

# Appendix - Chaos Magic

v0.15



Inleiding:	5
Algemene informatie rondom magie:	5
Mana Vormen	6
Mana omzetten naar spreuken	6
Beperkingen rondom magie:	6
Magische vaardigheden:	7
Overzicht:	7
Praktisch Hoe Chaos Magic te gebruiken?	7
1.1 Chaos Magic	7
1.2 De Chaos en zijn bijeffecten	8
1.3 Chaos spreuken en nieuwe spreuken leren	8
1.4 Beperkingen van magiërs	8
1.5 Manakosten	8
1.6 De regel van één positief effect	9
1.7 De regel van alle negatieve effecten	9
1.8 Type spreuken	9
1.9 Incantaties	9
1.10 Magie aanvoelen	10
1.11 Spreuk duratie	10
Chaos Magic Spreukenlijst:	11
Chaos Magic uitgewerkte spreukenlijst:	14
Basic Chaos Spells:	14
Basic Aspect Magic Spell	14
Basic Counterspell	14
Create Wisp	14
Destroy Insect	15
Fizzle	15
Hallucinating Arrow	15
Itch	15
Open Doors	16
Slowing Arrow	16
Vision	16
Winds of Magic	17
Andere Basic Chaos Spell:	17
Simple Chaos Spells:	18
Alter Small Object	18

BANG!	18
Break Small Ritual	18
Change Emotion	19
Chaotic Healing	19
Chaotic mind	19
Climb	20
Create nightmare	20
Decipher Language	20
Destroy Plant	21
Enhance ALL Senses	21
Find Magic	21
Fizzle	21
Fumble	22
Mislead	22
Mute	22
Shield	23
Simple Aspect Magic Spell	23
Simple Counterspell	23
Simple Language	24
Andere Simple Chaos Spell:	24
Difficult Chaos Spells:	25
Break Limb	25
Break Ritual	25
Chaotic Protection	25
Destroy Object	26
Difficult Aspect Magic spell	26
Difficult Counterspell	26
Drain Soul	27
Enhance Emotion	27
Fizzle	27
Greater Chaotic Healing	28
Hallucinations	28
KABOOM!	28
Overgrow	29
Redirect spell	29
Shielded from Weapons	29

Speak with the Dead	30
Teleport Small Distance	30
Vigilance	30
Andere Difficult Chaos Spell:	31
Hard Chaos Spells:	32
Break Large Ritual	32
Close Portal	32
Corrupt	32
Create Illusion	32
Create Weapon	33
Destroy Simple Creature	34
Enhance Weapon	34
Fizzle	34
Greater Chaotic Mind	34
Greater Teleport	35
Hard Aspect Magic spell	35
Hard Counterspell	36
KRAKABOOM!	36
Obsess	36
Open Portal	37
Rotting Limbs	37
Screech of Chaos	37
Sleep	38
Teleport Long Distance	38
Andere Hard Chaos Spell:	38
Incredible Chaos Spells:	39
Break Great Ritual	39
Chaos Monstrosity	39
Chaotic Surge	40
Destroy Chaos Magician	40
Disperse Enchantment	41
Ethereal Form	41
Fizzle	41
Force out Paragon	42
Imprint Memory	42
Incredible Aspect Magic spell	42

Incredible Counterspell	43
Ritual Barrier	43
SLURP!	43
Touch of Chaos	44
Andere Incredible Chaos Spell:	44

## Inleiding:

In dit boekje vind je alles wat je moet weten om een karakter met magische vaardigheden te spelen. Het gaat daarbij niet alleen om de vaardigheden en de spreuken die er zijn, maar ook om achtergrondinformatie over hoe de magie werkt en voelt. Mocht je nog een ander idee hebben over magie, behalve wat in deze appendix staat, neem dan even contact op met de spelleiding over jouw idee. Aan de hand daarvan kunnen we altijd kijken of er in jouw specifieke geval iets anders afgesproken kan worden. (Dergelijke ideeën worden per individueel geval bekeken en de spelleiding heeft hierbij altijd het laatste woord.)

## Algemene informatie rondom magie:

Magie is één van de belangrijkste krachtbronnen op Vitus. Deze rauwe kracht pulseert eigenlijk constant door de wereld heen in “pulsen”. Magiërs en/of wezens die in staat zijn om mana te vormen uit deze kracht voelen deze pulsen constant. Op hun eigen persoonlijke manier kunnen ze mana vormen uit deze pulsen en die vervolgens gebruiken om de meest wonderlijke spreuken te doen. Soms zijn de pulsen op bepaalde plekken zwakker, sterker of zelfs helemaal afwezig (wanneer hier duidelijke verschillen in zitten zal de SL dit aangeven).

