebruikt is enkele passen afstand van je.

We verwachten hierin wel een zekere mate van verantwoordelijkheid vanuit jou als speler. Houd je eigen grenzen goed in de gaten en denk na wat wel en niet verstandig is. Zit je er (bijna) doorheen, zoek dan niet het heftige emotionele spel op, maar juist het rustigere en luchtigere spel. De kantine is hier over het algemeen een mooie locatie voor. Daar kun je schaken met andere leerlingen, oude krantenartikelen teruglezen, of natuurlijk je eigen spel maken. Mocht het dan toch niet meer gaan, dan zit je gelijk vlakbij het OC gebied om even tot rust te komen.



DER
TOVERKUNSTEN

Meedoen

Karakter creëren

Bij een LARP evenement speel je een karakter. Dit karakter zal je een aantal evenementen spelen totdat het personage dood gaat of afstudeert van de Academie der Toverkunsten.

Het is geheel aan jou om te beslissen wat je wilt spelen, zolang het in de wereld van de Academie der Toverkunsten past. Dit is een wereld zoals die nu is, maar dan met magie. Magisch Nederland staat in de schaduw van Nederland, dus vele normalen weten hier niets van. Het is een wereld vol oude families, geheimen en mysteries. Een wereld waarin er steeds vaker een conflict is tussen technologie en magie. Iemand spelen die van buiten Magisch Nederland komt mag alleen met toestemming van de spelleiding.

Daarnaast speelt Academie der Toverkunsten zich af op een school. Dit is een hogeschool, dus wat in Magisch Nederland gebeurt kan maar weinig aandacht krijgt op de Academie. De afdelingsbeker winnen lijkt daarentegen soms een kwestie van leven of dood. Daarnaast zijn er natuurlijk vakken die al dan niet worden gevolgd, streken uit te halen of clubs op te richten. Op de zaterdag na de lessen heb je genoeg geleerd om de spreuk of vaardigheid van dat jaar te kunnen. Ook zul je zien dat je na die lessen meer energie tot je beschikking hebt om magie te doen. **Aangezien dit een hogeschool is, wordt er verwacht dat je personage (mentaal) minstens zestien jaar oud is, en de omgeving van een hogeschool op normale wijze aankan.**

Eén van de belangrijkste momenten van ieders carrière is toch wel de inwijdingsceremonie. Deze allesbepalende ceremonie toont bij welke afdeling jij de rest van je studie zult horen. Is het De Witt? Het blauw en wit van afdeling De Witt staat voor loyaliteit, traditie en rechtvaardigheid als die van de herdershond. Is het Nieuwe wegen? De paars en bronzen havik straalt hun doorzettingsvermogen, leergierigheid en ambitie uit. Is het Carabas? Het oranje en zwart toont de moed, het instinct en de creativiteit van de lynx. Het kan natuurlijk ook Tarisai worden. Deze geel en groene afdeling heeft avontuur en onafhankelijkheid even hoog in het vaandel staan als hun nieuwsgierige impala.



Belangrijke dingen die je moet bedenken over je karakter in het geval van Academie der Toverkunsten zijn:

- ❖ Bij welke afdeling zou jouw karakter willen?
- ❖ Waarom heeft het karakter de studie gekozen die het heeft gekozen?
- ❖ Waar komt het karakter vandaan? Hoe waren de ouders?
- ❖ Waarom is het personage naar de Academie der Toverkunsten gekomen?
- ❖ Wat voor middelbare scholing heeft jouw karakter gehad?
- ❖ Is het karakter gelijk gaan studeren op de Academie of wat heeft het karakter tussen de middelbareschooltijd en studeren gedaan?
- ❖ Is jouw personage opgegroeid met magie? Zo niet, hoe is jouw personage erachter gekomen dat magie bestaat?
- ❖ Hoe denkt jouw personage over normalen?
- ❖ Wat zijn goede eigenschappen van jouw karakter?
- ❖ Wat zijn minder goede eigenschappen van jouw karakter?
- ❖ Wat vindt het karakter belangrijk in het leven?
- ❖ Waar heeft jouw karakter een hekel aan?
- ❖ Wat zijn de doelen van jouw karakter?
- ❖ Wat zijn de angsten van jouw karakter?

Natuurlijk hoef je niet alle vragen te kunnen beantwoorden, maar dat geeft wel meer diepte aan jouw personage. Als je hier moeite mee hebt kun je altijd mailen naar:

spelleiding.projectm@gmail.com

Wanneer je het achtergrondverhaal hebt geschreven kun je dit het beste mailen, dan kan het worden gecontroleerd en daarna kan er mee worden gespeeld. Als je het niet laat controleren kan het zijn dat de spelleiding tijdens het evenement nog dingen moet afkeuren.

Karakter aankleden

Elke tovenaar moet in het bezit zijn van een toverstok om magie te kunnen gebruiken. Kruidenkundigen en alchemisten hebben voor hun werkzaamheden ook een toverstok nodig. Geen toverstok is geen magie! Toverstokken en toverstokhouders kun je huren via de organisatie. Dit kan je aangeven tijdens het inschrijven of door een mail te sturen naar: secretaris.projectm@gmail.com.

De evenementen van Project M spelen zich voornamelijk af op de Academie der Toverkunsten. Dit is een school waar, ondanks dat er geen officieel kledingvoorschrift is, verwacht wordt dat je je naar behoren kleedt. Vanwege de slechte banden met de normale, niet magische mensen is er haast geen plastic of spijkerstof in Magisch Nederland. Vermijd dit dus in je kostuum. **Spijkerbroeken zijn niet toegestaan.**

Stelen

Bijna alles wat IC is mag IC gestolen worden. Als je iets wilt meenemen of stelen, meld het dan bij een spelleider. De gestolen spullen moeten aan het eind van het evenement worden ingeleverd of als de spelleider het zegt.

Spullen met een rode sticker en/of rood lint kunnen niet worden gestolen of verplaatst. OC mag natuurlijk niets worden gestolen. **Toverstokken, kleding en afdelingspunten kunnen nooit worden gestolen.**

Giffen en remedieën

Op de Academie is het niet gek om dranken of vergiffen te maken. Hoewel iedereen een genezende drank zal drinken is dit niet altijd het geval bij een nadelige drank. Hier kan mooi rollenspel door ontstaan en dat wordt graag gezien.

Als je eten of drinken erg zout is ben je vergiftigd. Het eten of drinken zelf hoeft je niet door te slikken om vergiftigd te zijn, alleen in je mond doen is voldoende. Mocht je niet tegen zout kunnen, geef dit dat aan bij het inschrijven en inchecken. Het wordt afgeraden om door te slikken, want zo veel zout is niet bepaald lekker. Als je bent vergiftigd hoor je vanzelf wat er met je gebeurt. Dit kan door een spelleider of door de speler die het vergif erin heeft gedaan. Als er niemand naar je toe stapt kun je naar een spelleider gaan om te vragen wat er met je gebeurt.

Gevechten, wonden en dood

In het kort:

- ❖ Een spreuk raakt altijd. Je kan dus geen spreuken ontwijken door er voor weg te springen of ergens achter te duiken.
- ❖ Als de concentratie van de uitspreker wordt afgebroken voordat de incantatie van de spreuk af is, dan werkt de spreuk niet. De concentratie kan worden gebroken doordat je zelf wordt betoverd, doordat je fysiek uit je concentratie wordt gehaald of door een verwonding.
- ❖ Eindig de spreuk altijd wijzend naar degene op wie het wordt uitgesproken.
- ❖ Je kunt spreuken of vaardigheden blijven doen zonder consequenties totdat je energie op is.
- ❖ Energie krijg je terug door 30 minuten te rusten door bijna geen gebruik van energie.
- ❖ Na schade is het niet meer mogelijk om je te concentreren en kun je dus geen spreuken of vaardigheden te doen. Als je daarna nog meer schade krijgt raak je buiten bewustzijn.
- ❖ Door een *crush* ben je gelijk buiten bewustzijn.
- ❖ Niet-magische (LARP) wapens doen één schade.
- ❖ Na tien minuten buiten bewustzijn te zijn sterft het personage.

- ❖ Een *fatal* zorgt ervoor dat je gelijk buiten bewustzijn bent, ook ben je binnen vijf minuten doodgebloed. Daarnaast werkt gewone genezing niet om een fatale wond te genezen.

