

# *Informatieboek*



ACADEMIE



DER  
TOVERKUNSTEN



*Project M*



# Inhoudsopgave

|                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Inleiding</b>                                          | <b>3</b>  |
| <b>Afkortingen, signalen en calls</b>                     | <b>4</b>  |
| Afkortingen                                               | 4         |
| Signalen                                                  | 4         |
| OC calls                                                  | 5         |
| IC calls                                                  | 6         |
| <b>Gouden regels</b>                                      | <b>8</b>  |
| <b>OC veiligheid</b>                                      | <b>9</b>  |
| EHBO                                                      | 10        |
| <b>Meedoen</b>                                            | <b>11</b> |
| De Academie                                               | 11        |
| Je personage                                              | 12        |
| Je personage aankleden                                    | 13        |
| Inschrijven                                               | 13        |
| <b>Tijdens het spel</b>                                   | <b>14</b> |
| Stelen                                                    | 14        |
| Giffen en remedieën                                       | 14        |
| Gevechten, wonden en dood                                 | 14        |
| Wapens                                                    | 15        |
| <b>Downtime</b>                                           | <b>17</b> |
| <b>Semesters</b>                                          | <b>17</b> |
| <b>Promoveren, doubleren en extra leren</b>               | <b>17</b> |
| <b>Spreuken en vaardigheden</b>                           | <b>18</b> |
| Energie                                                   | 18        |
| Spreuken en vaardigheden leren                            | 19        |
| Drankjes en kruidenmengsels                               | 19        |
| Layout van spreuken en vaardigheden                       | 20        |
| Basisspreuken en -vaardigheden                            | 20        |
| Spreuken en vaardigheden afhankelijk van de vooropleiding | 22        |
| Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden              | 24        |
| Studie Alchemie                                           | 24        |
| Studie Combattisme                                        | 27        |
| Studie Elementalisme                                      | 29        |
| Studie Genezing                                           | 31        |
| Studie Kruidenkunde                                       | 34        |
| Studie Ritualisme                                         | 36        |
| Studie Zoölogie                                           | 38        |
| <b>Spelverloop</b>                                        | <b>41</b> |
| <b>Praktische zaken voor de Academie der Toverkunsten</b> | <b>43</b> |
| Wat Project M verzorgt                                    | 43        |
| Wat we van spelers verwachten                             | 43        |
| Wat ook leuk of nuttig is                                 | 43        |
| Locatie                                                   | 44        |
| Routebeschrijving                                         | 44        |

## *Inleiding*

Het regelsysteem van Project M is bedoeld om het rollenspel tijdens onze evenementen te ondersteunen. In dit document wordt uitleg gegeven over veiligheidsregels, personage-creatie, de spreuken en vaardigheden per studie, een voorbeeld van het rooster, spelregels omtrent magische energie en in-spel verwondingen, praktische zaken en nog veel meer. We raden je aan om dit document goed door te nemen, zodat je op de hoogte bent van onze regels.

Daarnaast staat er veel informatie op onze website [www.projectmlarp.nl](http://www.projectmlarp.nl). Je vindt er uitleg over de setting, de afdelingen van de Academie en achtergrondinformatie in de vorm van krantenstukjes.

Kort samengevat bevat dit boek alle informatie die nodig is om een leuk evenement te kunnen volgen bij Project M. Wij, als bestuur en organisatie, wensen iedereen veel plezier met de voorbereidingen en we hopen je snel te zien op een van onze evenementen.



# *Afkortingen, signalen en calls*

Buiten en binnen het spel kunnen bepaalde afkortingen, calls en gebaren gebruikt worden, die helpen bepaalde situaties te verduidelijken of effecten uit te spelen. Deze zijn niet zicht- of hoorbaar binnen het spel.

Calls zijn altijd in het Engels.

## 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, kunnen deze OC zijn.

### **IC (In Character)**

Iedereen in het spel is altijd IC, tenzij anders aangegeven.

### **SL (SpelLeiding)**

De mensen die het overzicht houden bij het spel en weten of bepalen wat er kan of zal

gebeuren. Spelleiding is te vergelijken met een scheidsrechter, regisseur en scenarist in één.

### **NPC (Non Player Character)**

Een personage dat niet gespeeld wordt door een speler, maar dat is verzonnen door de spelleiding en door hen wordt gestuurd. De professoren op de Academie zijn NPC's. Daarnaast komen er ook korte rollen voor die meestal helpen om plot in het spel te brengen.

## Signalen

### **Een vuist in de lucht (buiten het spel)**

Als je iemand van de organisatie een vuist in de lucht ziet steken, doe je dat zelf ook en stop je met praten. Dit signaal is bedoeld om de groep zo snel mogelijk stil te krijgen.

### **Eén wijsvinger in de lucht (binnen het spel)**

De persoon met één vinger in de lucht is onzichtbaar, dus negeer deze persoon. Een onzichtbare speler is wel te horen, bijvoorbeeld als deze praat of iets omstoot.

### **Eén hand in de lucht (binnen het spel)**

De persoon met één hand in de lucht is OC en dus op geen enkele manier in het spel aanwezig. Negeer deze persoon dus volledig.

### **Een oranje band om de bovenarm**

De persoon met de band is een spelleider en is dus niet in het spel aanwezig. De oranje kleur geeft aan dat de spelleider aanspreekbaar is voor bijvoorbeeld vragen over de regels, het begeleiden van rituelen of bij het uitspelen van bepaalde vaardigheden.

### **Een blauwe band om de bovenarm**

Deze persoon is een spelleider en is dus niet in het spel aanwezig. De blauwe kleur geeft aan dat de spelleider op dat moment bezig is en niet aanspreekbaar is. De spelleider kan zelf wel een deelnemer aanspreken.

## **OC calls**

### **Man down (door speler of organisatie)**

Deze call wordt alleen gebruikt als iemand direct medische hulp nodig heeft. Bij het horen van de call is het van belang om op de grond te gaan zitten en ruimte te maken. Degene die de call heeft gedaan blijft staan, zodat het voor de EHBO snel duidelijk is waar hulp nodig is.

### **No play (door speler)**

Deze call kan worden gebruikt wanneer iemand zich niet goed voelt bij de huidige spelsituatie. De gebruiker kan dan een stapje terug doen. Andere deelnemers moeten dit accepteren en gaan hier verder IC niet op in. Ben je op deze manier het spel uitgegaan dan raden we je dringend aan om naar een vertrouwenspersoon, bestuur of spelleiding te gaan om te kijken naar een oplossing als daar behoefte aan is.

### **Tijd in (door SL)**

Het spel begint of wordt hervat.

### **Tijd uit (door SL)**

Het spel stopt.

### **Time freeze (door SL)**

Het spel befrist. Iedereen die de call hoort stopt onmiddellijk met waar ze mee bezig waren, blijft als bevroren stil, doet de ogen dicht en neuriet. Hierdoor zijn deelnemers niet op de hoogte van veranderingen, totdat het spel weer begint.

## IC calls

De onderstaande calls kunnen in het spel voorkomen. Ze worden gebruikt om andere spelers te laten weten wat voor effect de spreuk, drank, gif of ritueel heeft. Je hoort de call IC niet, maar het is wel de bedoeling dat je je reactie erop uitspeelt. Als de call voorafgegaan wordt door een incantatie (bij een spreuk) of een actie, is dat wel hoor/zichtbaar voor het personage.

### **Blind**

De ontvanger is tijdelijk verblind en ziet dus niets meer. Alle andere zintuigen werken zoals normaal.

Duratie: 30 seconden

### **Charm\***

Degene die deze call hoort is onmiddellijk bevriend met degene die de call doet. Dit houdt in dat deze persoon deze vriend niet zomaar kwaad zou doen, maar juist wil helpen als dat mogelijk is. Het effect verdwijnt als het doelwit schade oploopt, als degene die de charm heeft uitgesproken de ontvanger ervan bedreigt of als de tijd om is. Als de charm is afgelopen weet het doelwit wel wat er is gebeurd.

Duratie: 10 minuten

### **Confuse\***

Het doelwit heeft moeite met nadenken en kan zich niet concentreren op spreuken of vaardigheden. Als de confuse is afgelopen weet het doelwit wel wat er is gebeurd.

Duratie: 30 seconden

### **Command ...\***

Het doelwit krijgt een niet te weigeren opdracht. Hiermee blijft deze bezig tot het is uitgevoerd, tenzij dit leidt tot diens dood, of wanneer de tijd om is. Nadat het effect is uitgewerkt weet het doelwit wel wat er is gebeurd.

Duratie: 10 minuten

### **Crush (2 levenspunten)**

Het slachtoffer raakt zwaargewond en valt op de grond. De verwonding is zo ernstig dat het doelwit gelijk buiten bewustzijn is en begint met doodbloeden.