Waarom de pulsen er precies zijn en wat nu de “juiste” of “beste” manier is om deze te gebruiken is niet bekend. Het gebruiken van magie is dan ook erg persoonlijk en zal voor ieder individu wat verschillen hebben. Ook de locatie waar de magie gebruikt wordt, kan soms de spreuken beïnvloeden.

**In het algemeen zijn de volgende dingen belangrijk om voor jouw eigen karakter te bepalen:**

- Hoe vorm ik mana uit de magische pulsen?
- Waarom kan ik deze spreuk uitvoeren? Hoe doe ik dit?
- Wat voel ik als ik deze spreuk uitvoer? (fysiek/gevoelsmatig/wetenschappelijk)

Ter voorbeeld: *Een zeer warrige Chaos magiër:*

- *Ik vorm mana door iedere ochtend te mediteren. Ik ga dan even zitten en dan zie ik een blaadje vallen, oh en ik hoor een eekhoorn en daarachter klinkt het alsof er een zwaardgevecht was, oh maar dat blaadje is toch wel super interessant en en en....*
- *Ik weet eigenlijk niet zo goed welke spreuk ik kan of doe, ik mik gewoon, doe de incantatie van de spreuk die ik probeer en dan hoop ik er het beste van. Meestal gaat dat best goed, soms gaat er wel eens wat mis.*
- *Van alles eigenlijk, soms voelt het alsof mijn lijf uit elkaar gescheurd wordt van de kracht, andere keren voelt het heel erg prettig of voel juist ik helemaal niks, sterker nog, soms gebeurt er überhaupt helemaal niks als ik probeer magie uit te voeren.*

Deze manier van mana vormen, gevolgd door een spreuk uitvoeren, is voor jou persoonlijk, maar het kan je helpen bij het aanleren van nieuwe spreuken en het hebben van spel met anderen. In de loop der tijd kun je uiteraard, meer of andere manieren bijleren die wellicht beter passen bij wat je probeert te doen en dus sterkere effecten veroorzaken.

## Mana Vormen

Het vormen van mana is iets waar je aanleg voor moet hebben of waar je geoefend in moet zijn. In de regel set uit zich dit in vaardigheden. Als jij bepaalde vaardigheden aangekocht hebt, krijg je een bepaalde hoeveelheid mana. Speltechnisch betekenen deze vaardigheden dat jij meer, minder of zelfs niet (als je bijvoorbeeld geen manavormende vaardigheden hebt) in staat bent om mana te vormen uit de magische pulsen.

Voor magiërs die zich met de chaotische tak van mana vormen bezig houden, kan dit zelfs betekenen dat de uit andere vaardigheden gevormde mana verloren gaat. Daarnaast kan deze chaotische manier van mana vormen ook een direct effect hebben op de ziel en het lichaam, in positieve, maar (helaas) ook negatieve zin.

In de uiteindelijk gevormde mana zit geen enkel verschil. Of de mana nu gevormd is door vaardigheid A of vaardigheid B, mana is mana. chaosspreuken, rituelen, aspectenspreuken etc. maken allemaal gebruik van mana. Je kunt dus op een chaotische manier mana vormen, terwijl je op een stabiele manier spreuken doet en andersom. Daarnaast kun je de vaardigheden ook mengen. Je kunt dus zonder regeltechnische problemen alle magische vaardigheden rondom mana vormen combineren.

## Mana omzetten naar spreuken

Het omzetten van de gevormde mana naar een spreuk kan op twee manieren plaatsvinden, namelijk via de Aspect Magic of Chaos Magic. Dit gebeurt door middel van een filter (Aspect Magic), waarmee de mana omgevormd wordt tot iets wat bruikbaar is voor wat de magiër probeert te bereiken. Of door de rauwe mana rechtstreeks te gebruiken (Chaos Magic).

Bij gebruik van Aspect Magic heeft de magiër normaal gesproken de volledige controle over de magische energie. Bij het gebruiken van de rauwe magie heeft de magiër juist erg weinig controle over de uitkomst. Hij of zij kan de magie simpelweg een richting en een vaag concept meegeven, maar welke spreuken deze Chaosmagiërs precies kunnen doen en welke effecten dit tot gevolg heeft, zijn zeer wisselend.