Tijdens gevecht wordt er vaak veel magie gebruikt. De magie vraagt veel energie om te worden gebruikt. Daarom is het gebruik van magie niet oneindig. Hierover is meer te lezen in het hoofdstuk over Magische conditie. De meeste spreuken zullen je niet zomaar verwonden, maar deze spreuken kan je zeker tegenkomen. Vooral de combatisme studenten zullen nog wel eens een verwonding oplopen. Gelukkig is één verwonding nog niet dodelijk. Het is erg pijnlijk om te worden verwond, dus een magiër zal geen concentratie meer kunnen vinden om een spreuk of vaardigheid te doen zolang de magiër verwond is. Als je nogmaals wordt verwond ben je zo erg verwond dat je het bewustzijn verliest.

Wanneer je buiten bewustzijn op de grond ligt heb je niet door wat er om je heen gebeurt. Zodra dit gebeurt begin je met doodbloeden. Na tien minuten is het niet meer mogelijk om te worden genezen en is het personage overleden. Een *crush* zorgt ervoor dat je gelijk buiten bewustzijn raakt en begint met doodbloeden. Een *fatal* is de meest fatale vorm van schade die te krijgen is. Deze verwonding is zo ernstig dat degene die getroffen is door een *fatal* binnen vijf minuten sterft. Ook is gewone genezing niet sterk genoeg om een fatale wond te genezen.

Wapens

Niet alleen toverstokken worden gebruikt om aan te vallen of te verdedigen. De gevaren van de magische wereld kunnen zich ook wenden tot het gebruik van normale wapens. Wanneer je door zo'n wapen wordt geraakt doet dit pijn en veroorzaakt dit een wond (*damage*). De LARP-wapens waarmee mag worden gespeeld moet voldoen aan de voorschriften, zodat zowel de veiligheid als de esthetiek kan worden gewaarborgd. De voorschriften zijn te vinden in het aparte document hiervoor op de website. Om dit te controleren moeten alle wapens aan het begin van het evenement bij de incheck worden gekeurd. Als ze worden goedgekeurd zal dit worden aangetoond door een lintje. Het is belangrijk dat het lintje tijdens het evenement zichtbaar is. Als een wapen wordt afgekeurd krijg je deze na het evenement weer terug.

Iedereen is in staat om een klein (max. 40 cm) slagwapen te hanteren en tot wellicht dodelijke gevolgen te gebruiken, maar voor grotere wapens en vuurwapens moet men enigszins geschoold zijn om het juist te hanteren. Hiervoor zijn dus vaardigheden nodig. Deze zijn in het spel te leren. Het is ongebruikelijk dat studenten een wapen meenemen naar de Academie. Mocht jouw personage één van de uitzonderingen zijn, dan moet hier dus een IC logische verklaring voor hebben. Dit is vooraf met de Spelleiding te overleggen en hier zal om worden gevraagd tijdens het inchecken van het wapen.

Spreuken en vaardigheden

Opbouw van spreuken en vaardigheden

Er zijn vele spreuken en vaardigheden te vinden bij Project M. Om het wat duidelijker te maken zijn ze opgeschreven op een bepaalde manier die je hieronder kan zien.

Jaar waarin je het leert

Of het een spreuk of vaardigheid is

Naam van de spreuk/vaardigheid: **naam**

Energie: Aantal energie dat het kost.

Het effect dat de vaardigheid of spreuk heeft.

De handeling die moet worden gedaan om deze vaardigheid te doen. Spreuken hoeven geen handeling te hebben.

De incantatie die moet worden uitgesproken om de spreuk te doen. Vaardigheden hoeven geen incantatie te hebben.

Duratie. Dit kan zijn: Direct, zolang de magiër de spreuk blijft herhalen, 10 minuten, 30 minuten, 1 uur of een andere tijdsaanduiding.

Magische conditie

Het gebruiken van magie kost energie. Dit kost zoveel kracht dat je na het doen van een spreuk even moet bijkomen. Je kan dit zien als een magische conditie die iedereen heeft. Het doen van een spreuk is als het trekken van een sprintje. Het duurt weer even om daarna op adem te komen om weer een zogezegd sprintje te kunnen doen. Daarnaast is een sprintje trekken niet bedoeld om een marathon mee te lopen. Hierom wordt er gespeeld met energie. Deze kun je gebruiken om magie te doen. Na een goede rustperiode zijn ze weer bijgevuld. Hoe hoger je leerjaar is, hoe meer energie je ter beschikking hebt.

Leerjaar	Energiepunten
Jaar 0 (voor de Academie)	2 energie
Eerstejaars	4 energie
Tweedejaars	6 energie
Derdejaars	8 energie
Vierdejaars	10 energie

Wanneer je meer dan deze energie gebruikt zonder pauze te nemen zal je nare consequenties ondervinden. Het eerste energiepunt dat je eroverheen zit zal het je enorm veel pijn opleveren. Ga je er daarna nog een overheen, dan zul je een verwonding krijgen (ga hiervoor naar de spelleiding). Ga je daarna nog verder? Ga dan zeker naar de spelleiding. De

kosten van een spreuk of vaardigheid staan aangegeven bij de spreuk of vaardigheid. Magische energie is ook de drijfveer van rituelen, dranken, giften en remedies.

Spreuken of vaardigheden leren

Iedere studie heeft een eigen curriculum met eigen spreuken en vaardigheden. Tijdens de hoofdevenementen (Academie der Toverkunsten) worden er lessen besteed aan het leren van de vaardigheden en spreuken van de studies. Na de lessen op de eerste dag ben je als student in staat om de spreuken en vaardigheden van de studie te doen van het jaar waar je inzit. Dan kun je ook de hoeveelheid energie van het jaar waarin je zit gebruiken. Voordat deze lessen zijn geweest kun je de spreuken en vaardigheden van het jaar eronder en heb je de hoeveelheid energie van het jaar ervoor. Als je dus als eerstejaars speelt, begin je het evenement met alleen de basisspreuken- en vaardigheden en 2 energie. Na de lessen kun je dan de spreuk of vaardigheid van jouw studie, de basisspreuken- en vaardigheden en 4 energie.

De professoren maken zelf hun lesprogramma en er zitten meestal studenten van meerdere studies in een les. Hierdoor kan het zijn dat een spreuk of vaardigheid niet specifiek aan bod komt tijdens de lessen. Je hebt dan nog steeds de spreuk of vaardigheid van dat jaar.

Overgaan, blijven zitten en extra leren

Op de Academie der Toverkunsten is het de bedoeling dat colleges worden gevolgd, echter ben je als speler vrij om deze colleges te negeren en tijdens deze tijd iets anders te gaan doen. Als je meer dan 50% van de lessen mist dan zul je blijven zitten en de vaardigheid van dat jaar dan ook niet krijgen. Het volgende evenement start je dan ook weer in hetzelfde jaar als waarin je tijdens je huidige evenement startte. Als je meer dan 50% van de lessen volgt dan ga je over en krijg je de vaardigheid van dat jaar wel. Volgend evenement start je dan ook in een hoger jaar. Aan het eind van het evenement zal je door de SL worden gevraagd hoeveel lessen je hebt gevolgd om te bepalen of je overgaat of blijft zitten. Het is ook mogelijk om naast het standaard curriculum nog andere spreuken of vaardigheden te leren. Er zijn allerlei manieren waarop dit kan gebeuren. Probeer hier vooral naar te zoeken en wie weet hoe je wordt beloond. Het verder leren van spreuken of vaardigheden is zonder professor of expert is over het algemeen een zware klus. Als je dit wilt ga dan naar een Spelleider om te controleren hoe dit gaat.

Basisspreuken en -vaardigheden

Alle studenten op de Academie der Toverkunsten hebben al een basis van magische kennis. Het is nu eenmaal onderdeel van het leven in Magisch Nederland. De basisvaardigheden zijn vereist om toegelaten te worden tot de Academie. Iedere student is dus in staat om deze triviale spreuken en vaardigheden toe te passen waar nodig geacht.

Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Dranken maken I**

Energie: 1

Effect: Je kan de makkelijkste dranken en giften brouwen als je daar een recept voor hebt.

De handeling: afhankelijk van het recept.

Duratie: afhankelijk van het recept

Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Rituele aanwezigheid**

Aantal energie: afhankelijk van hoeveel je wilt, maar nooit meer dan je maximum

Effect: Je kan meedoen aan een ritueel dat door iemand anders wordt geleid.

De handeling: afhankelijk van het ritueel.

Duratie: Zolang het ritueel bezig is.

Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

Spreuk

Naam van de spreuk: **Defensief I**

Energie: 1

Effect: Als deze spreuk uitspreekt direct na de call van een spreuk, dan wordt deze afgeweerd. Dit werkt tegen: entangle en strike

De incantatie: *Leysu, No effect!*

Duratie: Direct

Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

Spreuk

Naam van de spreuk: **Overheersende kracht**

Energie: 1

Effect: De student duwt de tegenstander met magische kracht fors achteruit. Dit geeft een strike effect

Incantatie: *Kurkuzma! Strike!*

Duratie: Direct

Vooropleidingsafhankelijke spreuken en vaardigheden

De magische middelbare vorming van vele studenten legt de grondslag in de specialisatie van de aanstormende student. Naast de basis blijkt dat de meeste magische middelbare scholen een eigen expertise met zich meegeven aan hun alumni, maar ook thuis geschoolde studenten hebben hun eigen unieke kennis. Hierdoor zijn er spreuken en vaardigheden die iedereen al kan en spreuken en vaardigheden die mensen vanuit een bepaalde achtergrond kunnen, voordat dit personage voet heeft gezet op de Academie.

Nulde jaar/na magische middelbare school Kennis eiland

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Natuurwijsheid van het Kennis eiland**

Energie: 1

Effect: De student heeft kennis extra opgedaan over de magische krachten van de natuur. Met veel voorbereiding kan de nuldejaars één mengsel van kruiden- en dieren-ingrediënten voorbereiden voor het naar een bijeenkomst komt. Het duurt soms wel 24-uur om met de beperkte kennis een werkend middel in elkaar te zetten in een omgeving die verre van ideaal is. Toch lukt het altijd wel met de ingrediënten die voorhanden zijn, en met genoeg doorzettingsvermogen en vernuft, om een nuttig mengsel te brouwen. Deze kunnen een *sleep*, *antigif* of *entangle* effect hebben, naar keuze van de scholier. Zelfgemaakte dranken zijn 1 evenement goed. Een scholier die deze vaardigheid kan mag voor een evenement 1 drank naar keuze meenemen. Het effect kan worden gedaan door het mengsel te nuttigen, de *sleep* en *antigif* door het doelwit en de *entangle* door de student zelf.

De handeling: Welk effect het mengsel heeft moet tijdens het inchecken worden aangegeven.

Duratie: Het mengsel blijft 1 evenement goed.

Nulde jaar/na magische middelbare school Het Bos Der Ontwikkeling

Spreuk

Naam van de spreuk: **Magiedetector uit het Bos der Ontwikkeling**

Energie: 1

Effect: De student is bijzonder bekwaam in het opsporen van magie in ogenschijnlijk alledaagse zaken. Door te focussen op een object of locatie is het mogelijk om te bespeuren of er magie schuil gaat. Haal hiervoor spelleider.

De incantatie: Mokrixu Xofeh.

Duratie: Direct

Nulde jaar/na magische middelbare school Het Kruispunt

Spreuk

Naam van de spreuk: **Stabilisatie van Het Kruispunt**

Energie: 1

Effect: Zolang de student blijft focussen zal degene onder invloed van de spreuk niet sterven. Zodra de spreuk stopt gaat de ontvanger verder met aftellen waar deze was gebleven. Dit werkt niet ook voor fatal. Maak duidelijk aan de ontvanger wat er gebeurt.

Incantatie: Yizik utu

Duratie: Zolang de student herhaalt

Nulde jaar/andere scholing

Spreuk of vaardigheid

Naam van de vaardigheid of spreuk: **variabel**

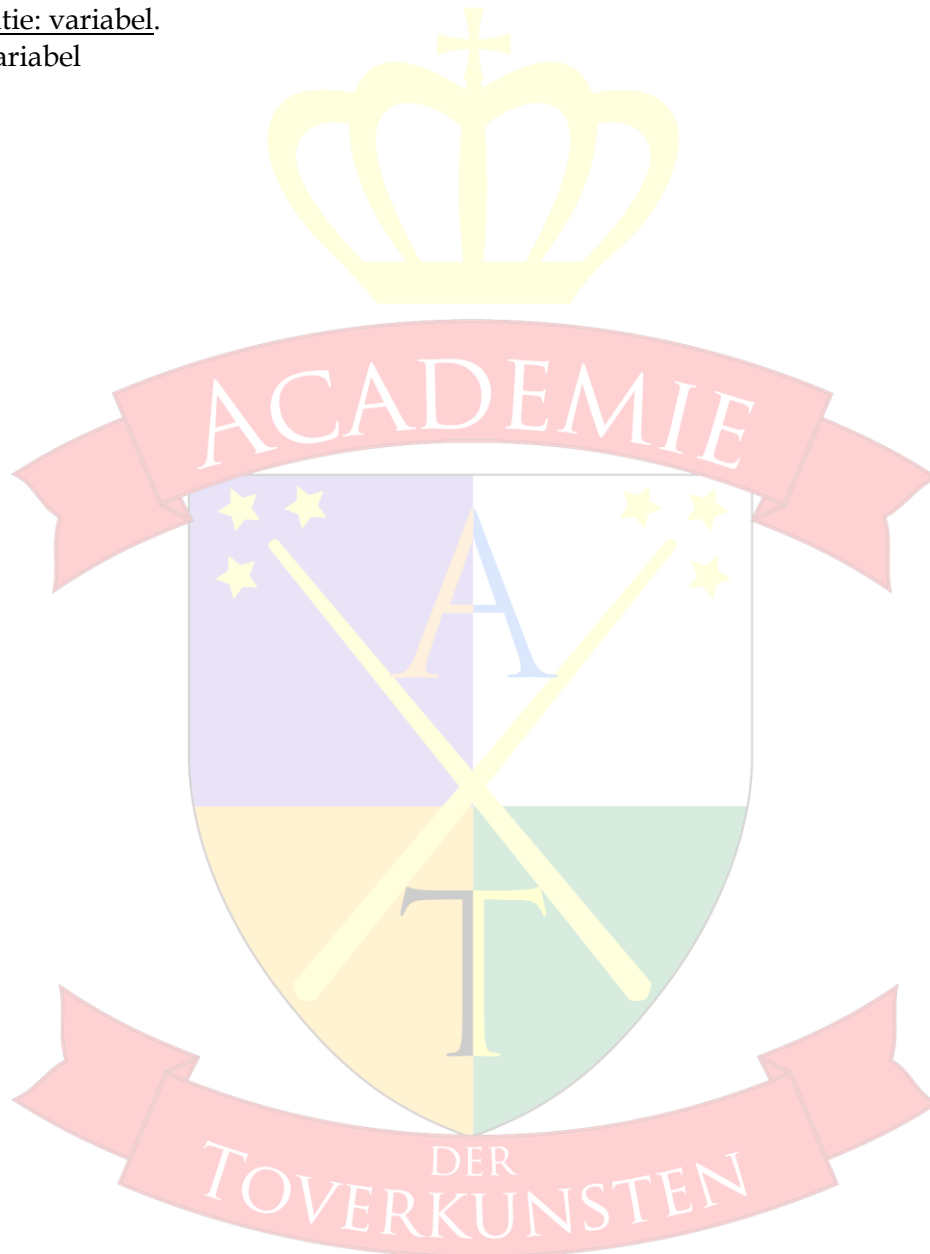
Energie: variabel

Effect: De aankomende student heeft (middelbare) scholing elders gevolgd. Dit heeft op een eigen manier invloed op de vaardigheden en spreukenkennis van de student. Ga ruim van tevoren naar de spelleiding met ingeleverde achtergrond.

Handeling: variabel

De incantatie: variabel.

Duratie: variabel



Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden

Studie Alchemie

Een Alchemist kan met gebruik van verschillende componenten, waaronder kruiden en metalen, zeer sterke effecten fabriceren. Dit vergt daarentegen wel wat voorbereiding. De sterkste alchemisten kunnen zelfs een extra lichaam maken voor henzelf van een vloeibaar, zilverachtig metaal dat *extensium* word genoemd.

Eerste jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Dranken maken II**

Energie: 1 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen).

Effect: De alchemist kan van basisspreuken en eerstejaars-spreuken dranken maken. Voor tien minuten + tien per jaar van de spreuk kan de alchemist een drank maken. Door de drank te drinken kan eenmalig een spreuk worden gedaan. Dit werkt dus niet voor vaardigheden. Bijvoorbeeld: Morto wilt een genezingsdrank maken. Dit is een eerstejaars spreuk. Het brouwen kost 10 minuten + nog 10 minuten omdat het een eerstejaars spreuk is. Dit kost hem dus 20 minuten om te maken. Als Morto dan een wond wil genezen gebruikt hij eerst het drankje. Zelfgemaakte dranken zijn 1 evenement goed. Een alchemist die deze vaardigheid kan mag voor een evenement 2 dranken naar keuze meenemen, mits de alchemist in staat is deze te kunnen brouwen.