Duratie: direct

**Damage (1 levenspunt per keer)**

Het slachtoffer loopt schade op. Hierdoor is het te lastig om zich te concentreren, en is het niet mogelijk om magie te gebruiken, tenzij het personage hierin, vanwege een speciale vaardigheid, is getraind. Normale acties zijn gelukkig nog wel uit te voeren, al doet dat ook pijn. Als het slachtoffer nog een schade oploopt, raakt die buiten bewustzijn en begint met doodbloeden. Een genezingsspreuk of -drankje kan een of twee levenspunten genezen.  
Duratie: direct

**Drop**

Alles wat het doelwit in handen heeft valt op de grond. Afhankelijk van wat het is zou het kapot kunnen vallen, behalve als het een toverstok is. Die valt ook op de grond, maar zal niet breken. Het is mogelijk om daarna dat wat gevallen is weer op te rapen.  
Duratie: direct

**Entangle**

Het doelwit kan diens voeten niet meer bewegen. De rest van het lichaam functioneert nog wel. Het is dus nog steeds mogelijk om spreuken en magische vaardigheden uit te voeren (mits het slachtoffer niet gewond is).  
Duratie: 30 seconden

**Fatal (2 levenspunten)**

Het slachtoffer wordt direct dodelijk gewond, zo ernstig zelfs dat normale genezing niet voldoende is om de wond te genezen. Het personage bloedt in vijf minuten dood in plaats van tien.  
Duratie: direct

**Heal**

Het doelwit geneest van alle schade (geen *fatal*)  
Duratie: direct

**Mass...**

Deze call wordt altijd gebruikt in combinatie met een andere call. Deze call geldt dan voor iedereen die de call hoort\*\*, in plaats van slechts één ontvanger.  
Duratie: afhankelijk van de tweede call.

**No effect**

Degene die de call uitspreekt laat hiermee blijken dat deze geen effect ondervindt van een spreuk, magische vaardigheid of call.  
Duratie: direct

**No Magic**

De magische krachten van het slachtoffer worden geblokkeerd, waardoor deze geen magie meer kan gebruiken.

Duratie: 30 seconden

**Paralyse**

Het slachtoffer staat als verstijfd. Ademen, kijken en luisteren kan wel, maar bewegen en praten niet. Magie doen is dus ook niet meer mogelijk.

Duratie: 10 minuten

**Permanent...**

Deze call wordt altijd gebruikt in combinatie met een andere call. De duur van deze call wordt dan oneindig. Het effect zal niet vanzelf overgaan, dus er moet een andere oplossing gezocht worden.

**Sleep\***

Het slachtoffer valt voor 10 minuten in slaap. Degene kan eerder worden gewekt door stevig wakker schudden of een (lichte) klap in het gezicht.

Duratie: max 10 minuten

**Shatter**

Het aangegeven voorwerp breekt en is niet meer bruikbaar. Deze call heeft geen effect op toverstokken en sommige magische voorwerpen (vraag aan SL).

Duratie: direct

**Strike**

Het slachtoffer wordt naar achter geduwd en valt om.

**Torture**

Het slachtoffer ondergaat helse pijn en kan niets anders meer doen dan pijn lijden. Dit effect doet geen schade.

Duratie: 30 seconden.

\*) Dit zijn geest beïnvloedende effecten.

\*\*) Iedereen die tot op een afstand van ca. 10 meter staat kan de spreuk in principe horen, zelfs als er lawaai wordt gemaakt of met handen over de oren.



## *Gouden regels*

Zoals iedere andere organisatie heeft ook Project M een aantal gouden regels waar iedereen zich aan moet houden:

- Lees het regelboek goed door en weet wat je moet doen in geval van calamiteiten.
- Doe niets wat voor de Nederlandse wet verboden is. Gebruik je gezond verstand en ga normaal met elkaar om.
- Het gebruik van (soft)drugs is niet toegestaan. Alcohol mag alleen gedronken worden op de daarvoor aangewezen plek. Als je gedronken hebt, mag je niet meer spelen.
- Zoek, als je geblesseerd raakt, een EHBO'er op. Deze worden aan het begin van een evenement bekendgemaakt. Ook wordt dan aangegeven waar de EHBO-koffer zich bevindt.
- Neem rust als het spel je (emotioneel) even te veel wordt. Mentale gezondheid is en blijft belangrijk.
- Spreek, als er tijdens het spel iets gebeurt waar je je niet goed bij voelt, een bestuurslid of vertrouwenspersoon aan. Ook zij worden aan het begin van een evenement bekendgemaakt. Zij zullen hun spel direct stoppen en tijd voor je maken.
- IC gaat altijd voor op OC. Als een groepje met spel bezig is op een locatie waar iemand OC wil zitten, zal de laatste een ander plekje moeten zoeken.
- Slaapkamers zijn altijd OC. Het is dus niet de bedoeling dat je iemand wakker gaat maken omdat diens personage bij een bepaalde scène gewenst is, tenzij die persoon dat specifiek heeft aangegeven. Maar ook dan gaat de nachtrust van andere mensen op de slaapzaal voor..
- We spelen het spel met elkaar. Zorg er dus voor dat iedereen een leuke scène heeft en speel het tof met elkaar uit. Dan heeft iedereen een leuk evenement.

## OC veiligheid

Natuurlijk is het ons doel ervoor te zorgen dat iedereen een tof evenement beleeft. We begrijpen echter ook dat er soms in het spel dingen aan bod kunnen komen die voor jou als speler minder prettig zijn. Om je daarbij te helpen bieden we verschillende mogelijkheden waarmee jij jouw grenzen beter kunt bewaken. Als er voor het evenement al iets speelt, laat dat dan vooral weten aan het bestuur, zodat we samen kunnen kijken hoe we het evenement zo leuk mogelijk voor je kunnen maken. Denk er ook aan om in het systeem aan te geven als je last hebt van bepaalde fobieën of als er onderwerpen zijn die je liever vermijdt.

Op de locatie zijn er enkele ruimtes die het hele evenement OC blijven. Deze worden tijdens het tijd-in praatje aangegeven.

Er zijn op het evenement altijd een of meer vertrouwenspersonen aanwezig. Ook zij worden aan het begin voorgesteld.

Vertrouwenspersonen zullen nooit zonder jouw toestemming doorgeven wat er besproken is. Houd er wel rekening mee dat het geen sociaal werkers of psychologen zijn en dat ze niet veel kunnen doen aan problemen waar je buiten het spel mee rondloopt.

We gebruiken bij Project M een check-methode om te laten zien of je nog comfortabel bent bij een scène:

- Duim omhoog: "Ja, het *gaat goed, we kunnen door met de scène!*" (👍)
- Duim in het midden/Vlakke hand: "*Ik weet het niet zeker, kunnen we even snel praten over de scène en hoe we dit doorpakken?*" (👉)
- Duim omlaag: "*Nee, dit is niet een scène die ik leuk vind. Ik wil stoppen.*" (👎)

Geef na een duim omlaag even de ruimte aan de speler die dit teken heeft gegeven en bespreek daarna rustig of je verder gaat met de scène, en zo ja, hoe, of dat jullie bijvoorbeeld even rustig iets gaan drinken.

Escaleert een scène te snel dan kun je gebruikmaken van de "no play" call. Als je dat zegt is iedereen waarmee je op dat moment speelt verplicht om deze call te respecteren. Het spel stopt en iedereen geeft je de ruimte om tot jezelf te komen. Het fungeert als het ware als een noodrem voor als een scène echt te ver gaat voor je en je het gevoel hebt dat een handgebaar niet meer werkt. Twijfel dan niet om deze call te gebruiken. Het allerbelangrijkste is dat iedereen het evenement met een goed gevoel verlaat.

Ondanks deze maatregelen verwachten we ook een zekere mate van verantwoordelijkheid vanuit de spelers. Houd je eigen grenzen goed in de gaten en denk na wat wel en niet verstandig is. Ben je moe, zoek dan niet het heftige emotionele spel op, maar probeer iets rustigs en luchtigs te gaan doen. Op de Academie is de kantine daar over het algemeen een mooie locatie voor. Daar kun je spelletjes doen, oude krantenartikelen teruglezen, huiswerk maken of gewoon even chillen. Is ook dat nog te veel voor je, kun je altijd een OC plek opzoeken om even te ontprikkelen.

## EHBO

Op alle evenementen van Project M is een aantal EHBO'ers aanwezig. Deze zullen aan het begin van het evenement worden voorgesteld. Als je gewond raakt, zoek dan een van de EHBO'ers, een bestuurslid of een SL op. Zie je iemand die zich ernstig heeft bezeerd gebruik dan de call "man down". Het spel wordt dan direct stilgelegd en iedereen gaat op de grond zitten behalve de persoon die de call heeft uitgesproken. Zo kan de EHBO snel zien waar ze heen moeten.

# Meedoen

## De Academie

Tijdens de evenementen speel je een student aan de Academie. Het is dus belangrijk om vooraf al te bedenken wat voor persoon dat zou moeten zijn en welke studie die zou gaan volgen. Als speler kun je alleen student zijn. Ben je gevraagd als NPC, dan ga je waarschijnlijk een professoren spelen en verzorg je een of meer colleges (en soms ook extra bijlessen). Daarnaast speel je vaak ook een aantal andere rollen. De inhoud van de colleges en de achtergrond van het professor-personage wordt bepaald in overleg met de spelleiding, maar je hebt zelf ook ruimte om bepaalde dingen in te vullen.

De evenementen spelen zich af in een magische wereld. 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 steeds vaker conflicten ontstaan tussen verschillende visies op magie, technologie en de buitenwereld. Kijk voor meer achtergrondinformatie op onze website: [www.projectmlarp.nl](http://www.projectmlarp.nl). Daarnaast is op Spotify een aantal afleveringen van [De Spreekbuys](#) te vinden waarin ook belangrijke zaken uit Magisch Nederland op een IC manier aan bod komen.

De Academie der Toverkunsten is vergelijkbaar met een hogeschool. Het is de hoogst mogelijke opleiding die een magiër kan volgen. Omdat het een internaat is, is het campusleven sterk voelbaar. Hierdoor krijgen de gebeurtenissen in Magisch Nederland soms niet de aandacht die ze verdienen, maar voelen alledaagse dingen uit het studentenleven daarentegen aan als een kwestie van leven of dood. Het hangt af van de keuzes van de spelers welke problemen worden opgelost of gemaakt.