## Beperkingen rondom magie:

Magie beoefenen vraagt veel van het lichaam en de ziel. Juist doordat het veel vraagt van het lichaam, wordt magie beoefenen moeilijker op het moment dat er dikkere lagen materiaal zoals bepantsering op het lichaam van de magiër gedragen worden. Een magiër kan dan ook normaal gesproken geen gebruik maken van zijn/haar magische vaardigheden op het moment dat hij of zij een vorm van pantser draagt. (1 locatie voorzien van pantser is ook al een vorm van pantser dragen.) Er zijn echter wel magiërs op Vitus die getraind of geoefend zijn in het beoefenen van magie in pantser. Het is immers erg handig om een klap te kunnen vangen als je bijvoorbeeld een frontlinie magiër bent. Deze magiërs hebben over het algemeen wel een voorkeur rondom het soort pantser. Het leren spreuken uitvoeren in het ene soort pantser, betekent nog niet dat dit in een ander materiaal net zo makkelijk gaat. Zo zijn er magische genezers die in volwaardig staal hun werk doen, maar in een leren vest nog niet de makkelijkste spreuken uit kunnen voeren en andersom. Als je zelf een magiër wilt spelen die gebruik maakt van pantser, koop dan ook de vaardigheid Armour Casting die overeenkomt met je pantser.

## Magische vaardigheden:

Hieronder volgt een lijst met alle magische vaardigheden. De exacte punten kosten van vaardigheden kun je vinden in het Core Rulebook. De vaardigheden van level 3 en level 4 of Hard en Incredible Spells kunnen niet bij karaktercreatie gekozen worden, maar kunnen alleen IC geleerd worden. Vergeet niet om ook in het Core Rulebook te kijken voor alle andere vaardigheden die misschien nodig zijn of leuk kunnen bijdragen aan je karakter (bijvoorbeeld: Combine Spell, Ambidextrous, Armour Casting, Armour, Ritualist etc.).

### Overzicht:

- Aspect Magic
- Strong Soul
- Basic Aspect Spell
- Simple Aspect Spell
- Difficult Aspect Spell
- Hard Aspect Spell
- Incredible Aspect Spell
- Chaos Magic
- Subjectable to Chaos
- Basic Chaos Spell
- Simple Chaos Spell
- Difficult Chaos Spell
- Hard Chaos Spell
- Incredible Chaos Spell

**Let op!** Hogere levels van een vaardigheid overschrijven voorgaande levels. Als je bijvoorbeeld voor de vaardigheid Strong Soul level 1, 4 mana krijgt en voor Strong Soul level 2, 10 mana krijgt, word je totaal dus 10 mana en **NIET** 14. Mana uit verschillende vaardigheden, bijvoorbeeld Aspect Magic level 1 en Strong Soul level 2, mag je uiteraard wel bij elkaar optellen, omdat dit gegenereerd wordt uit verschillende vaardigheden.

## Praktisch Hoe Chaos Magic te gebruiken?

### 1.1 Chaos Magic

Chaos Magic is zoals de naam al zegt, nogal chaotisch en heeft zo nu en dan ook bijeffecten. Dit is het pakken van magie in zijn pure vorm en zonder verdere filtering tegen het doelwit aan smijten. Chaos Magic is voor wezens die de risico's en gevaren hiervan accepteren. Deze magiërs kunnen sommige dagen grote krachten hebben, maar andere dagen amper in staat zijn überhaupt iets te doen. Chaosmagiërs hebben om die reden dan ook een dagelijkse "incheck" om hun nieuwe spreuken/mana/bijwerkingen voor de dag te ontvangen. (**OC note:** Deze soort magie is zeer instabiel. Wil jij een karakter spelen dat altijd iets kan doen, dan moet je geen Chaos Magic nemen. Deze karakters zullen soms heel sterk zijn en soms zeer zwak, voor beginnende LARP'ers raden wij deze tak van magie ernstig af.)



## 1.2 De Chaos en zijn bijeffecten

Binnen de Chaos Magic is er slechts Chaos. Een Chaosmagiër bepaalt niet zelf welke spreuken hij of zij uit kan voeren. Je kunt dan ook alleen willekeurige spreuken van de Chaos Magic spreuken lijst toegewezen krijgen door de SL. Ter verduidelijking is er wel een Chaos Magic spreukenlijst. Dit om een weergave te geven welke spreuken je als Chaosmagiër mogelijk zou kunnen krijgen. Bij iedere start van de speeldag, meld je je dan ook bij de SL om jouw spreuken voor die dag te ontvangen.