Handeling: Brouwen van de drank voor tien minuten + tien per jaar van de spreuk. Hierbij kun je zelf bepalen welke ingrediënten je gebruikt. Deze kun je snijden, mengen, persen, drogen, laten intrekken, speel het vooral leuk uit. Als je de spreuk wilt doen moet je uitspelen dat je de drank drinkt, waarna je het effect kan doen.

Duratie: 10 minuten + 10 per jaar van de spreuk (brouwen) en direct (inname)

Tweede jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Identificatie**

Energie: 0.

Effect: De alchemist herkent een drank of kruid. Hiervoor hoeft de alchemist de drank of kruid niet te verbruiken.

Handeling: Bekijken, testen, onderzoeken of zelfs proeven van de te onderzoeken drank of kruid.

Duratie: 10 minuten

Derde jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Dranken maken III**

Energie: 2 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen)

Effect: De alchemist kan nu ook dranken maken van tweede en derdejaars spreuken. Dit werkt dus niet voor vaardigheden.

Handeling: Brouwen van de drank voor tien minuten + tien per jaar van de spreuk. Hierbij kun je zelf bepalen welke ingrediënten je gebruikt. Deze kun je snijden, mengen, persen, drogen, laten intrekken, speel het vooral leuk uit. Als je de spreuk wilt doen moet je uitspelen dat je de drank drinkt, waarna je het effect kan doen. Zelfgemaakte dranken zijn 1 evenement goed. Een alchemist met deze vaardigheid mag voor een evenement 2 dranken naar keuze meenemen, mits de alchemist in staat is deze te kunnen brouwen.
Duratie: 10 minuten + 10 per jaar van de spreuk (brouwen) en direct (inname)

Vierde jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Corpus**

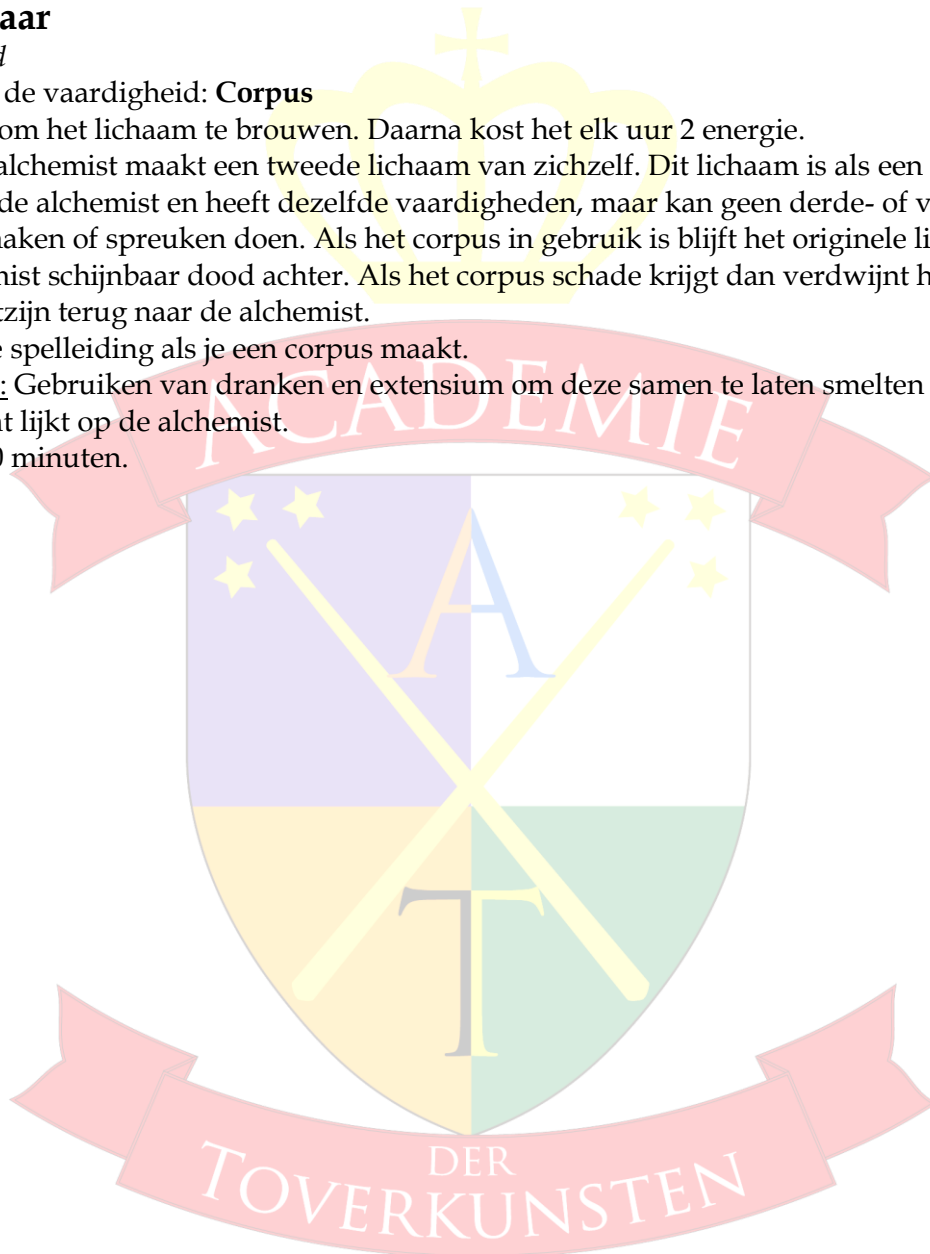
Energie: 4 om het lichaam te brouwen. Daarna kost het elk uur 2 energie.

Effect: De alchemist maakt een tweede lichaam van zichzelf. Dit lichaam is als een precieze kopie van de alchemist en heeft dezelfde vaardigheden, maar kan geen derde- of vierdejaars dranken maken of spreuken doen. Als het corpus in gebruik is blijft het originele lichaam van alchemist schijnbaar dood achter. Als het corpus schade krijgt dan verdwijnt het en keert het bewustzijn terug naar de alchemist.

Ga naar de spelleiding als je een corpus maakt.

Handeling: Gebruiken van dranken en extensium om deze samen te laten smelten tot een lichaam dat lijkt op de alchemist.

Duratie: 30 minuten.



Studie Combatisme

Combattanten worden getraind om andere magiërs uit te schakelen en zichzelf weerbaarder te maken tegen gevaarlijke spreuken. De combattanten zijn de frontlinie tegen gevaar en verschijnen ten tonele als spreken geen optie meer is. De meeste bekende combattanten zijn de Combattanten van het Combattantenbureau Magisch Nederland die Magisch Nederland. Ze handhaven zowel de orde als de vrijheid van de Magisch Nederlanders.

Eerste jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **IJzeren focus**

Energie: 0

Effect: Nadat je schade hebt gekregen kun je nog spreuken doen. LET OP: als je daarna opnieuw schade krijgt val je bewusteloos neer en begin je met doodbloeden, je kan hierdoor geen extra schade nemen, je kan alleen nog spreuken gebruiken wanneer je gewond bent.

Handeling: Laat zien dat je bent geraakt en speel uit dat je pijn hebt.

Duratie: Zolang de combatant gewond is.

Tweede jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Zwaard van woorden**

Energie: 2

Effect: De magie wordt gebundeld in een scherpe kracht en de combatant laat hiermee de tegenstander bloeden. Dit geeft een damage effect.

Incantatie: *A gromaxi Damage!*

Duratie: Direct

Derde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Defensief II**

Energie: 2

Effect: Als deze spreuk uitspreekt direct na de call van een spreuk, dan wordt deze afgeweerd. Dit werkt tegen spreuken die de volgende effecten hebben: strike, torture en damage.

Incantatie: *A tishrar leysu no effect!*

Duratie: Direct

Vierde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Verbrijzelende vernietiging**

Energie: 4

Effect: Een enorme kracht daalt neer op de tegenstander van de combatant. Dit geeft een *crush* effect.

Incantatie: *Ayok kahum Crush!*

Duratie: Direct

Studie Elementalisme

Een elementalist leert hoe hij elk element kan gebruiken in zijn voordeel. Of het vermenging is met lucht verstevoigen is met aarde, vernietigen met vuur of kennis vergaren via water, ze kunnen het allemaal.

Eerste jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Vrij als lucht**

Energie: 1

Effect: Immuun tegen elke vorm van bewegingslimiterende effecten (entangle, paralyse of fysiek vasthouden), je kan hiermee ook gedeeltelijk door een kier, scheur of iets dergelijks aanwezig is. Roep hiervoor een spelleider.

Incantatie: Ya Momakxu Dash

Duratie: 10 minuten

Tweede jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Kennis van water**

Energie: 1

Effect: De elementalist herkent de magie in een object en komt zo informatie over het magische object te weten. Ga hiervoor naar de spelleiding.

