

# Spreuken en Vaardigheden Academie der Toverkunsten



# Inhoudsopgave

<b>Inhoudsopgave</b>	<b>1</b>
<b>Spreuken en vaardigheden</b>	<b>2</b>
Opbouw van spreuken en vaardigheden	2
Magische conditie	2
Basisspreuken en -vaardigheden	4
Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden	5
Studie Alchemie	5
Studie Combatisme	7
Studie Elementalisme	8
Studie Genezing	9
Studie Kruidenkunde	10
Studie Ritualisme	12
Studie Zoölogie	14

# 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

### 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 zagezegd sprintje te kunnen doen.

De tijd die minimaal tussen spreuken in moet zitten is 5 seconden. Dit geldt niet voor de basisspreuken.

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 van deze punten je zult hebben.

Nuldejaars	2 energie
Eerstejaars	4 energie
Tweedejaars	6 energie
Derdejaars	8 energie
Vierdejaars	10 energie

Wanneer je meer dan dit aantal energie gebruikt zonder pauze te nemen zal je nare consequenties ondervinden. Het eerste magiepunt dat je overheent zal je enorm veel pijn opleveren. Ga je er daarna nog een overheent, 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. Ze kunnen ook worden ingezet tijdens rituelen.

# 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 eerstejaar 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.

Buiten de lessen is het soms mogelijk om extra spreuken of vaardigheden te leren. Dit kan op allerlei manier worden geleerd. De lessen hiervoor kunnen langer of korter duren dan de normale lessen. Ook wat er wordt geleerd kan per keer verschillen. De uitdaging ligt dus bij het uitvinden hoe, wat, waar en wanneer als je iets extra's wilt leren.

# Basisspreuken en -vaardigheden

Alle studenten op de Academie hebben al een basis van magische kennis. Hierdoor zijn er spreuken en vaardigheden die iedereen al kan, voor je ook maar iets van les op de Academie hebt gehad.

## 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: **Openen I**

Energie: 1

Effect: De simpelste sloten kunnen met deze spreuk worden ontgrendeld. Roep hiervoor een spelleider.

De incantatie: Shem samayim

Duratie: Direct

## 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

# 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

*Combatanten worden getraind om andere magiërs uit te schakelen en zichzelf weerbaarder te maken tegen gevaarlijke spreuken. De combatanten zijn de frontlinie tegen gevaar en verschijnen ten tonele als spreken geen optie meer is.*

## Eerste jaar

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Overheersende kracht**

Energie: 1

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

Incantatie: Kurkuzma! Strike!

Duratie: Direct

## Tweede 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.

## Derde 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: Kurgroma! Damage!

Duratie: Direct

## Vierde jaar

*Spreuk*

*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 leysu tishrar no effect!

Duratie: Direct



# Studie Elementalisme

*Een elementalist leert hoe hij elk element kan gebruiken in zijn voordeel. Of het vermenging is met lucht verstevigen 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: Pay Eylanyarxu Dash!

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 die de elementalist krijgt, zeg *no effect* tegen deze calls.

Incantatie: Taek Tak Ta!

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

## Vierde jaar

*Spreuk*

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

Energie: 3

Effect: De tegenstander vat vlam. Gebruik hiervoor 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 teruggroeien 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 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 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 tovenaer 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.