Daarnaast is het uitvoeren van een Chaos Spell nooit zonder risico's, soms gaat het heel goed, maar soms gaat het ook helemaal fout. Aan het begin van het evenement krijg je een overzicht met bepaalde kleuren mee. Op deze kaartjes staat een effect bij het roepen van de kleur (door een SL) en een speciaal bijeffect voor jouw spreuken, zolang deze kleur actief is. Deze kaartjes zijn strikt persoonlijk en de effecten kunnen dan ook tussen verschillende Chaosmagiërs wisselen. In de praktijk, zal het gebeuren dat een SL in de loop van de dag een kleur roept. Bijvoorbeeld; Chaosmagiërs blauw! Dit betekent dat het effect bij roepen op dat moment optreedt en vanaf dat moment bij het doen van een spreuk het speciale bijeffect van het blauwe kaartje gebruikt moet worden. Roept de SL later op de dag bijvoorbeeld Chaosmagiërs rood, dan gaat het rood effect op dat moment in en gebruik je vanaf nu bij het uitvoeren van een spreuk het speciale effect zoals op het kaartje bij rood beschreven staat.

## 1.3 Chaos spreuken en nieuwe spreuken leren

Binnen Chaos Magic is het vergroten van het aantal spreuken ook mogelijk. Het werkt echter niet zo dat de magiër de spreuken kiest. De magiër kan bijvoorbeeld de vaardigheid Simple Chaos Spell met ervaringspunten kopen. Dit betekent dat de Chaosmagiër iedere dag één willekeurige Simple Chaos Spell toegewezen krijgt. (Na het ontbijt moet je je melden om je spreuken voor die dag en eventuele mana voor die dag te ontvangen.) Door deze vaardigheid bijvoorbeeld 3 keer aan te schaffen en ook eenmaal een Difficult Chaos Spell te kopen, krijgt de Chaosmagiër iedere dag 3 Simple Chaos Spells en 1 Difficult Chaos Spell toegeschreven. Concreet betekent dit dus dat Chaosmagiërs sommige dagen het ene kunnen, andere dagen het andere. Het IC leren van specifieke spreuken is voor Chaos magiërs onmogelijk. Zij kunnen echter wel actief proberen meer spreuken per dag te verkrijgen of een moeilijkere spreuk uit te voeren.

## 1.4 Beperkingen van magiërs

Magie heeft enkele beperkingen. Zo moet een magiër zijn/haar incantaties kunnen voltooien om zijn/haar magie effect te laten hebben. Als je dus een klap incasseert, opzij geduwd wordt, afgeleid raakt of op welke andere manier dan ook je concentratie verliest, heeft jouw spreuk geen effect. Je bent de gebruikte mana echter wel kwijt! Verder kan magie niet beoefend worden, terwijl de magiër pantser draagt, tenzij hij/zij hier de juiste vaardigheden voor heeft, of een andere creatieve manier IC gevonden heeft.

## 1.5 Manakosten

Het uitvoeren van Chaos Magic gebruikt exact dezelfde mana als Aspect Magic, rituelen of andere vormen van magie. Het verwerken van deze energie voor de ziel werkt echter iets anders. Er zijn dan ook specifieke "Subjectible to Chaos" vaardigheden. Deze vaardigheden zijn, net zoals Chaos Magic zelf, instabiel en zullen het ene moment veel meer en het

andere moment veel minder mana opleveren. Daarnaast kunnen, afhankelijk van de hoeveelheid mana die hiermee verkregen wordt of verloren gaat, ook bijeffecten optreden. (Denk daarbij aan fysieke eigenaardigheden, gedragsveranderingen etc.) De keuze voor een stabiele, instabiele of combinatie van beide bronnen van mana is aan de speler zelf. Voor het uitvoeren van spreuken wordt er tussen beide soorten mana geen onderscheid gemaakt.

Wat manakosten betreft is het vrij simpel. Een spreuk is, Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible en aan deze namen zijn de waarden, 0/1,1,2,3 & 4 gekoppeld. De manakosten zijn dan ook altijd gelijk aan deze waarden. Concreet betekent dit dat een Basic Spell altijd 0 of 1 mana kost, een Simple Spell altijd 1 mana kost, etc. Zie hieronder ook de tabel:

Spreuk	Manakosten
Basic Chaos Spell	Basis Chaos Spells kosten 0 mana totdat je het limiet overschrijdt. Daarna kost het één mana per keer.
Simple Chaos Spell	1 mana per keer.
Difficult Chaos Spell	2 mana per keer.
Hard Chaos Spell	3 mana per keer.
Incredible Chaos Spell	4 mana per keer.