Incantatie: Eylanyar payu

Duratie: Direct

Derde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Stevig als aarde**

Energie: 2

Effect: De magiër omhult zichzelf of ander met een aarden laag. De magiër is immuun voor de eerste 2 damage calls en tegen strike, zeg no effect tegen deze calls.

Incantatie: Taekek Tak Ta!

Duratie: 10 minuten of totdat er tweemaal schade is geweest.

Vierde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Destructie van vuur**

Energie: 3

Effect: Hiermee vat iets of een persoon vlam. Gebruik bij een persoon de damage call.

Incantatie: Tex Kahumu! *Damage!*

Duratie: Direct

Studie Genezing

Een genezer is gespecialiseerd in het redden van gewonde of zieke magiërs. Door onder andere, genezing, reiniging en enorme kennis over het menselijk lichaam kunnen deze zelfs ledematen terug groeien of, in het geval van een paar van de sterkste genezers hele groepen tegelijk genezen van hun wonden.

Eerste jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Genezende kracht**

Energie: 1

Effect: De genezer geneest een wond. Dit doet een heal effect.

Incantatie: Kurdjata heal

Duratie: Direct

Tweede jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Diagnose**

Energie: 0

Effect: Er kan een diagnose worden gesteld van de giften, ziektes en andere effecten van toepassing op de patiënt.

Handeling: Bekijken, testen, onderzoeken of ondervragen van de patiënt.

Duratie: 10 minuten

Derde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Reiniging**

Energie: 1

Effect: Het hele lichaam wordt gereinigd van giften, ziektes en effecten (ook positieve effecten).

Incantatie: Konak Alur!

Duratie: Direct

Vierde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Genezende ruimte**

Energie: 10

Effect: . Een golf van genezende energie straalt van de genezer uit. Iedereen in de nabije omgeving wordt van zijn wonden genezen, tenzij dit een fatal was. Dit geeft een Mass heal effect.

Incantatie: A Imgu Djatak Lokear' a mass heal!

Duratie: Direct

Studie Kruidenkunde

Kruidenkundige kunnen, in tegenstelling tot alchemisten, direct effecten bereiken door alleen het gebruik van kruiden. Of het nu genezende kruiden of giften zijn, de kruidenkundige kan het allemaal. Zelfs het sneller laten groeien van planten of, zoals de meest begaafde kruidenkundige, de groei van planten en bomen besturen.

Eerste jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Remedieën en giften I**

Energie: 1 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen)

Effect: Door kruiden te mengen kunnen bepaalde effecten worden bereikt. Wanneer een persoon in contact komt met de remedie door het tegen de huid te krijgen, op te eten of drinken of door het direct in de bloedbaan te krijgen, zal het effect gelijk in werking treden. De effecten die kunnen worden gemaakt: Heal, confuse, sleep, antigif en verwijder ziekte. Zelfgemaakte remedieën en giften zijn 1 evenement goed. Een kruidenkundige met deze vaardigheid mag voor een evenement 2 dranken naar keuze meenemen, mits de kruidenkundige in staat is deze te kunnen maken.

Handeling: De kruidenkundige maakt gebruik van alles wat de natuur te bieden heeft om de remedieën en giften te maken. Zoek naar deze ingrediënten, verwerk ze en vermaak ze tot een remedie of gif.

Duratie: 20 minuten (bereidingstijd) en direct (na aanraking, inname of ander contact).

Tweede jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Identificatie**

Aantal energie: 0.

Effect: De kruidenkundige herkent een drank of kruid. Hiervoor hoeft de kruidenkundige de drank of kruid niet te verbruiken.

Handeling: Bekijken, testen, onderzoeken of zelfs proeven van de te onderzoeken drank of kruid.

Duratie: 10 minuten

Derde jaar

Vaardigheid

Naam van de spreuk: **Nauwkeurige versnelde groei**

Energie: 2

Effect: versnelde groei van een plant (volgroeid in 5 minuten).

Handeling: Focus de magische energie op de specifieke plant, zorg dat de plant in de juiste omstandigheden is om te groeien, geef het magische geladen water, geef het speciale voeding, gebruik magie om het beste licht bij de plant te krijgen, of gebruik magie op een andere manier waarop de plant zal groeien.

Duratie: 10 minuten

Spreuk

Naam van de spreuk: **Onnauwkeurige versnelde groei**

Energie: 2

Effect: Wortels en planten groeien snel om de laagste meter van het doelwit. Hierdoor is het niet mogelijk om te bewegen. Dit is een entangle effect.

Incantatie (entangle): Kakurir tuali *entangle!*

Duratie: direct

Vierde jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Remedieën en giften II**

Energie: 4 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen).

Effect: Door kruiden te mengen kunnen bepaalde effecten worden bereikt. Wanneer een persoon in contact komt met de remedie door het tegen de huid te krijgen, op te eten of drinken of door het direct in de bloedbaan te krijgen, zal het effect gelijk in werking treden.

De effecten die kunnen worden gemaakt: Paralyze, permanent sleep, torture en onzichtbaarheid (onzichtbaar voor 10 minuten) en regeneratie (éénmalige genezing die maximaal 1 uur vooraf kan worden ingenomen). Zelfgemaakte remedieën en giften zijn 1 evenement goed.

Een kruidenkundige met deze vaardigheid mag voor een evenement 2 dranken naar keuze meenemen, mits de kruidenkundige in staat is deze te kunnen maken.

Handeling: De kruidenkundige maakt gebruik van alles wat de natuur te bieden heeft om de remedieën en giften te maken. Zoek naar deze ingrediënten, verwerk ze en vermaak ze tot het gewenste mengsel.

Duratie: 30 minuten (bereidingstijd) en direct (na aanraking, inname of ander contact)



Studie Ritualisme

“Door middel van rituelen is alles binnen bereik.” Alles is mogelijk via rituelen. Maar een ritualist kan daarnaast nog andere, extra, effecten toevoegen aan rituelen. Naast het alleen al aanwezig zijn in een ritueel kan de ritualist zelfs een rituele plek afsluiten door een onzichtbare muur te manifesteren.

Eerste jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Ritueel leider**

Energie: afhankelijk van hoeveel je wilt, maar nooit meer dan je maximum

Effect: De ritualist kan een ritueel opzetten en leiden.

Handeling: afhankelijk van het ritueel.

Duratie: Zolang het ritueel bezig is.

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Verleid intelligent wezen**

Energie: minimaal 2 (deze worden gebruikt tijdens het ritueel)

Effect: Na een voorbereidend ritueel kan de ritualist vriendschap bij iemand opeisen. De ritualist gebruikt hierbij een bijpassend object. Dit object moet in het ritueel worden gebruikt en in de hand zijn van de ritualist tijdens het doen van het effect. Dit is een *charm* effect.

Handeling: Een kort ritueel met een bijpassend object. Om het effect te doen moet het object in de hand zijn en er met de toverstok van het object naar het doelwit worden gewezen.

Duratie: Minimaal 10 minuten (ritueel) en binnen een uur (*charm*).

Tweede jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Wichelroede**

Energie: 1

Effect: De ritualist kan magie opsporen en zelfs weten hoe sterk dit aanwezig is. Haal bij het gebruiken van deze vaardigheid een spelleider.

Handeling: Speur, loop rond, ruik en voel de magie die je zoekt.

Duratie: Direct

Derde jaar

Vaardigheid

Naam van de vaardigheid: **Commandeer intelligent wezen**

Energie: minimaal 4 (deze worden gebruikt tijdens het ritueel).

Effect: Na het doen van een ritueel kan de ritualist iemand dwingen om een opdracht op te volgen. De ritualist gebruikt hierbij een bijpassend object. Dit object moet in het ritueel worden gebruikt en in de hand zijn van de ritualist tijdens het doen van het effect. Dit geeft het *command* effect. De opdracht mag niet langer zijn dan 5 woorden en mag niet leiden tot de dood van de betoverde. De betoverde kan zich na de spreuk alles herinneren.

Handeling: Een kort, iets ingewikkelder ritueel met bijpassend object. Om het effect te doen moet het object in de hand zijn en er met de toverstok van het object naar het doelwit worden gewezen.

Duratie: Minimaal 10 minuten (ritueel) en binnen een uur (*command*).