Een van de belangrijkste momenten van ieders carrière op de Academie der Toverkunsten is de afdelingstest. Deze allesbepalende ceremonie toont aan bij welke afdeling jouw personage de rest van de studietijd zal horen. Is het De Witt? Het blauw en wit van deze afdeling 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 nieuwsgierigheid, avontuur en onafhankelijkheid even hoog in het vaandel staan als hun impala.



## Je personage

Hieronder staan een aantal vragen die kunnen helpen om een achtergrond voor je personage te schrijven:

- Wat zijn de goede eigenschappen van je personage?
- En wat zijn de minder goede eigenschappen?
- Wat vind je personage belangrijk in het leven?
- Waar heeft je personage een hekel aan? En waarom?
- Wat zijn de doelen van je personage?
- Waar is je personage bang voor?
- Wat maakt jouw personage uniek?
- Wat is het grootste geheim van je personage?
- Hoe en waar is je personage opgegroeid? Hoe was diens jeugd?
- Hoe zijn de banden met het gezin? En met de rest van de familie?
- Is je personage opgegroeid met magie? En zo niet, hoe is je personage er achter gekomen dat magie bestaat?
- Wat voor vooropleiding heeft je personage gedaan? Welke middelbare school? Thuisonderwijs?
- Waarom gaat je personage studeren aan de Academie der Toverkunsten? Is dit vrije keus of wordt die gedwongen?
- Sluit de studie aan de Academie aan op de vooropleiding van je personage of zit daar een tijd tussen? En zo ja, wat is er toen gebeurd?
- Bij welke afdeling zou het personage willen?
- Waarom gaat je personage de gekozen studie volgen?
- Hoe denkt het personage over normalen?

De spelleiding staat klaar om te helpen, dus mocht je vragen hebben of vast zitten, dan kun je altijd contact met hen opnemen. Is je verhaal af, stuur het dan ook aan de spelleiding, zodat zij kunnen controleren of dat wat je hebt verzonnen binnen de setting van Magisch Nederland past en of het goed uit te spelen is.

Let op: een niet gecontroleerde achtergrond kan tijdens een evenement nog worden afgekeurd, dus neem dat risico niet.

## De kleding van je personage

De evenementen van Project M spelen zich in de huidige tijd af, maar de relatie van Magisch Nederland met normaal Nederland is erg slecht, waardoor magiërs niet meegaan met de normale mode. De kledingstijl varieert tussen deftige pakken of jurken van begin 1800 tot redelijk modern. Men kent geen of amper plastic, spijkerstof/denim en shirts met grote opdrukken. Voor de rest ben je zo goed als vrij om te kiezen wat je aantrekt. Wees vooral creatief! Als je weet in welke afdeling je zit, kun je bijvoorbeeld die kleuren in je kleding terug laten komen of zoek in een tweedehandswinkel naar een leuk jasje of hoed. De stropdas die aangeeft bij welke afdeling je hoort, krijg je aan het begin van elk evenement van de organisatie te leen.

Je kunt voor meer inspiratie de foto's op onze website of dit [pinterest bord](#) bekijken.

Als je als NPC of lid van de crew zelf toffe spullen hebt, moedigen we je van harte aan om die mee te brengen. We hebben als vereniging ook kleding, maar dat is niet ongelimiteerd.

## Inschrijven

Als je weet wie je gaat spelen, en je hebt nagedacht hoe je personage eruit gaat zien, kun je een account aanmaken in het systeem ([www.systeempjectmlarp.nl](http://www.systeempjectmlarp.nl)). Zodra er een inschrijving open gaat voor een evenement, kun je je dan makkelijk aanmelden. Je moet er wel op letten dat je een aantal dingen vooraf hebt geregeld:

- Je moet een personage hebben aangemaakt met relevante vaardigheden en een goedgekeurde achtergrond. Stuur ook altijd even een mail hierover aan de spelleiding.
- Je moet in je persoonlijke account hebben aangegeven wat je OC allergieën, fobieën en favoriete speelstijl zijn.

Als je je hebt ingeschreven kun je het verschuldigde inschrijfgeld (en betaling voor je lidmaatschap als je dat nog niet eerder in het jaar hebt gedaan) overmaken. Als er meer mensen zich aanmelden dan er plek is maken we gebruik van een wachtlijst. Bedenk dat je inschrijving pas is afgerond als je ook hebt betaald.

Mocht je vragen hebben over het maken van je personage in het systeem, dan kun je contact opnemen met de spelleiding ([spelleiding@projectmlarp.nl](mailto:spelleiding@projectmlarp.nl)). Over andere zaken die met het systeem of inschrijven te maken hebben, kun je mailen met het bestuur ([secretaris@projectmlarp.nl](mailto:secretaris@projectmlarp.nl)).

# *Tijdens het spel*

## Stelen

Bijna alles wat IC is mag IC gestolen, geleend zonder te vragen of “tijdelijk” meegenomen worden. Als je dat hebt gedaan, en je hebt het voorwerp aan het eind van het evenement nog in je bezit, moet je dat melden bij het uitchecken. In een enkel geval kan een spelleider ook tijdens het spel aangeven dat je het item af moet geven.

Spullen met een **rode sticker** en/of **rood lint** mogen IC niet worden gestolen of verplaatst. Daarnaast geldt dit ook voor toverstokken, kleding en het bord met afdelingspunten. En OC mag natuurlijk niets worden gestolen.

Spullen met een **blauwe markering** mag je wel meenemen en gebruiken, maar daarvan verwachten we dat je ze aan het eind van het evenement inlevert. Je kunt voor een volgend evenement zelf een soortgelijk voorwerp meebrengen. Het gaat hierbij over het algemeen om glaswerk, kruiden en andere ingrediënten die we volgende keer weer willen kunnen gebruiken voor de aankleding van het evenement. Als je twijfelt welke stof we OC hebben gebruikt kun je dat bij de SL navragen.

## Giffen en remedieën

Als je iets eet of drinkt wat erg zout is, betekent dit dat er vergif in zit. Slik het niet door, proeven is al voldoende om het gif te laten werken. De spelleiding, een NPC of de speler die het vergif heeft gemaakt komt zeer waarschijnlijk snel vertellen wat het gif doet. Gebeurt dat niet zoek dan even een spelleider op. Verder kun je ook vergiftigd worden via de huid. Dit is natuurlijk niet te proeven, maar het effect wordt direct duidelijk gemaakt met een call of een spelleider die uitleg geeft.

## Gevechten, wonden en dood

In het kort:

- Een spreuk raakt altijd, ook als je de incantatie niet hoort omdat je herrie maakt of je oren dichthoudt.
- Als een incantatie voortijdig wordt afgebroken door concentratieverlies (b.v. een verwonding) werkt de spreuk niet.
- Maak de juiste beweging met je toverstaf en eindig de spreuk wijzend op degene voor wie die is bestemd.
- Je kunt zoveel magie doen als je persoonlijke magische energie toestaat. Gebruik je meer, dan zal dat consequenties hebben.
- Je krijgt je magische energie terug na een rustperiode van 30 minuten waarin geen magie wordt gebruikt.

- Als je schade oploopt ben je niet in staat om je voldoende te concentreren om magie te doen. Na de volgende schade raakt je personage buiten bewustzijn en begint met doodbloeden.
- Door een *crush* raakt een personage meteen buiten bewustzijn
- Wapens doen één schade.
- Na tien minuten buiten bewustzijn/doodbloeden sterft het personage
- Een *fatal* zorgt ervoor dat een personage meteen buiten bewustzijn raakt en binnen vijf minuten doodbloedt. Daarnaast werken gewone genezingsspreuken en -drankjes niet om dit te verhelpen.

Tijdens gevechten worden er wapens, spreuken en vaardigheden gebruikt. Bij magische effecten zal een call uitwijzen wat er gebeurt. Een spreuk eindigt altijd wijzend naar degene op wie het is uitgesproken, waarna deze de spreuk niet kan ontwijken. Je kunt ook niet onder een spreuk uitkomen door herrie te maken of je oren dicht te houden. Als je op redelijke afstand (tot ca. 10 meter) van de magiër staat, onderga je het effect van de spreuk. Als iemand bezig is met een incantatie, maar wordt afgeleid voordat deze de spreuk af kan maken, dan werkt die niet.

Je personage heeft twee “levenspunten.” Als je 1 schade hebt opgelopen door wapens, spreuken of iets anders, is het te lastig om je te focussen en magie te doen. Als het personage daarna nogmaals schade oploopt, dan raakt die bewusteloos en begint met doodbloeden. Na een *crush* call is iemand gelijk bewusteloos. Wordt iemand niet binnen tien minuten geholpen, dan sterft het personage. Een *fatal* call zorgt ervoor dat het slachtoffer gelijk bewusteloos raakt en na vijf minuten al sterft. Bovendien is deze verwonding niet met gewone genezing (*heal*) te verhelpen.

## Wapens

Magiërs maken niet alleen gebruik van toverstokken om aan te vallen of te verdedigen. Als het niet anders kan zullen ze naar normale wapens grijpen. Als iemand door zo’n wapen wordt geraakt doet dit pijn en veroorzaakt dit een wond (*damage*). De LARP-wapens waarmee gespeeld mag worden moeten voorafgaand aan het evenement bij de incheck worden gekeurd, zodat we zeker weten dat ze voldoen aan de voorschriften, zowel op het gebied van veiligheid als van esthetiek. Als ze worden goedgekeurd krijgen ze een lintje. Zorg ervoor dat dit gedurende het evenement goed zichtbaar is. Een afgekeurd wapen wordt apart gelegd en krijg je na het evenement weer terug. Dit geldt ook voor wapens zonder lintje die toch in het spel worden gebruikt.