## 1.6 De regel van één positief effect

Zie het core rulebook voor de regel van één.

## 1.7 De regel van alle negatieve effecten

Zie het core rulebook voor de regel van alle negatieve effecten.

## 1.8 Type spreuken

Binnen het spel heeft iedere spreuk een bepaald type aanduiding gekregen. Dit kan zijn Hex, Direct Damage, Buff, Sensory, Healing of Other. Het kan soms gebeuren dat de SL iets zegt, zoals alle magiërs met een Healing spreuk krijgen 1 schade, of alle Direct Damage spreuken werken in dit gebied niet. Zorg dus zelf dat je goed weet welke spreuken je precies hebt en onder welk type dit valt, dit kan binnen het spel nodig zijn.

## 1.9 Incantaties

Een magiër kan normaal gesproken niet zomaar spreuken gebruiken. Dit vereist een bepaalde incantatie (woorden of zinnen), gecombineerd met een geestelijke inspanning (het gebruiken van mana). De incantatie behorend bij de spreuk en de manakosten zijn op basis van de moeilijkheid van de spreuk. Afhankelijk van hoe moeilijk de spreuk is, moeten er meer woorden gezegd worden. Daarnaast moeten er altijd tenminste 5 woorden gezegd worden met daarna het effect van de spreuk. Een Simple Fire Arrow spreuk incantatie kan bijvoorbeeld zijn: Laat hem/haar branden als vuur! Fire Arrow! maar ook: Bij de krachten van frictie, Fire Arrow! Je bent zelf vrij om hier variaties op te bedenken, je moet alleen altijd

minimaal 5 woorden zeggen en een aantal extra woorden aan de hand van de moeilijkheid van de spreuk (5 woorden voor Basic & Simple, 10 woorden voor Difficult, 15 woorden voor Hard, 20 woorden voor Incredible.) Mocht je nog andere manieren van incantatie willen uitoefenen zoals ritueel dansen, handgebaren maken etc., dan kan dit in overleg met de spelleiding.

## **1.10 Magie aanvoelen**

Zoals eerder vermeld, voelen alle magiërs in normale gebieden constant pulsen van magie. Magiërs die voorwerpen of magische eigenaardigheden onderzoeken, kunnen dan ook een uitspraak doen over of iets wel of niet magisch is. Daarnaast kunnen ze een inschatting maken of het meer Chaos Magic-achtig of meer Aspect Magic-achtig is.

## **1.11 Spreuk duratie**

Binnen Fable forge hanteren wij voor de duratie van spreuken de volgende richtlijnen:

- Direct: De spreuk gaat direct in werking en heeft hierna verder geen duratie.
- Eén encounter: De spreuk gaat direct in werking en blijft gedurende de encounter werken. De richtlijn hiervoor is ongeveer 15 minuten. Met een encounter wordt bedoeld, het oplossen van een puzzel, een gevecht wat uitbreekt etc.
- Eén dagdeel: De spreuk gaat direct in werking en blijft tot de eerstvolgende maaltijd actief. Daarna is het effect van de spreuk vervlogen.
- Eén dag: De spreuk gaat direct in werking en blijft actief tot het ontbijt de volgende ochtend.
- Overig: Als er om wat voor reden dan ook iets anders besloten wordt door de SL, dit zal je vooral bij rituelen etc. terugzien. Denk aan gedurende een event een bepaalde Buff, of een magisch voorwerp houdbaar tot en met een bepaald event.

## Chaos Magic Spreukenlijst:

Basic Chaos Spells: .....	14
Basic Aspect Magic Spell .....	14
Basic Counterspell.....	14
Create Wisp .....	14
Destroy Insect.....	15
Fizzle.....	15
Hallucinating Arrow.....	15
Itch .....	15
Open Doors .....	16
Slowing Arrow.....	16
Vision .....	16
Winds of Magic .....	17
Andere Basic Chaos Spell:.....	17
Simple Chaos Spells: .....	18
Alter Small Object.....	18
BANG!.....	18
Break Small Ritual .....	18
Change Emotion.....	19
Chaotic Healing .....	19
Chaotic mind.....	19
Climb.....	20
Create nightmare.....	20
Decipher Language .....	20
Destroy Plant.....	21
Enhance ALL Senses.....	21
Find Magic .....	21
Fizzle.....	21
Fumble.....	22
Mislead.....	22
Mute .....	22
Shield.....	23
Simple Aspect Magic Spell.....	23
Simple Counterspell .....	23
Simple Language.....	24
Andere Simple Chaos Spell: .....	24