Vierde jaar

Spreuk

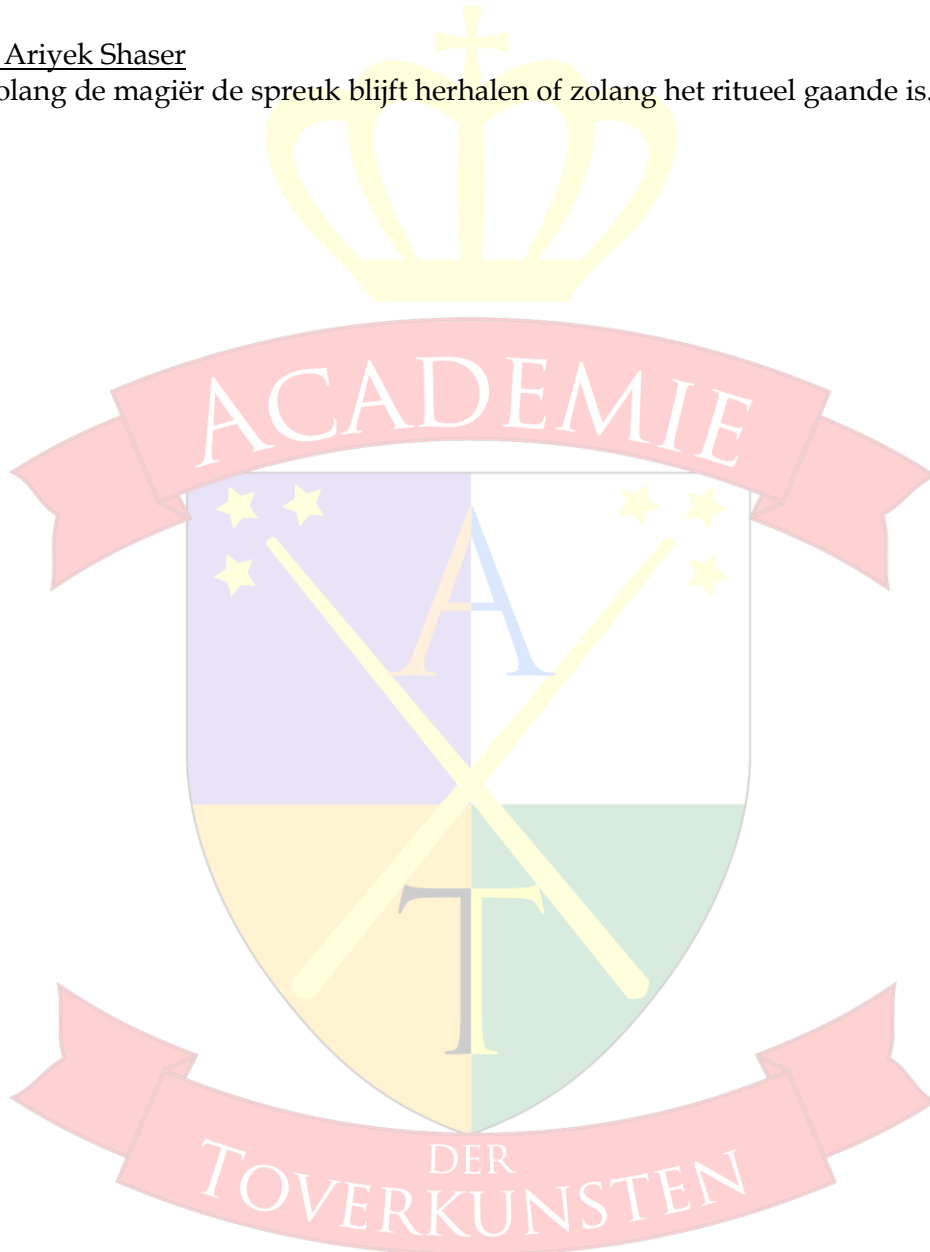
Naam van de spreuk: **Magische barrière**

Energie: 4 om de barrière op te zetten. Daarna kost het elk uur 2 energie.

Effect: De ritualist kan een op de grond getekende cirkel/streep/vierkant/vorm ondoordringbaar maken voor zowel spreuken als fysieke dingen. De spreuk moet worden herhaald. Zodra de magiër stopt met incanteren verdwijnt de barrière. Als de spreuk wordt opgezet aan het begin van een ritueel, dan zal de barrière blijven staan zolang het ritueel gaande is.

Incantatie: Ariyek Shaser

Duratie: Zolang de magiër de spreuk blijft herhalen of zolang het ritueel gaande is.



Studie Zoölogie

Door dierlijke aspecten door zichzelf te sturen kan de zoöloog vele unieke effecten bereiken. Problemen met magische wezens of monsters worden doorgaans opgelost door zoölogen omdat deze de zwaktes van wezens kunnen identificeren en daarop kunnen inspelen.

Eerste jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Web van een spin**

Energie: 1

Effect: Er schiet een web uit de toverstaf van de Zoöloog. Dit veroorzaakt een *entangle* effect.

Incantatie: Zebilir Yakuliru *entangle*

Duratie: Direct

Spreuk

Naam van de spreuk: **Huid van een neushoorn**

Energie: 1

Effect: De eerste twee fysieke (dus niet magische) schade of strike effecten kaatsen af op de stevige huid van de zoöloog. Zeg hiertegen *no effect*

Incantatie: Toharonzor

Duratie: Direct

Tweede jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Spreken met dieren**

Energie: 1

Effect: De zoöloog kan dieren begrijpen en, als het dier of monster het wilt, met het dier proberen te communiceren.

Incantatie: Kuryakalo Ikorxu

Duratie: 10 minuten

Derde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Betover wezen**

Energie: 2

Effect: De zoöloog kan vriendschap bij een wezen opeisen, als dit mogelijk is voor dit wezen. Dit is een charm effect.

Incantatie: Kurval ikor charm

Duratie: Direct

Vierde jaar

Spreuk

Naam van de spreuk: **Huid van een draak**

Energie: 4 om de huid te maken. Daarna kost het elk uur 2 energie.

Effect: De huid van de tovenaar is zo hard als die van een draak. Deze is ondoordringbaar voor magie en fysieke schade zolang de magiër de spreuk herhaalt. Zeg no effect tegen alle spreuken (ook helpende spreuken) en fysieke schade.

Incantatie: Onzor Texikoru!

Duratie: Zolang de magiër de spreuk blijft herhalen

Spreuk

Naam van de spreuk: **Regeneratie van een hydra**

Energie: 4

Effect: De zoöloog geneest volledig als de zoöloog buiten bewustzijn op de grond valt. Fatal kan hierdoor niet worden genezen.

Incantatie: Mahalamor Bohyusefiru

Duratie: 1 uur of totdat de regeneratie wordt gebruikt.



Spelverloop

Eerstejaars

Als eerstejaars ben je voor het eerst op de Academie der Toverkunsten. Een van de belangrijkste dingen is het worden ingedeeld in een afdeling en je plaats vinden binnen de afdeling. De verdeling wordt gedaan tijdens de inwijding de eerste avond. De inwijding zal bestaan uit een opdracht van elke afdelingen. De studenten die al in de afdeling zitten zullen toekijken, beoordelen en beslissen. Na deze ceremonie is er tijd voor inwijdingsrituelen van de afdelingen zelf. **Door het eerste jaar over te doen kan een personage niet veranderen van afdeling, daarvoor moet je naar het schoolhoofd gaan.**

De volgende dag (zaterdag) is het de eerste lesdag volgens rooster. Hieronder is een voorbeeld te vinden. Het uiteindelijke rooster krijg je van tevoren opgestuurd. EHBV is Eerste Hulp bij Vloeken en GvM is Geschiedenis van Magie.

Een week voor het evenement krijg je het uiteindelijke rooster per mail, samen met andere belangrijke informatie. Eerstejaars hebben les met andere eerstejaars en misschien hogerejaars. Elk vak duurt 40 minuten, daarna is er tijd om te lopen. Van 12:00 tot 13:00 is er een lunchpauze. Na 14:25 zijn er geen lessen meer.

Na de colleges op zaterdag heb je de jouw eerstejaars spreuk of vaardigheid geleerd en kun je deze dus gebruiken, mits je genoeg lessen hebt gehad (zie Overgaan en blijven zitten) Voor de colleges kun je alleen de basisvaardigheden en spreuken.

Het rooster voor de tweede lesdag is hetzelfde als het rooster voor de eerste lesdag.

Rond 15:00 zal de uitreiking zijn van de afdelingsbeker.