Ieder personage is in staat om een klein (max. 40 cm) slag- of steekwapen te hanteren. Vuur- en grotere slagwapens zijn echter moeilijker te gebruiken, hiervoor zijn dus extra vaardigheden nodig. Deze zijn in het spel te leren.



Het is ongebruikelijk dat studenten wapens meenemen naar de Academie. Mocht jouw personage daarop een uitzondering zijn, dan moet je daar dus een IC logische verklaring voor hebben. Overleg dit vooraf met de spelleiding. Er zal ook om worden gevraagd tijdens het inchecken van het wapen.

### **Vuurwapens**

In Magisch Nederland zijn vuurwapens alleen in handen van afgestudeerde combattanten, die er een speciale opleiding voor hebben gevolgd. Heb jij, vanuit je achtergrond, toch een hele goede reden om met een, voor LARP geschikt, vuurwapen rond te lopen, vragen we je om vooraf contact op te nemen met de spelleiding, zodat zij kunnen beoordelen of het wapen qua vorm en uitvoering past binnen de setting.

## *Downtime*

Downtime is de tijd tussen twee evenementen in. In principe kun je dan niet spelen. Toch kunnen we ons voorstellen dat je in die periode contact zou willen hebben met medestudenten, een docent of een instantie in Magisch Nederland. Dat kun je doen door middel van brieven (die je per e-mail stuurt). Als je logischerwijs achter het adres van de persoon of instantie zou kunnen komen, is het mogelijk daar een bericht naar toe te sturen. Kopieer de SL altijd even in als je iets schrijft aan een andere speler. Is de brief bedoeld voor een NPC of instantie in Magisch Nederland, mail hem dan ook aan de SL. Zij kunnen dan bekijken of je tijdens downtime antwoord krijgt, of dat dat pas tijdens het volgende evenement gebeurt.

Je personage kan, als die niet op de Academie is, in principe de vaardigheden of spreuken gebruiken die die heeft geleerd. Maar experimenten, rituelen of onderzoeken naar dingen waar je tijdens een evenement een SL nodig hebt, kun je nooit uitspelen tijdens downtime.

## *Semesters*

Het academisch jaar is verdeeld in twee semesters. Omdat we begrijpen dat er soms OC redenen zijn die ervoor zorgen dat je een evenement mist, hebben we deze niet aan een periode gebonden. Als je met een nieuw personage naar de Academie komt begin je in het eerste semester van het eerste jaar, ongeacht of dat in september of februari is. De volgende keer dat je komt, ga je verder met het tweede semester, waarna je je studiejaar afsluit en het evenement daarop start in het eerste semester van het volgende studiejaar.

## *Promoveren, doubleren en extra leren*

Als je studeert aan de Academie der Toverkunsten is het natuurlijk de bedoeling dat je ook de colleges volgt. Maar er kunnen situaties voorkomen waardoor je een deel van de uren mist. Als dat meer dan 50% van de tijd is zal je personage moeten doubleren. Gevolg is dat je de spreuk of vaardigheid van dat semester niet hebt geleerd. Je begint het volgende evenement weer in hetzelfde semester als het vorige evenement. Heb je wel meer dan 50% van de colleges gevolgd, ga je het hoofdevenement daarna verder met het volgende semester en beheers je de vaardigheid of spreuk die je op de zaterdag hebt geleerd.

In het tweede semester van het vierde jaar kun je op de zaterdag een minor doen. Dit kan op twee manieren: je kunt alvast een nieuwe studie proberen, en een dagje met die groep meelopen, of je kunt je verdiepen in een deel van je eigen studie, bijvoorbeeld door Astrologie of Druïdisme te gaan leren. In dat tweede geval krijg je, buiten de gewone colleges, extra bijlessen van een van de professoren. Op de zondag zijn dan de examens.

Ook voor lagerejaarsstudenten is het mogelijk om naast het standaard curriculum andere spreuken of vaardigheden te leren. Dit kan op verschillende manieren, zoals door het volgen van gast-colleges, met behulp van mysterieuze bezoekers, via magische raadsels die tot nieuwe inzichten leiden of door extra bijles van een professor. Als je door keiharde zelfstudie, zonder professor of expert, wil proberen om extra spreuken of vaardigheden te leren is dat meestal een zware klus. Het is over het algemeen niet mogelijk om spreuken of vaardigheden van andere studenten te leren. Ga bij twijfel naar een spelleider.

Geef aan het einde van het evenement bij de uitcheck altijd even door hoe je studie is verlopen. Doe je het semester nog een keertje over, heb je extra dingen geleerd etc. De spelleiding zal je vorderingen aanpassen in het systeem, zodat je daar een overzicht hebt van je kennis en vaardigheden.

## *Spreuken en vaardigheden*

### **Energie**

Het doen van magie kost energie. Afhankelijk van je magische conditie is het mogelijk dat je na het doen van een spreuk of vaardigheid even moet bijkomen. Bij elke spreuk/vaardigheid staat vermeld hoeveel energie het kost. Als al je energie is verbruikt, moet je een rustperiode van minimaal dertig minuten nemen waarin het weer wordt aangevuld tot het maximum. Hoe hoger je leerjaar, hoe meer energie je bezit en hoe meer magie je kunt doen.

| Studiejaar                                      | Energiepunten |
|-------------------------------------------------|---------------|
| Voor je op de Academie komt                     | 2             |
| Eerstejaars (1 <sup>e</sup> semester)           | 3             |
| Eerstejaars (2 <sup>e</sup> semester)           | 4             |
| Tweedejaars (1 <sup>e</sup> semester)           | 5             |
| Tweedejaars (2 <sup>e</sup> semester)           | 6             |
| Derdejaars (1 <sup>e</sup> semester)            | 7             |
| Derdejaars (2 <sup>e</sup> semester)            | 8             |
| Vierdejaars (1 <sup>e</sup> semester)           | 9             |
| Vierdejaars (2 <sup>e</sup> semester en verder) | 10            |

Meer dan 10 energiepunten is niet mogelijk.

Als je meer energie gebruikt dan je hebt, zitten daar consequenties aan. Het eerste energiepunt dat de limiet overschrijdt zal veel pijn opleveren (*torture*). Het tweede leidt tot verwondingen en dit moet gemeld worden bij een spelleider. Ga je nog verder over je grenzen heen dan heeft het nog ergere gevolgen waarvoor je naar de spelleiding moet gaan.

## Spreuken en vaardigheden leren

Iedere studie heeft een curriculum met eigen spreuken en vaardigheden.

Tijdens de hoofdevenementen (Academie der Toverkunsten) kunnen spreuken en vaardigheden tijdens de colleges behandeld worden, maar dat geldt niet voor elke studie. Als je het leuk vind om de spreuk of vaardigheid uit je curriculum die niet aan bod is gekomen, te leren, kun je in een vrij uur altijd een professor opzoeken om dat stukje samen met je uit te spelen. Maar ook als je dat niet doet, heb je na de colleges op de eerste dag (zaterdag) de betreffende kennis van dat semester geleerd. Ook heb je dan de bijbehorende hoeveelheid energie.

Als je net op de Academie komt als eerstejaars heb je begin je op vrijdag met alleen de basisspreuken en -vaardigheden, de spreuk/vaardigheid die bij je vooropleiding hoort en 2 energie.

Soms worden er ook andere spreuken of vaardigheden tijdens een college uitgelegd. Als deze niet tot je curriculum behoren leer je dat deze kennis bestaat, maar je zal ze niet beheersen aan het eind van de dag.

## Drankjes en kruidenmengsels

Alchemisten en kruidenkundigen kunnen drankjes en kruidenmengsels maken zonder recept. Zij kunnen dit uitspelen door zelf ingrediënten te zoeken, te bewerken en te mengen. Alchemisten zijn zo in staat om drankjes te maken die hetzelfde doen als spreuken uit andere studies en kruidenkundigen leren een paar specifieke toepassingen.

Iemand uit een andere studie kan alleen drankjes maken als die daar een officieel recept van heeft, en de juiste ingrediënten beschikbaar zijn. Het is dus niet mogelijk om een alchemist of kruidenkundige na te doen.

Als een alchemist of kruidenkundige een ander effect wil bereiken dan in het curriculum staat, zal die ook een recept moeten hebben met de juiste ingrediënten.

## Layout van spreuken en vaardigheden

Hieronder volgt een beschrijving van de verschillende studies. Daarin worden de spreuken en vaardigheden genoemd die je per semester kunt leren. Om het overzichtelijk te houden gebruiken we daar een vaste layout voor:

### Studiejaar waarin de vaardigheid of spreuk wordt aangeleerd

*Of het een spreuk of vaardigheid is*

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

Energie: Hoeveel energie die het kost.

Effect: Het effect dat de vaardigheid of spreuk heeft.

Handeling die moet worden gedaan om een vaardigheid uit te spelen. Spreuken hebben over het algemeen geen handeling.

Incantatie die moet worden uitgesproken om de spreuk te doen. *Call* (fonetische uitspraak van de incantatie) Vaardigheden hebben meestal geen incantatie.

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

## Basisspreuken en -vaardigheden

### Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

*Vaardigheid*

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

Energie: 1

Effect: Eenvoudige dranken en giffen brouwen met behulp van een recept.

Handeling: afhankelijk van het recept.