Difficult Chaos Spells: .....	25
Break Limb.....	25
Break Ritual .....	25
Chaotic Protection .....	25
Destroy Object.....	26
Difficult Aspect Magic spell.....	26
Difficult Counterspell.....	26
Drain Soul .....	27
Enhance Emotion .....	27
Fizzle.....	27
Greater Chaotic Healing.....	28
Hallucinations .....	28
KABOOM! .....	28
Overgrow .....	29
Redirect spell .....	29
Shielded from Weapons.....	29
Speak with the Dead .....	30
Teleport Small Distance .....	30
Vigilance .....	30
Andere Difficult Chaos Spell:.....	31
Hard Chaos Spells: .....	32
Break Large Ritual.....	32
Close Portal .....	32
Corrupt.....	32
Create Illusion.....	32
Create Weapon.....	33
Destroy Simple Creature .....	34
Enhance Weapon .....	34
Fizzle.....	34
Greater Chaotic Mind .....	34
Greater Teleport .....	35
Hard Aspect Magic spell.....	35
Hard Counterspell.....	36
KRAKABOOM!.....	36
Obsess.....	36
Open Portal.....	37

Rotting Limbs.....	37
Screech of Chaos .....	37
Sleep.....	38
Teleport Long Distance .....	38
Andere Hard Chaos Spell:.....	38
Incredible Chaos Spells: .....	39
Break Great Ritual .....	39
Chaos Monstrosity.....	39
Chaotic Surge .....	40
Destroy Chaos Magician .....	40
Disperse Enchantment .....	41
Ethereal Form.....	41
Fizzles.....	41
Force out Paragon.....	42
Imprint Memory.....	42
Incredible Aspect Magic spell.....	42
Incredible Counterspell.....	43
Ritual Barrier.....	43
SLURP!.....	43
Touch of Chaos .....	44
Andere Incredible Chaos Spell:.....	44

# Chaos Magic uitgewerkte spreukenlijst:

## Basic Chaos Spells:

### Basic Aspect Magic Spell

Beïnvloed: \*

Doelwit: \*

Type: \*

Range: \*

Duratie: \*

Omschrijving: De magiër kan 1 van de Basic Aspect Magic spreuken uitvoeren. Bij het verkrijgen van spreuken worden de Basic Aspect Magic spreuken ook meegenomen. Er is dus een bepaalde kans dat je een Basic Aspect Magic spreuk krijgt, of één van de andere Chaos Spells.

Effect: \*

Call: \*

\*zoals beschreven staat in de Appendix - Aspect Magic, voor die specifieke spreuk\*

### Basic Counterspell

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een spreuk die gedaan is

Type: Other

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om met rauwe magie een andere spreuk ongedaan te maken.

Effect: Zodra iemand een Basic Spell cast, kun je het effect hiervan teniet doen. Doe dit door direct 'Counterspell' te roepen en daarna zelf de incantatie alsnog uit te spreken.

Call: Basic Counterspell! (wijs naar doelwit), 5 woorden naar eigen keuze.

### Create Wisp

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: \*

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een klein lichtgevend wezentje op te roepen. Dit wezentje kan je helpen om de uitgang te vinden als je verdwaald bent of niet weet waar je heen moet.

Effect: Een SL of NPC zal het wezentje tijdelijk spelen of uitleggen waar je heen moet.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Create Wisp

## Destroy Insect

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Een klein insect (richtlijn, kleiner dan 20 cm)

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de magie in het wezen zelf te beïnvloeden, na wat borrelen en veel pijn explodeert het insect.

Effect: De 'Hitpoints' van het wezen gaan naar 0 en het krijgt een 'Fatal' effect.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Destroy Insect

## Fizzle

Beïnvloed: -

Doelwit: -

Type: -

Range: -

Duratie: -

Omschrijving: De magiër krijgt het niet voor elkaar om een spreuk uit de chaospulsen te halen. Het lukt simpelweg niet om een magische spreuk voor elkaar te krijgen. Er is dan ook geen effect aan deze spreuk.

Effect: -

Call: -

## Hallucinating Arrow

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit in de war te brengen, het doelwit vergeet wat hij/zij aan het doen is en gedraagt zich verward.

Effect: Het doelwit ontvangt het 'Confuse' effect en is gedurende 30 seconden ontzettend in de war, praat wartaal, beweegt ongecoördineerd etc. Na een Calm spreuk of een goede klap tegen het hoofd/bij kennis schudden, komt het doelwit weer bij zinnen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Hallucinating Arrow, Hallucinate 30 seconden

## Itch

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit verschrikkelijke jeuk te geven. Het doelwit zal simpelweg moeten krabben om de jeuk tegen te gaan.