Rooster	Alchemie	Combatisme	Elementalisme	Genezing	Kruidenkunde	Ritualisme	Zoölogie
09:00 - 09:40	Drankenkunde	Betovering	Betovering	Drankenkunde	Drankenkunde	Betovering	Betovering
09:45 - 10:25		Verdediging	Verdediging	Herbologie	Herbologie	Droomkunde	Verdediging
10:30 - 11:10	Astronomie	Monsterologie			Astronomie	Astronomie	Monsterologie
11:15 - 11:55	GvM		GvM	Cirkelmagie	GvM	Cirkelmagie	
13:00 - 13:40	Humaankunde	Duelleren	Runenleer	Humaankunde	Humaankunde	Runenleer	Humaankunde
13:45 - 14:25	Transfiguratie	EHBV	Transfiguratie	EHBV			Transfiguratie

Rooster	Alchemie	Combatisme	Elementalisme	Genezing	Kruidenkunde	Ritualisme	Zoölogie
09:00 - 09:40	Laboratorium	Grote Zaal	Grote Zaal	Laboratorium	Laboratorium	Grote Zaal	Grote Zaal
09:45 - 10:25		Benedenzaal	Benedenzaal	Benedenzaal	Benedenzaal	Torenkamer	Benedenzaal
10:30 - 11:10	Torenkamer	Benedenzaal			Torenkamer	Torenkamer	Benedenzaal
11:15 - 11:55	Bovenzaal		Bovenzaal	Benedenzaal	Bovenzaal	Benedenzaal	
13:00 - 13:40	Benedenzaal	Grote Zaal	Koffiekamer	Benedenzaal	Benedenzaal	Koffiekamer	Benedenzaal
13:45 - 14:25	Laboratorium	Grote Zaal	Laboratorium	Grote Zaal			Laboratorium

Hogerejaars

Als hogerejaars heb je al ervaring met de Academie der Toverkunsten. Je weet al bij welke afdeling je hoort. Er zijn vele paden die je in kan slaan. Het tweede jaar bijvoorbeeld is het perfecte jaar om clubs op te richten, dingen te veranderen of een groot project te starten. Dit mag uiteraard in alle jaren gedaan worden. Je zult merken dat in het tweede jaar vooral wordt gefocust op het vergaren van nieuwe kennis om een basis te leggen voor een goede carrière als magiër.

De derdejaars op de Academie der Toverkunsten zijn voor het eerst een van de ouderen. De spreuken en vaardigheden die ze leren zijn verder gevorderd en dat is te merken in de langere incantaties en heftige effecten. Het derde jaar gaat vooral om de specialisatie, binnen de studie, binnen de afdeling en in de school.

De vierdejaars zijn de trots van de school. Zij hebben al die tijd overleefd en zijn bijna zover om de Academie der Toverkunsten te verlaten. Als vierdejaars kun je respect afdwingen bij de lagerejaars. De spreuken en vaardigheden zijn op zijn sterkst. In het vierde jaar gaat het vooral om het afsluiten van de Academische carrière en het voortzetten van tradities.

Voor hogerejaars is de loop van het schooljaar al wel bekend. Op de vrijdagavond helpen zij mee met de inwijdingsceremonie van hun eigen afdeling. Daarna is er alle tijd om met je vrienden bij te kletsen over alles wat je in de tijd tussen de evenementen gedaan hebt, of herinneringen aan eerdere jaren op te halen. Ook kun je de eerstejaars vast bekend maken met de gebruiken van de afdeling, en hen welkom heten op de Academie.

Als het goed is, zijn jullie al bekend met het concept van de roosters en hoe deze eruit zien. Mocht je dit vergeten zijn, dan staat er bij de eerstejaars een **voorbeeldrooster**. Het uiteindelijke rooster krijg je van tevoren opgestuurd. Een week voor het evenement krijg je het uiteindelijke rooster per mail, samen met andere belangrijke informatie.

Na de colleges op zaterdag heb je spreuk of vaardigheid van jouw leerjaar geleerd en kun je deze dus gebruiken, mits je genoeg lessen hebt gehad (zie Overgaan en blijven zitten). Voor de colleges kun je alleen de spreuken en vaardigheden doen die je het jaar daarvoor al kon.

Het rooster voor de tweede lesdag is hetzelfde als het rooster voor de eerste lesdag. Rond 15:00 zal de uitreiking zijn van de afdelingsbeker.

Professor

Een professor is een ster in het vak dat hij of zij geeft. Alleen het schoolhoofd kan tippen aan de kennis en vaardigheden die professoren hebben over bepaalde onderdelen. Als professor heb je verder geleerd dan dat het curriculum van de Academie der Toverkunsten gaat, zodat je op en top bent om te doceren aan de studenten.

Als professor geef je les in een van de vakken die worden gegeven op de academie. Voor de lesstof en hoe je deze les wilt geven ben je redelijk vrij, maar houd contact met de spelleiding om het goed te laten keuren. Houd contact met de spelleiding, zodat zij eventueel kunnen helpen en ervoor kunnen zorgen dat bepaald materiaal beschikbaar is. Het is bijvoorbeeld logisch dat een professor monsterologie een monster wilt laten zien, maar hier moet wel de juiste NPC voor worden ingeschakeld.

De vakken waarin les wordt gegeven zijn: astronomie, betovering, cirkel magie, drankenkunde, droomkunde, duelleren, Eerste Hulp Bij Vloeken (EHBV), geschiedenis van magie, herbologie, humaankunde, monsterologie, runenleer, transfiguratie en verdediging.

De professoren hebben de grootste invloed op de uitslag van de afdelingsbeker. Als professor mag je punten geven en aftrekken. Wanneer je punten geeft of aftrekt en aan wie is natuurlijk geheel afhankelijk van wat voor persoon je speelt. Het is aan de professor om het bij te houden tijdens het college. Na het college kan de stand worden doorgegeven aan de spelleiding, die er dan voor zorgt dat het wordt doorgevoerd.

Zoals op de meeste instellingen gaan professoren in de middag naar huis. Als je een professor bent zul je meestal in de avond een andere rol of andere rollen krijgen van de spelleiding. Als professor ben je dus een NPC en betaal je dus hetzelfde als een NPC.

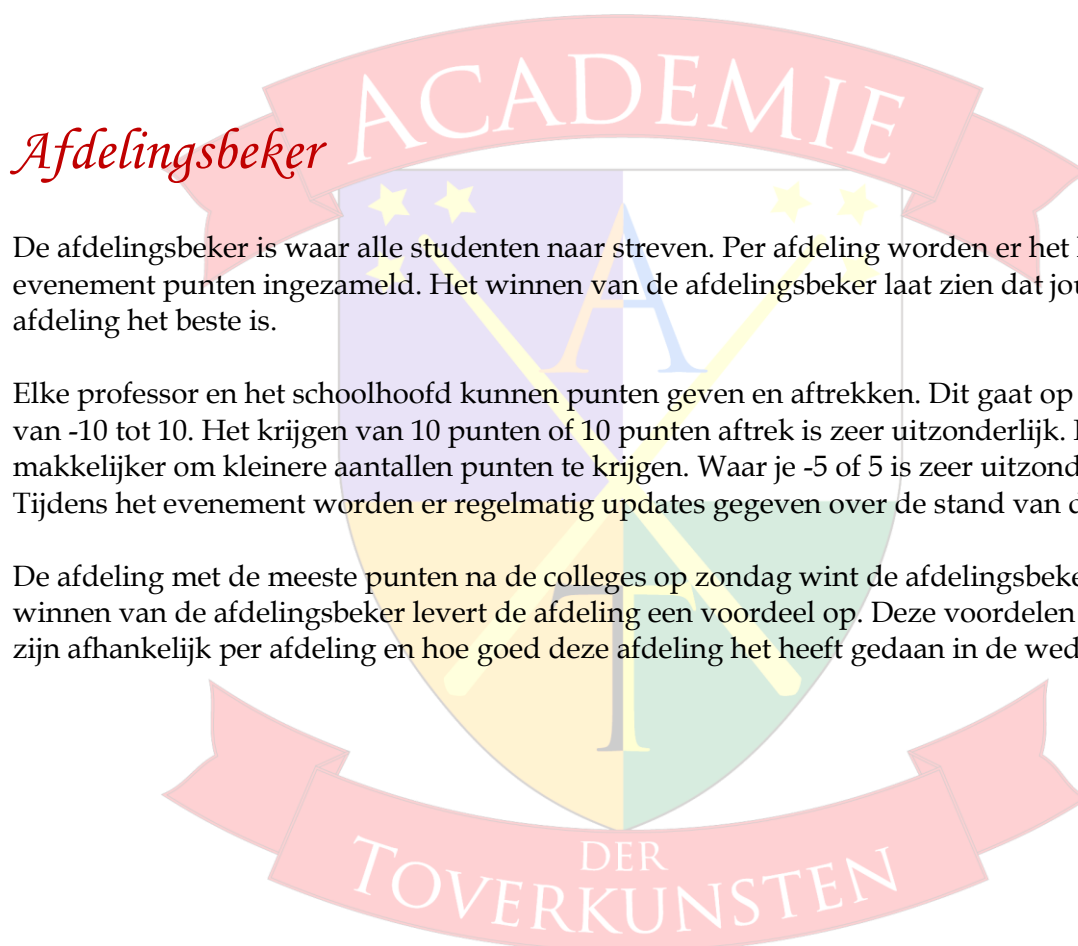
Roosters

Hieronder zijn voorbeelden van roosters voor de professoren te vinden, als je een docent zoekt kun je deze misschien vinden door op dit rooster te kijken. De uiteindelijke roosters worden voor het evenement opgestuurd naar de deelnemers. Als het goed is zijn ze altijd aanwezig bij hun eigen les. De getallen in het rooster staan voor het jaar of de jaren waar de professor aan doceert.