Duratie: afhankelijk van het recept



### Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Rituele aanwezigheid**

Energie: naar wens

Effect: Het is mogelijk om mee te doen aan rituelen die door een ander worden geleid. Je kunt naar wens een hoeveelheid magische energie besteden aan het ritueel (maar nooit meer dan je bezit).

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 je deze spreuk uitspreekt direct na de call van een aanvalsspreuk, dan wordt deze afgeweerd. Dit werkt tegen spreuken met een *entangle* en *strike*-effect.

Incantatie: Leysu, *No effect!* (lejsu)

Duratie. Direct

### Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Overheersende kracht I**

Energie: 1

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

Incantatie: Kurkuzma, *Strike!* (ku:rkuzma:)

Duratie. Direct

# Spreuken en vaardigheden afhankelijk van de vooropleiding

## Kennis eiland

### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Natuurwijsheid**

Energie: 1

Effect: De student heeft extra kennis opgedaan over de magische krachten van de natuur. Met veel voorbereiding kan de nuldejaars voor of tijdens een evenement een mengsel van plantaardige of dierlijke ingrediënten bereiden. Thuis duurt het soms wel 24 uur om met de beperkte kennis een werkend middel te kunnen maken 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. Dit kan een *sleep*, antigif of *entangle* effect hebben, naar keuze van de student. Zelfgemaakte dranken zijn 1 evenement goed. Een scholier die deze vaardigheid heeft, mag voor een evenement 1 drank naar keuze meenemen. Het drankje moet ingenomen worden om effect te hebben. Voor de *sleep* en het antigif door het doelwit en voor de *entangle* door de student zelf.

Als de student het mengsel op de Academie maakt kost het ongeveer een half uur om te bereiden (de omstandigheden zijn er beter)

De handeling: Als het mengsel wordt meegebracht moet het gemeld worden bij de incheck. Anders speel je het uit dat je gedurende een half uur ingrediënten verzamelt, verwerkt en mengt.

Duratie: Als je een mengsel op de Academie maakt, een half uur. Het mengsel blijft 1 evenement goed.

## Bos der Ontwikkelingen

### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Magiedetector**

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 het magie bevat. Roep hiervoor een spelleider.

De incantatie: Mokrixu Xofeh (Mo:kriksu kso:fe)

Duratie. Direct

## Het Kruispunt

### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Stabilisatie**

Energie: 1

Effect: Te gebruiken als iemand dood ligt te bloeden. Zolang de student zich blijft focussen zal degene over wie de spreuk wordt uitgesproken niet sterven. Maar zodra de incantatie stopt gaat het bloeden verder op het punt waar het was gestopt. De spreuk werkt niet bij een *fatal*. Vertel het slachtoffer wat er gebeurt.

De incantatie: Yizik utu (ji:zik utu:)

Duratie. Zolang de spreuk herhaald wordt

## Een andere vooropleiding

Niet iedereen heeft op een magische middelbare school gezeten. Sommige studenten zijn in Normaal Nederland opgegroeid en stromen door vanuit de inburgeringscursus en anderen hebben les gehad van een gouvernante of huisleraar. In zo'n geval zal de SL, eventueel in overleg met jou, een spreuk of vaardigheid kiezen die bij jouw achtergrondverhaal past.

# Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden

## Studie Alchemie



*Een Alchemist kan met gebruik van verschillende componenten, waaronder kruiden, metalen, organische en anorganische stoffen, zeer sterke dranken brouwen. Deze dranken hebben dezelfde effecten als krachtige spreuken. De voorbereiding die het maken van dranken vergt betaalt zich driedubbel terug in stressvolle situaties, waar altijd te weinig magische energie lijkt te zijn. De sterkste alchemisten kunnen zelfs een extra lichaam van zichzelf maken waarin ze tijdelijk hun bewustzijn kunnen overbrengen.*

**Algemeen:** Zelfgemaakte dranken zijn 1 evenement goed.

Een alchemist mag, als het eerste semester is voltooid, voor een evenement 2 dranken, die binnen diens repertoire vallen, brouwen en van thuis meebrengen naar de Academie.

### Eerste jaar (eerste semester)

#### *Vaardigheid*

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

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

Effect: De alchemist kan, zonder recept, dranken maken die een *sleep*, *antigif*, of *entangle* effect hebben, en van de spreuken die op Het Bos der ontwikkelingen en Het Kruispunt worden geleerd. Het kost 10 minuten om de drank te bereiden. Degene die de drank drinkt ervaart het effect of kan eenmalig de bijbehorende spreuk doen, zonder dat dat de bijbehorende magische energie kost.

Handeling: Speel tijdens de tijd die het kost om een drank te brouwen uit dat je met zelf te bepalen ingrediënten aan de slag gaat. Deze kun je snijden, mengen, persen, drogen, laten intrekken, maakt niet uit, als het maar leuk spel oplevert. Als de alchemist of iemand anders de spreuk wil doen, doet die persoon alsof die de drank drinkt, waarna die het effect kan doen of ondergaat.

Duratie: 10 minuten (brouwen) en direct (inname)

### Eerste jaar (tweede semester)

#### *Vaardigheid*

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

Energie: 2 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen).

Effect: De alchemist kan, zonder recept, dranken maken die hetzelfde effect hebben als eerstejaars-spreuken. Het kost in totaal 20 minuten om de drank te bereiden. Degene die de drank drinkt kan eenmalig de bijbehorende spreuk doen zonder dat dat de bijbehorende magische energie kost. Vaardigheden kunnen niet worden vervangen door drankjes.

Handeling: Speel tijdens de tijd die het kost om een drank te brouwen uit dat je met zelf te bepalen ingrediënten aan de slag gaat. Deze kun je snijden, mengen, persen, drogen, laten intrekken, maakt niet uit, als het maar leuk spel oplevert. Als de alchemist of iemand anders de spreuk wil doen, doet die persoon alsof die de drank drinkt, waarna die het effect kan doen of ondergaat.

Duratie: 20 minuten (brouwen) en direct (inname)



### **Tweede jaar (eerste semester)**

#### *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. (Ga hiervoor naar een spelleider)

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

Duratie: 10 minuten

### **Tweede jaar (tweede semester)**

#### *Vaardigheid*

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

Energie: 3 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen).

Effect: De alchemist kan, zonder recept, dranken maken die hetzelfde effect hebben als tweedejaars-spreuken. Het kost in totaal 30 minuten om de drank te bereiden. Degene die de drank drinkt kan eenmalig de bijbehorende spreuk doen zonder dat dat de bijbehorende magische energie kost. Vaardigheden kunnen niet worden vervangen door drankjes.

Handeling: Speel tijdens de tijd die het kost om een drank te brouwen uit dat je met zelf te bepalen ingrediënten aan de slag gaat. Deze kun je snijden, mengen, persen, drogen, laten intrekken, maakt niet uit, als het maar leuk spel oplevert. Als de alchemist of iemand anders de spreuk wil doen, doet die persoon alsof die de drank drinkt, waarna die het effect kan doen of ondergaat.

Duratie: 30 minuten (brouwen) en direct (inname)

### **Derde jaar (eerste semester)**

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Magische energiedrank**

Energie: 4 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen) + 2 die in het drankje gaat zitten

Effect: De alchemist kan een drankje brouwen waarin energie opgeslagen zit. Als iemand het drankje drinkt krijgt die direct 2 energie terug. Iemand kan nooit meer energie opnemen dan bij het studiejaar past. Het wordt afgeraden om meer dan één energiedrankje per uur te drinken. Doe je dat toch, dan zijn de effecten hetzelfde als wanneer je meer magische energie gebruikt dan je hebt (*torture*, verwondingen etc. Zie het hoofdstuk Energie).

Handeling: Speel tijdens de tijd die het kost om een drank te brouwen uit dat je met zelf te bepalen ingrediënten aan de slag gaat. Deze kun je snijden, mengen, persen, drogen, laten intrekken, maakt niet uit, als het maar leuk spel oplevert. Als de alchemist of iemand anders behoefte heeft aan extra energie, speelt diegene uit alsof de drank wordt ingenomen waarna diens energievoorraad 2 hoger wordt.

Duratie: 20 minuten (brouwen) en direct (inname)

### **Derde jaar (tweede semester)**

#### *Vaardigheid*

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

Energie: 4 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen)

Effect: De alchemist kan nu ook dranken maken van derdejaars spreuken.

Vaardigheden kunnen niet worden vervangen door drankjes.

Handeling: Speel tijdens de tijd die het kost om een drank te brouwen uit dat je met zelf te bepalen ingrediënten aan de slag gaat. Deze kun je snijden, mengen, persen, drogen, laten intrekken, maakt niet uit, als het maar leuk spel oplevert. Als de alchemist of iemand anders de spreuk wil doen, doet die persoon alsof die de drank drinkt, waarna die het effect kan doen of ondergaat.

Duratie: 40 minuten (brouwen) en direct (inname)

### **Vierde jaar (eerste semester)**

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Corpus**

Energie: 5 om het lichaam te brouwen en een uur in stand te houden. Daarna kost het elk uur 1 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 (behalve basisspreuken). Als het corpus in gebruik is blijft het originele lichaam van alchemist schijnbaar dood achter. Als het corpus schade krijgt, verdwijnt het en keert het bewustzijn terug naar de alchemist.

Ga naar de spelleiding als je een corpus maakt.

Handeling: Gebruik van diverse ingrediënten, waaronder extensium, om deze samen te laten smelten tot een lichaam dat lijkt op dat van de alchemist.

Duratie: 30 minuten.