Effect: Gedurende 10 seconden heeft het doelwit verschrikkelijke jeuk.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Itch 10 seconden



## Open Doors

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een deur/luik/kist zonder slot

Type: Other

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om iets te openen zonder dat hij/zij daar fysiek moeite voor moet doen.

Effect: De deur/luik/kist gaat op magische wijze open, vraag de SL om de deur even voor je te openen. (Als er geen SL in de buurt is, mag je uiteraard zelf je handje omhoog steken en de deur even openen)

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Open Doors

## Slowing Arrow

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om iemand anders langzaam te laten bewegen.

Effect: Het doelwit gaat in slow-motion bewegen en praten voor een korte tijd.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Slowing Arrow, Slow 10 seconden

## Vision

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf

Type: Sensory

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een kijkje te nemen in de toekomst, soms kloppen deze visioenen, soms ook niet.

Effect: Roep een SL bij het doen van deze spreuk. Je kunt een onderwerp kiezen waar je een visioen over wilt krijgen, de SL geeft je dan een visioen over dit onderwerp. Of dit waarheid is of niet zal afwachten blijven.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Vision

## Winds of Magic

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt een puls van magie om het doelwit achteruit te laten vliegen.

Effect: Het doelwit krijgt een 'Strike' en vliegt daardoor een paar meter naar achter.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Winds of magic, Strike

## Andere Basic Chaos Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}

## Simple Chaos Spells:

### Alter Small Object

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een voorwerp naar keuze

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een klein voorwerp er met een illusie anders uit te laten zien. Je kunt bijvoorbeeld een steentje, een muntstuk laten lijken.

Effect: Het voorwerp zal gedurende de encounter lijken op iets anders. Zo kun je bijvoorbeeld een handelaar betalen met wat steentjes. Na de encounter worden de voorwerpen weer zoals vanouds met alle gevolgen van dien.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Alter Small Object.

### BANG!

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magische pulsen worden door de magiër bij elkaar gedrukt op een locatie, tot er een explosie volgt. Het doelwit krijgt hier uiteraard schade van.

Effect: Het doelwit krijgt 3 schade.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, BANG! 3 Chaos Magic

### Break Small Ritual

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een ritueel

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een rituele barrière of klein ritueel te verstoren.

Effect: Roep altijd een SL voordat je deze spreuk uit gaat voeren. Door middel van roleplay mag de chaos magiër proberen het ritueel te verstoren. Dit zal afhankelijk van de roleplay meer of minder mana kosten en meer of minder succesvol kunnen zijn. In de vuistregel kun je hiermee rituelen breken met minder dan 3 personen en tot maximaal 10 mana.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Break Small ritual.

## Change Emotion

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de emoties van het doelwit te beïnvloeden. Hij/Zij kan van woedende barbaren, blijde wezens maken en andersom.

Effect: Het doelwit verandert heftig van emotie, de magiër kiest welke emotie (denk aan woede, blijheid, frustratie, verdriet etc.). Gedurende de komende encounter zal dit effect zo blijven.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Change Emotion

## Chaotic Healing

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt de krachten van de chaos om het doelwit te genezen. De chaos is nogal heftig voor een normaal lichaam en dit is dus niet altijd even prettig voor het doelwit.

Effect: Het doelwit, krijgt eerst gedurende 10 seconden het 'Pain' effect. Vervolgens geneest hij/zij 3 'Hitpoints' en zal nog 1 minuut het 'Hallucinate' effect over zich heen krijgen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Chaotic Healing (10 seconden Pain, Heal 3 Hitpoints, 1 minuut Hallucinate)

## Chaotic mind

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër doordrenkt zijn/haar geest met chaos waardoor het voor anderen bijna onmogelijk is om hier grip op te krijgen.

Effect: Gedurende het dagdeel mag de magiër het eerste geestbeïnvloedende effect per encounter negeren. (je mag dus een dagdeel lang, het eerste geestbeïnvloedende effect per encounter negeren, als je meerdere geestbeïnvloedende effecten in een korte tijd achter elkaar krijgt, heeft dit wel gewoon effect.) zeg 'No effect, Chaotic Mind' als je op deze manier een effect negeert.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Chaotic Mind

## Climb

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: Gedurende de encounter kan het doelwit heel goed klimmen. Je kunt in bomen of andere hoge plekken komen.