Rooster	Astronomie	Betovering	Cirkel magie	Drankenkunde	Droomkunde	Duelleren	EHBV
09:00 - 09:40	2 t/m 4	1ste		1ste			
09:45 - 10:25		2 t/m4		2 t/m 4	1ste		
10:30 - 11:10	1ste		1e				
11:15 - 11:55					2 t/m 4	1 t/m 4	2 t/m 4
13:00 - 13:40			2 t/m 4				
13:45 - 14:25							1ste

Rooster	GvM	Herbologie	Humaankunde	Monsterologie	Runenleer	Transfiguratie	Verdediging
09:00 - 09:40							2 t/m 4
09:45 - 10:25		1ste					1e
10:30 - 11:10		2 t/m 4		1 t/m 4			
11:15 - 11:55	1ste					2 t/m 4	
13:00 - 13:40	2 t/m 4		1ste		1ste		
13:45 - 14:25			2 t/m 4		2 t/m 4	1ste	

Lokaalroosters	Grote Zaal	Torenkamer	Laboratorium	Bovenzaal	Benedenzaal	Koffiekamer
09:00 - 09:40	Betovering	Astronomie	Drankenkunde		Verdediging	
09:45 - 10:25	Betovering	Droomkunde	Drankenkunde	Herbologie	Verdediging	
10:30 - 11:10	EHBV	Astronomie		Herbologie	Monsterologie	
11:15 - 11:55	Duelleren	Droomkunde	Transfiguratie	GvM	Cirkel magie	
13:00 - 13:40	EHBV	Cirkel magie		GvM	Humaankunde	Runenleer
13:45 - 14:25			Transfiguratie	Humaankunde		Runenleer



De afdelingsbeker is waar alle studenten naar streven. Per afdeling worden er het hele evenement punten ingezameld. Het winnen van de afdelingsbeker laat zien dat jouw afdeling het beste is.

Elke professor en het schoolhoofd kunnen punten geven en aftrekken. Dit gaat op een schaal van -10 tot 10. Het krijgen van 10 punten of 10 punten aftrek is zeer uitzonderlijk. Het is makkelijker om kleinere aantallen punten te krijgen. Waar je -5 of 5 is zeer uitzonderlijk. Tijdens het evenement worden er regelmatig updates gegeven over de stand van de punten.

De afdeling met de meeste punten na de colleges op zondag wint de afdelingsbeker. Het winnen van de afdelingsbeker levert de afdeling een voordeel op. Deze voordelen of straffen zijn afhankelijk per afdeling en hoe goed deze afdeling het heeft gedaan in de wedstrijd.

Praktische zaken voor Academie der Toverkunsten

Hieronder zijn een aantal praktische zaken voor Academie der Toverkunsten. Deze gelden dus niet voor Expedities of andere evenementen.

Wat wij verzorgen

- ❖ Overdekt overnachten in een bed in een slaapzaal.
- ❖ Broodmaaltijd op vrijdagavond. Ontbijt, lunch en diner op zaterdag. Ontbijt en lunch op zondag.
- ❖ Toiletten en douches.
- ❖ Stropdas te leen.

Wat je mee moet nemen

- ❖ Eigenverklaring. Deelnemers onder de 18 moeten hiervoor een handtekening van ouder/voogd. De eigenverklaring zal worden meegestuurd met de laatste informatie voor het evenement
- ❖ Toverstaf. Zonder toverstaf kun je geen spreuken of magische vaardigheden doen.
- ❖ Kostuum. Kleren maken de man, dus zorg dat je een bijpassend kostuum hebt. Spijkerbroek is niet toegestaan.
- ❖ Warme kleding. Het evenement is in februari, het kan dus erg koud zijn. Zorg dat je je goed aankleedt. Een deel van het evenement speelt zich buiten af.
- ❖ Slaapzak, hoeslaken en kussensloop. Er zijn bedden.
- ❖ Theedoek.
- ❖ Studiemateriaal om je studie uit te spelen. Dit is vooral voor alchemisten en kruidenkundige erg belangrijk aangezien zij tijd moeten besteden om hun brouwsels te maken.

Wat je mee kan nemen

- ❖ Schoolspullen. Denk hierbij aan schrijfmateriaal, boeken en dergelijke.
- ❖ Attributen voor je personage.
- ❖ Attributen voor jouw afdeling.
- ❖ Geld. Er is de mogelijkheid om een kantinekaart aan te schaffen van €5,-. Hiermee kunnen (warme) snacks en dranken worden gekocht. Een kantinekaart is geldig op het evenement dat je deze aanschaft.

Locatie

Het evenement vindt plaats in het Kruithuis te Delft:

Kruithuis te Delft
Schiekade 1
2627 BL Delft

Routebeschrijving:

Vanaf A13 uit de richting Den Haag of Rotterdam:

- ❖ Neem op de A13 afslag 10: Delft Zuid en ga de Kruithuisweg op
- ❖ Neem bij de brug over de Schie de afslag: Wijk 27 Schieoevers
- ❖ Aan het einde van de afslag bij de stoplichten linksaf de Schieweg onder de Kruithuisweg door
- ❖ Ga na ca. 100 meter links af de Energieweg in (vlak voor de Volkswagendealer)
- ❖ Einde van de weg links af de Schiekade in
- ❖ Na ca. 100 meter kunt u links op het parkeerterreintje parkeren

Vanaf de A4 uit de richting Amsterdam/Den Haag of Schiedam:

- ❖ Neem op de A4 afslag 14 Delft en ga de Kruithuisweg op
- ❖ Neem voor de brug over de Schie de afslag: Wijk 27 Schieoevers
- ❖ Aan het einde van de afslag bij de stoplichten rechtsaf de Schieweg op
- ❖ Ga na ca. 75 meter links af de Energieweg in (vlak voor de Volkswagendealer)
- ❖ Einde van de weg links af de Schiekade in
- ❖ Na ca. 100 meter kunt u links op het parkeerterreintje parkeren

De routebeschrijving is ook te vinden op <http://scoutcentrumdelft.nl/contact>

Planning

Hieronder is een algemene planning voor de Academie der Toverkunsten te vinden, deze planning kan afwijken van de uiteindelijke uitvoering. Mochten er belangrijke veranderingen zijn, dan wordt dit van te voren aangekondigd.

Vrijdag

Iedereen is welkom vanaf 17.00, wanneer je eerder komt is het handig dit te laten weten aan de organisatie via secretaris.projectm@gmail.com. Er volgt een korte introductie om 19.30, hierna begint het spel. Rond 19:00 zal er ook brood klaar staan in de kantine. Vanaf 01.00 uur komt er geen spel meer in vanuit de organisatie. Van 02.00 tot 08.00 uur zijn er geen spelleiders aanwezig. Slaapkamers zijn altijd OC. Het is dus niet de bedoeling mensen wakker te maken wanneer ze in hun bed aan het slapen zijn.

Zaterdag

Ontbijt staat klaar in de kantine vanaf 08.00. Lessen beginnen volgens het rooster om 09.00. Lunch staat klaar in de kantine vanaf 12.00 en blijft staan tot 14.00. Avondeten staat klaar vanaf 18.30 en duurt tot 19.30. Vanaf 01.00 uur komt er geen spel meer in vanuit de organisatie. Van 02.00 tot 08.00 uur zijn er geen spelleiders aanwezig. Slaapkamers zijn altijd OC. Het is dus niet de bedoeling mensen wakker te maken wanneer ze in hun bed aan het slapen zijn.

Zondag

Ontbijt staat klaar in de kantine vanaf 08.00, lessen beginnen volgens het rooster om 09.00. Lunch staat klaar in de kantine vanaf 12.00 en blijft staan tot 14.00. Rond 15:00 zal de uitreiking zijn van de Afdelingsbeker. Daarna is het spel af en moet er worden afgebouwd. Iedereen werkt hieraan mee, zodat het snel is gedaan en iedereen naar huis kan rond 17.00.