### **Vierde jaar (tweede semester)**

afhankelijk van de minor op zaterdag

## Studie Combattisme



*De combattanten zijn de frontlinie tegen gevaar in Magisch Nederland. Gewapend met hun toverstok en training verdedigen ze onschuldige burgers en sporen ze misdadigers op. Geen situatie is te beangstigend als er levens op het spel staan. Combattanten weten zichzelf te verdedigen in de strijd en daarnaast hoe ze rake klappen kunnen uitdelen. Veel van de combattisme studenten stromen na de studie door naar het Combattantenbureau Magisch Nederland.*

### Eerste jaar (eerste semester)

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **IJzeren focus I**

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 combattant gewond is.

### Eerste jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Bind**

Energie: 1

Effect: Als je deze spreuk uitspreekt kan de tegenstander geen stap meer zetten, alsof diens benen zijn vastgebonden. Dit is een *entangle* effect

Incantatie: Pahrir shazal *entangle* (pa:rir şaza:l)

Duratie: Direct, effect 30 seconden

### Tweede jaar (eerste semester)

#### *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!* (a: tışrar lejsu)

Duratie: Direct

### Tweede jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Pantser**

Energie: 3

Effect: Met deze spreuk heb je gedurende 5 minuten een extra levenspunt. Je kunt dus één extra schade hebben voordat je doorbloedt. Deze werkt alleen op jezelf.

Incantatie: E'ur he'ani (e:ur he:a:ni)

Duratie: Incantatie direct, effect 5 minuten of tot eerste schade.

### Derde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Wapens op de grond**

Energie: 3

Effect: De magie wordt gebundeld in een scherpe kracht en de combatant laat hiermee de tegenstander alles wat die in handen heeft op de grond vallen. Dit geeft een *drop* effect.

Incantatie: Envari kurboxe *Drop!* (e:nvari kurbo:kse:)

Duratie: Direct

### Derde jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

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

Energie: 3

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!* (a gro:maksi:)

Duratie: Direct

### Vierde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Overheersende kracht II**

Energie: 5

Effect: De magiër duwt iedereen met kracht achteruit. Dit geeft een *mass strike* effect

Incantatie: Kellarir urtibir *Mass strike!* (ke:la:rir urtibir)

Duratie: Direct

### Vierde jaar (tweede semester)

afhankelijk van de minor op zaterdag.



## Studie Elementalisme



*Elementalisten zijn meesters over de vier elementen. Deze zijn overal in de wereld te vinden, dus de mogelijkheden zijn ongeëvenaard. Of het vermenging is met lucht, verstevigen met aarde, vernietiging met vuur of kennis vergaren via water, elementalisten kunnen het allemaal.*

*Elementalisten gaan vaak werken voor het College der Elementen, maar ook binnen andere werkvelden is er plaats voor hen, omdat de elementen aan de basis liggen van iedere vorm van magie.*

### Eerste jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

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

Energie: 1

Effect: De elementalist wordt tijdelijk immuun tegen elke vorm van bewegingsbeperkende effecten (*entangle*, *paralyse* of fysiek vasthouden). Ook is het mogelijk om verder te reiken door een kier, scheur of andere nauwe opening dan normaal. In het laatste geval is het nodig om een spelleider in te lichten.

Incantatie: A momak n dash ya (a mo;mak n daf ja)

Duratie: 10 minuten

### Eerste jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

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

Energie: 2

Effect: De elementalist kan tijdelijk twee personen vervoeren/verslepen in plaats van één.

Incantatie: Xa arravi n dash ya (ksa arra:vi n daf ja)

Duratie: 10 minuten

### Tweede jaar (eerste semester)

#### *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: A eylanay payu (a e:jlanja: pa:yu)

Duratie: Direct

### Tweede jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Glad als water**

Energie: 2

Effect: Door deze spreuk wordt een voorwerp glad en glibberig. De persoon die het vasthoudt moet het laten vallen, dit is een *drop*-effect.

Incantatie: Mag ya'al (mag ja:al)

Duratie: Direct

### Derde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

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

Energie: 2

Effect: De magiër omhult zichzelf of ander met een aarden laag. De magiër is immuun voor de eerste 2 *damage* calls die de ontvanger krijgt. Zeg *no effect* tegen deze calls.

Dit effect is door een combattant eventueel te gebruiken bovenop diens pantser-spreuk, maar houdt dan maar 1 *damage* tegen.

Incantatie: Taekek tak ta! (taekøk tak ta:)

Duratie: 1 uur of totdat er tweemaal schade is geweest.

### Derde jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

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

**Voorkennis:** -

Energie: 2

Effect: De magiër wordt één met de aarde en staat daardoor steviger. Na het uitspreken van de spreuk is deze gedurende 5 minuten immuun voor alle *strike*-effecten. Zeg *no effect* op zo'n call. De spreuk is eventueel te combineren met Stevig als aarde I, maar werkt niet op een andere persoon. Een bijverschijnsel is dat de magiër alleen langzaam kan lopen.

Incantatie: A mirak ù ta! (a mirak oe ta:)

Duratie: 5 minuten.

### Vierde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

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

**Voorkennis:** -

Energie: 4

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

Incantatie: Tex kahumu *damage*! (tøks kahumu)

Duratie: Direct

### Vierde jaar (tweede semester)

afhankelijk van de minor op zaterdag.

## Studie Genezing



*Een genezer is gespecialiseerd in het redden van gewonde of zieke magiërs. Door, onder andere, genezing, reiniging en een enorme kennis over het menselijk lichaam kunnen deze zelfs ledematen opnieuw aanzetten of hele groepen tegelijk genezen van hun wonden. Na hun studie op de Academie der Toverkunsten ligt een carrière als Staatsgenezer voor het oprapen.*

### Eerste jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Genezende kracht I**

Energie: 1

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

Incantatie: Kurdjata *heal* (kurdjata)

Duratie: Direct

### Eerste jaar (tweede semester)

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Genezende kracht II**

Energie: 2

Effect: De genezer kan iemand, die onder invloed is van een geestbeïnvloedende spreuk, genezen. Dit geldt alleen voor een *Confuse*, *Command* en *Charm*-effect. Je kunt deze spreuk niet op jezelf uitspreken.

Incantatie: Gizzal kurgur (gizzal kurgur)

Duratie: Direct

### Tweede jaar (eerste semester)

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Diagnose**

Energie: 0 of 1

Effect: Er kan een diagnose worden gesteld op de patiënt. Hiermee kunnen giften, ziektes en andere effecten gevonden worden. Als er wordt gezocht naar magische aandoeningen (effecten, ziektes, vloeken of giften), dan kost dat magische energie. Een genezer kan geen diagnose bij zichzelf uitvoeren. Vraag altijd een SL erbij als je een diagnose wil doen.

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

Duratie: 10 minuten

### Tweede jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Reiniging**

Energie: 3

Effect: Het hele lichaam wordt gereinigd van (normale) giften, ziektes en effecten. Is de patiënt onder invloed van meerdere aandoeningen dan kan er maar één per keer verwijderd worden, naar keuze van de genezer. Een genezer kan geen reiniging bij zichzelf uitvoeren. Magische aandoeningen (waaronder vloeken) kunnen niet op deze manier verwijderd worden. Roep bij twijfel een spelleider erbij.

Incantatie: Kurkuna Alur! (kirkuna alur)

Duratie: Direct

### Derde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Narcose**

Energie: 4 voor het opzetten van de narcose en het eerste uur, daarna 2 per uur

Effect: Zolang de magiër de spreuk herhaalt zal de betoverde persoon in slaap zijn (herhaal hierbij ook steeds de call). Als de patiënt onder magische narcose wordt gebracht terwijl de magiër een operatie uitvoert, hoeft die de spreuk niet te steeds te herhalen, maar blijft de patiënt in slaap, zolang de operatie gaande is.

Incantatie: I tinur heka *sleep* (i ti:nur he:ka:)

Duratie: Direct

### Derde jaar (tweede semester)

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Operatie**

Energie: Minimaal 4

Effect: Met behulp van een magische operatie is het mogelijk om het lichaam van een patiënt te genezen van verschillende kwalen, of om lichamelijke ingrepen te doen. Denk hierbij aan het verwijderen van (magische) giften of ziektes, het terugzetten van ledematen en plastische chirurgie. Per operatie kan per genezer maar één patiënt aan één aandoening worden geholpen. Als meerdere genezers samenwerken is het ook mogelijk om een *fatal* of meerdere andere aandoeningen tegelijkertijd te genezen. Licht hiervoor de spelleiding in. Als de patiënt onder magische narcose wordt gebracht, hoeft de spreuk niet te worden herhaald, zolang de operatie gaande is.

Handeling: Speel de operatie op de patiënt zo goed mogelijk uit. Gebruik daarbij magie, kruiden, dranken, symbolen of iets anders wat logischerwijs bij de operatie past.

Duratie: minimaal 10 minuten (operatie), direct (effect)

### Vierde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Genezende ruimte**

**Voorkennis:** Genezende kracht I

Energie: 8

Effect: Na een minuut van concentratie straalt een golf van genezende energie van de genezer uit. Iedereen in de nabije omgeving (tot 10 meter) wordt van diens wonden genezen, tenzij dit een *fatal* was. Dit geeft een *Mass heal* effect. Als meerdere genezers samenwerken (dit kunnen ook lagerejaars zijn) hoeft de uitvoerder van de spreuk zich maar 30 seconden te concentreren.

Incantatie: A Imgu Djatak Lokear'a *mass heal*! (A imgu djatak lokear'a)

Duratie: Concentratie 1 minuut (als je alleen bent) of 30 seconden met hulp, direct (effect)

### Vierde jaar (tweede semester)

afhankelijk van de minor op zaterdag.



## Studie Kruidenkunde



*Studenten met de studie kruidenkunde leren over de organische wereld en hoe deze is te gebruiken. Door ogenschijnlijk simpele materialen te gebruiken, te bewerken en te verwerken kunnen kruidenkundigen magische effecten laten gebeuren zodra men in aanraking met hun brouwsels komt.*

*Hogere jaren zijn zelfs in staat om planten te laten groeien naargelang de behoefte*

**Algemeen:** Zelfgemaakte remediën en giffen zijn 1 evenement goed.

Een kruidenkundige mag, als het eerste semester is voltooid, voor een evenement 2 dranken of kruidenmengsels, die binnen diens repertoire vallen, brouwen en van thuis meebrengen naar de Academie.

### Eerste jaar (eerste semester)

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Remediën 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 via voedsel, drank, de huid of bloedbaan zal het effect gelijk in werking treden. De effecten die kunnen worden gemaakt: *Heal*, *antigif* en *verwijder ziekte*.

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

Duratie: 10 minuten (bereidingstijd) en direct (na aanraking, inname of ander contact).

### Eerste jaar (tweede semester)

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Giffen 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 het gif via voedsel, drank, de huid of bloedbaan zal het effect gelijk in werking treden. De effecten die kunnen worden gemaakt: *Confuse*, *sleep* en *blind*.

Handeling: De kruidenkundige maakt gebruik van alles wat de natuur te bieden heeft om de giffen te maken. Zoek naar deze ingrediënten, verwerk ze en maak ze tot een gif. Let op wanneer het slachtoffer het gif inneemt en vertel dan wat er gebeurt, of licht een spelleider in.

Duratie: 10 minuten (bereidingstijd) en direct (na aanraking, inname of ander contact).

### **Tweede jaar (eerste semester)**

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Identificatie**

Energie: 0.

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

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

Duratie: 10 minuten

### **Tweede jaar (tweede semester)**

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Contact met de natuur**

Energie: 4.

Effect: De kruidenkundige is vertrouwd met de natuur. Hierdoor is het mogelijk om, met behulp van concentratie en meditatie, contact te leggen met de plantenwereld. Hierdoor kan deze magiër maximaal eenmaal per 2 uur een plant of kruid vinden dat direct een wond kan genezen (1 levenspunt) of energie (1 energiepunt). Dit middel moet binnen een uur gebruikt worden, anders verwelkt het en is het niet meer werkzaam.

Handeling: Concentreer je op de omgeving, neem wat bladeren of grasjes in de hand en mediteer. Zoek daarna het kruid of de plant en verwerk die in een middelkje.

Duratie: 5 minuten (concentratie), direct (genezing of extra energie)

### **Derde jaar (eerste semester)**

#### *Vaardigheid*

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

Energie: 2

Effect: versnelde groei van een plant (volgroeid in 10 minuten).

Handeling: Focus de magische energie op de specifieke plant, zorg dat de plant in de juiste omstandigheden is om te groeien, geef het water, geef het voeding, geef het licht, of doe iets anders zodat de plant zal groeien.

Duratie: 10 minuten

### **Derde jaar (tweede semester)**

#### *Spreuk*

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

Energie: 2

Effect: Wortels en planten groeien snel vanuit de grond tot een meter hoog rond een doelwit. Hierdoor is het voor die persoon niet mogelijk om te bewegen. Dit is een *entangle* effect.

Incantatie: Kakurir tuali *entangle!* (kakurir tuali)

Duratie: direct

#### **Vierde jaar (eerste semester)**

##### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Remediën en giffen 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 het gif via voedsel, drank, de huid of bloedbaan zal het effect gelijk in werking treden. De effecten die kunnen worden gemaakt: *Paralyze*, *permanent sleep*, *torture*, onzichtbaarheid (onzichtbaar voor 10 minuten) en regeneratie (éénmalige genezing die maximaal 1 uur vooraf kan worden ingenomen).

Handeling: De kruidenkundige maakt gebruik van alles wat de natuur te bieden heeft om de remediën en giffen te maken. Zoek naar deze ingrediënten, verwerk ze en maak ze tot een remedie of gif. Let er bij giffen op wanneer het slachtoffer het inneemt en vertel dan wat er gebeurt, of licht een spelleider in.

Duratie: 40 minuten (bereidingstijd) en direct (na aanraking, inname of ander contact)

#### **Vierde jaar (tweede semester)**

afhankelijk van de minor op zaterdag.

## Studie Ritualisme



*Ritualisme is de meest mystieke vorm van magie, want het laat zich niet vangen in incantaties of magische voorwerpen, maar deze kunnen wel worden gebruikt tijdens een ritueel. Ritualisten zullen tijdens hun studie leren hoe rituelen werken en hoe ze deze zelf kunnen uitvoeren en opzetten.*

*Het begrijpen van rituelen opent de deuren van de geest-beïnvloeding en het maken van magische barrières.*

**Algemeen:** Voorwerpen die door middel van Rituele Magie I of II magisch zijn geworden zijn alleen op dat evenement bruikbaar.

### Eerste jaar (eerste semester)

#### *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.

### Eerste jaar (tweede semester)

#### *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 van de ritualist zijn 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 (eerste semester)

#### *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



## **Tweede jaar (tweede semester)**

### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Rituele magie I**

Energie: 4 (ritualist), energie van de betreffende spreuk (student die helpt)

Effect: De ritualist kan een basis-, eerste- of tweedejaars spreuk overzetten op een daarbij passend voorwerp. Zet daarvoor een ritueel op samen met een student die deze spreuk beheerst. Zo kun je bijvoorbeeld een genezingsspreuk toevoegen aan een rol verband, samen met een genezingsstudent. De spreuk vervalt als die is gebruikt.

Handeling: Zet een rituele cirkel op met behulp van minstens één andere student, die de juiste spreuk beheerst, met daarin het voorwerp waarop je de spreuk wil overbrengen. Het ritueel duurt 10 minuten + 10 minuten voor het niveau van de spreuk waarbij basisspreuken voor 0 tellen.

Duratie: 10 minuten + 10 per niveau van de spreuk (ritueel). Het voorwerp kan alleen op datzelfde evenement worden gebruikt.

## **Derde jaar (eerste semester)**

### *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 van de ritualist zijn 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 het doelwit. Het doelwit kan zich na de spreuk alles herinneren.

Handeling: Een redelijk ingewikkeld ritueel van minimaal 10 minuten met bijpassend object. Om het effect uit te voeren 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*).

## **Derde jaar (tweede semester)**

### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Rituele magie II**

Energie: 6 (ritualist), energie van de betreffende spreuk (studenten die helpen)

Effect: De ritualist kan een basis-, eerste-, tweede- of derdejaars spreuk overzetten op één of meer daarbij passende voorwerpen. Zet daarvoor een ritueel op, samen met evenveel studenten die deze spreuk beheersen als je voorwerpen hebt. Zo kun je bijvoorbeeld een genezingsspreuk toevoegen aan drie rollen verband, samen met drie genezingsstudenten. De spreuk vervalt als die zijn gebruikt. Je kunt in één ritueel maar één spreuk aan één soort voorwerpen koppelen.

Handeling: Zet een rituele cirkel op met behulp van minstens evenveel andere studenten die de spreuk beheersen. Leg in de cirkel de voorwerpen waarop je de spreuk wil overbrengen. Het ritueel duurt 10 minuten + 10 minuten voor het niveau van de spreuk waarbij basisspreuken voor 0 tellen.

Duratie: 10 minuten + 10 per niveau van de spreuk (ritueel). De voorwerpen kunnen alleen op datzelfde evenement worden gebruikt.

#### Vierde jaar (eerste semester)

##### *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 het uitspreken van de incantatie 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 (a:rijek ja:ser)

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

#### Vierde jaar (tweede semester)

afhankelijk van de minor op zaterdag.

## Studie Zoölogie



*Zoölogie bestudeert het dierlijk leven van de magische wereld. De meest praktische manier van bestuderen is het imiteren van deze wezens, dus leert een student zoölogie al snel hoe dit met magie te doen is. Deze tijdelijke imitaties zijn ook nog praktisch in gevaarlijke situaties of expedities naar deze dieren. Gelukkig weet een goed opgeleide zoöloog hoe deze verschillende dieren te benaderen zijn, waardoor het vaak genoeg niet nodig is om defensief te handelen.*

### Eerste jaar (eerste semester)

#### *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: Zebiliru Yakulir *entangle* (ze:biliru ja:kuli:r)

Duratie: Direct

### Eerste jaar (tweede semester)

#### *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 (to:ha:ronzor)

Duratie: Direct

### Tweede jaar (eerste semester)

#### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Identificeer dier**

Energie: 0

Effect: De zoöloog kan door het gedrag van een dier te bestuderen achterhalen wat voor soort wezen het is, of het gevaarlijk kan zijn en of het eventueel zwakke plekken heeft. Naast het bekijken van het dier zelf krijgt de magiër ook informatie uit pootafdrukken, uitwerpselen, plukjes haar etc. Als de magiër nog nooit iets over het wezen heeft gehoord of gelezen, zal die niet weten hoe het wezen heet, alleen wat het gedrag is of kan zijn. Ga hiervoor naar een SL.

Handeling: Bestudeer het wezen, of diens sporen. Schrijf informatie op, maak tekeningen etc.

Duur: 10 minuten

### Tweede jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

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

Energie: 1

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

Incantatie: Kuryakalo Ikorxu (ku:rja:ka:lo: i:korksu:)

Duratie: 10 minuten

### Derde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Betover wezen**

Energie: 2

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

Incantatie: Kurval ikor *charm* (ku:rv:al i:kor)

Duratie: Direct

### Derde jaar (tweede semester)

#### *Spreuk*

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

Energie: 4 om de huid te maken en een uur in stand te houden. 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 magische en fysieke schade zolang de magiër de spreuk herhaalt. Zeg *no effect* tegen alle spreuken die effect hebben op de gezondheid (ook helpende spreuken) en fysieke schade. Geestbeïnvloedende spreuken dringen wel door het pantser heen.

Incantatie: Onzor Texikoru! (onzor tɛksi:koru:)

Duratie: Zolang de magiër de spreuk blijft herhalen

### Vierde jaar (eerste semester)

#### *Spreuk*

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

**Voorkennis:** -

Energie: 4

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

Incantatie: Mahalamor reortualikoru (Ma:ha:la:mor re:ortu:a:li:koru:)

Duratie: 1 uur of totdat de regeneratie wordt gebruikt.

### Vierde jaar (tweede semester)

afhankelijk van de minor op zaterdag.



# Spelverloop

Een hoofdevenement, als dit zich op de Academie afspeelt, heeft in feite altijd hetzelfde verloop. Het staat de spelers vrij om daaraan mee te doen of niet, maar we zouden het wel heel fijn vinden als je in ieder geval aanwezig bent bij het selecteren van de nieuwe studenten en (een flink deel van) de colleges.

De hieronder aangegeven tijden zijn een indicatie. Lees altijd goed de infomail die kort voor het evenement wordt verzonden door. Daarin staat de meest actuele informatie.

## Vrijdag

Iedereen is welkom vanaf 17:00. Ben je (veel) eerder? Meld dat dan even bij de secretaris ([secretaris@projectmlarp.nl](mailto:secretaris@projectmlarp.nl)). Rond 18:00 staat er een eenvoudige maaltijd van brood en soep klaar in de kantine. Hierna kun je je omkleden en alvast je bed opmaken. Tussen 18:30 en 19:30 is de check-in, waarna een algemeen intropraatje gehouden wordt.

Dan vertrekt iedereen naar buiten de poort en gaan we rond 20:00 tijd in.

In de loop van de avond vinden de afdelingstesten plaats. Hierbij worden de eerstejaars studenten getoetst om te kijken bij welke afdeling ze het beste passen. De ouderejaars studenten hebben hiervoor een opdracht verzonnen die past bij de eigenschappen van hun afdeling.

Vanaf 01:00 komt er geen nieuw plot meer in het spel (sommige dingen die bezig zijn lopen mogelijk nog wel door) en tussen 02:00 en 08:00 zijn er geen spelleaders beschikbaar.

## Zaterdag

Vanaf 08:00 staat het ontbijt klaar in de kantine. Dit is IC. Om 09:00 beginnen de colleges volgens het rooster. Hieronder is een voorbeeld te vinden van hoe dat eruit ziet. De uiteindelijke versie ontvang je vooraf aan het evenement in de algemene infomail. EHBV staat voor Eerste Hulp bij Vervloeking en GvM is Geschiedenis van Magie. Tijdens een vrij uur is het mogelijk om aan te sluiten bij een ander vak, maar dit is niet verplicht. Van 12:00 tot 13:00 is er een lunchpauze. Er staat dan brood klaar in de kantine tot ongeveer 14:00. Na 14:25 zijn er geen colleges meer, dus kan iedereen kiezen wat te doen. Na de colleges van de eerste dag is het personage in staat om de spreuk of vaardigheid van dat semester te doen en heeft het meer magische energie ter beschikking.

Ook op de zaterdag geldt dat er geen nieuwe plot meer in het spel komt vanaf 01:00 en dat de spelleaders afwezig zijn tussen 02:00 en 08:00.

## Zondag

Vanaf 08:00 staat het ontbijt klaar in de kantine. Dit is IC. Om 09:00 beginnen de colleges volgens het rooster. Na het laatste college krijgen de afgestudeerde vierdejaars studenten hun diploma en wordt de afdelingsbeker uitgereikt.

Tijdens het hele evenement kunnen de leden van de verschillende afdelingen punten verdienen of verliezen in de strijd om de afdelingsbeker. Elke professor en de rector kan dat doen. Dit gaat op een schaal van -10 tot en met 10. 10 punten krijgen of verliezen is zeer uitzonderlijk. In de kantine hangt een overzicht dat regelmatig wordt bijgewerkt. De afdeling met de meeste punten na de colleges op de laatste dag wint de afdelingsbeker. Het winnen van de afdelingsbeker levert de afdeling een voordeel op.

| Rooster       | Alchemie       | Combatisme    | Elementalisme  | Genezing    | Kruidenkunde | Ritualisme<br>(jaar 1 en 2) | Ritualisme<br>(jaar 3 en 4) | Zoölogie       |
|---------------|----------------|---------------|----------------|-------------|--------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------|
| 09:00 - 09:40 | Astronomie     | Humaankunde   | Geschiedenis   |             |              | Geschiedenis                | Astronomie                  |                |
| 09:45 - 10:25 |                | Monsterologie | Betovering     | Humaankunde | Humaankunde  | Astronomie                  |                             | Betovering     |
| 10:30 - 11:10 | Transfiguratie | Betovering    | Transfiguratie | Betovering  | Geschiedenis | Droomkunde                  | Geschiedenis                | Monsterologie  |
| 11:15 - 11:55 | Drankenkunde   | EHBV          | Cirkelmagie    | EHBV        | Drankenkunde |                             | Cirkelmagie                 | Transfiguratie |
| 13:00 - 13:40 | Herbologie     | Duelleren     | Runenleer      | Cirkelmagie | Herbologie   | Cirkelmagie                 | Runenleer                   | Duelleren      |
| 13:45 - 14:25 | Humaankunde    |               |                | Herbologie  | Droomkunde   | Runenleer                   | Droomkunde                  | Humaankunde    |

| Lokaalroosters | Grote zaal | Torenkamer  | Laboratorium | Bovenzaal    | Benedenzaal   | Koffiekamer    |
|----------------|------------|-------------|--------------|--------------|---------------|----------------|
| 09:00 - 09:40  |            | Astronomie  | Humaankunde  | Geschiedenis |               |                |
| 09:45 - 10:25  | Betovering | Astronomie  |              | Humaankunde  | Monsterologie |                |
| 10:30 - 11:10  | Betovering | Droomkunde  |              | Geschiedenis | Monsterologie | Transfiguratie |
| 11:15 - 11:55  | EHBV       | Cirkelmagie | Drankenkunde |              |               | Transfiguratie |
| 13:00 - 13:40  | Duelleren  | Cirkelmagie | Herbologie   |              | Runenleer     |                |
| 13:45 - 14:25  |            | Droomkunde  | Herbologie   | Humaankunde  | Runenleer     |                |

Na tijd-uit helpt iedereen mee om alles zo snel mogelijk op te ruimen en schoon te maken. Zo is het mogelijk dat iedereen rond 17:00 weer moe, maar hopelijk tevreden, naar huis kan.

## *Praktische zaken*

Hieronder staan alle praktische dingen die nodig zijn voor een hoofdevenement. Een deel hiervan geldt ook voor expedities en andere evenementen, maar omdat die vaak korter zijn en op andere locaties plaatsvinden, ontvang je de actuele lijst vooraf via de mail.

### Wat Project M verzorgt

- Een (stapel)bed met matras en kussen op een slaapzaal van 10 tot 12 personen.
- Een eenvoudige maaltijd op vrijdagavond. Ontbijt, lunch en diner op zaterdag, ontbijt en lunch op zondag.
- Het gebruik van toiletten en douches
- Een stropdas te leen van de afdeling waarbij je bent ingedeeld.

### Wat we van spelers verwachten

- Dat hun aanmelding op orde is, inclusief betaling.
- Een toverstaf. Zonder toverstaf kun je je personage niet uitspelen. De vereniging heeft een aantal toverstaffen die bij het inchecken gehuurd kunnen worden.
- Kostuum. In principe is er veel mogelijk, alleen spijkerbroeken en T-shirts met (grote) opdruk zijn niet toegestaan
- Slaapzak, hoeslaken en kussensloop.
- Toiletspullen en handdoek.
- Theedoek.

### Wat ook leuk of nuttig is

- Een kantinekaart. Hiermee kun je (warme) snacks en dranken (buiten thee, koffie en water) kopen in de kantine. Je kunt deze bij het aanmelden voor een evenement of bij het inchecken aanschaffen. De kaart blijft meerdere evenementen geldig.
- Spullen om je studie mee uit te spelen. Denk daarbij aan flesjes met ingrediënten, krijt of kaarsjes om een rituele cirkel te maken, schriften, pennen etc.
- Dingen om je personage extra bijzonder te maken, bijvoorbeeld een bijzondere hoed of een leuke bril
- Als je personage hobby's heeft, kun je daar ook spullen voor meenemen als je dat leuk vindt.
- Oordopjes

## Locatie

Het hoofdevenement vindt plaats in:  
Het Kruithuis,  
Schiekade 1  
2627 BL Delft

## Routebeschrijving

### **A13 uit de richting Den Haag/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 linksaf de Energieweg in (vlak voor de Volkswagendealer)
- Einde van de weg linksaf de Schiekade in
- Na ca. 100 meter kun je 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 linksaf de Energieweg in (vlak voor de Volkswagendealer)
- Einde van de weg linksaf de Schiekade in
- Na ca. 100 meter kun je links op het parkeerterreintje parkeren

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