Effect: Door te klimmen, kan de magiër op vreemde plekken komen. Wanneer je dit doet, dien je bij de boom/muur/plek waar je op wilt klimmen te blijven en je vinger in de lucht te houden om dit uit te beelden. Zolang je dit doet kun je alleen geraakt worden door pijlen en magische projectielen. Als je hierdoor geraakt wordt, doe je je vinger omlaag en speel je het effect van een strike uit, naast de andere effecten die je op je krijgt door hetgeen wat je raakt.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Climb

## Create nightmare

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit zijn/haar grootste angsten onder ogen te laten komen. Gedurende de encounter zal het doelwit bang zijn voor de magiër.

Effect: Het doelwit zal 30 seconden wegrennen van het doelwit en gedurende de gehele encounter bij de magiër weg willen blijven (meer dan 5 meter afstand) Een Calm spreuk doet het effect van deze spreuk teniet.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, create nightmare, fear 1 encounter.

## Decipher Language

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf

Type: Sensory

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om makkelijker de teksten in andere talen te kunnen begrijpen.

Effect: Roep een SL voordat je deze spreuk doet, afhankelijk van de moeilijkheid van de taal en jouw eigen ervaring met de taal die je probeert te ontcijferen zal er een bepaalde hoeveelheid tekst vertaald, of deels vertaald worden. Het kan ook zijn dat je slechts hints krijgt over hoe dit te vertalen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Decipher Language

## Destroy Plant

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Een plant

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de magie in de plant zelf te beïnvloeden, na wat borrelen en veel pijn explodeert de plant.

Effect: De 'Hitpoints' van de plant gaan naar 0 en krijgt een 'Fatal' effect.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Destroy Plant

## Enhance ALL Senses

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër versterkt alle zintuigen van het doelwit (inclusief het 6e) en is daardoor veel gevoeliger voor allerlei dingen. Zowel in positieve als in negatieve zin.

Effect: Je kunt beter zien, voelen, horen, ruiken, proeven en dingen aan voelen komen. Als je gebruik wil maken van dit effect, meld het dan bij de SL.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Enhance all Senses

## Find Magic

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Alles binnen 5 meter

Type: Sensory

Range: Alles binnen 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om magische voorwerpen en magiërs op te sporen bij hem/haar in de buurt.

Effect: Alle magische voorwerpen of magiërs binnen 5 meter moeten dit bekend maken aan de magiër.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Find Magic

## Fizzle

Beïnvloed: -

Doelwit: -

Type: -

Range: -

Duratie: -

Omschrijving: De magiër krijgt het niet voor elkaar om een spreuk uit de chaospulsen te halen. Het lukt simpelweg niet om een magische spreuk voor elkaar te krijgen. Er is dan ook geen effect aan deze spreuk.

Effect: -

Call: -

## Fumble

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër geeft een magische tik tegen de hand van het doelwit waardoor het doelwit een voorwerp klunzig uit zijn/haar handen laat vallen.

Effect: Het doelwit laat iets uit zijn/haar handen vallen (wapen, magisch voorwerp, etc.)

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Fumble

## Mislead

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Gespreksafstand.

Duratie: Direct (de eerste 3 volzinnen hierna tellen als de mislead), de mislead werkt daarna maximaal een dag op het doelwit.

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om iemand een redelijk geloofwaardig verhaal aan te praten. Het doelwit zal gedurende de dag overtuigd zijn dat wat de magiër zei waarheid is, tenzij er expliciet bewezen wordt dat dit niet het geval is.

Effect: Tijdens een gesprek kun je deze spreuk uitvoeren, degene met wie je praat zal de volgende 3 volzinnen die jij zegt als de waarheid zien. (meldt dit zelf ook even OC aan het doelwit) Dit blijft geldig tot het eind van de dag of tot iemand het tegendeel bewijst. Wanneer dit moment komt, beseft de persoon onmiddellijk dat hij misleid is.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Mislead

## Mute

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om ervoor te zorgen dat het doelwit niet meer kan praten. Op andere manieren communiceren kan uiteraard nog wel.

Effect: Het doelwit kan gedurende 1 minuut niet praten of spreuken uitvoeren.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Mute 1 minuut

## Shield

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om zichzelf of een ander te beschermen van schade.

Effect: Het doelwit krijgt een magisch schild van 2 AP om zich heen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Shield

## Simple Aspect Magic Spell

Beïnvloed: \*

Doelwit: \*

Type: \*

Range: \*

Duratie: \*

Omschrijving: De magiër kan 1 van de Simple Aspect Magic spreuken uitvoeren. Bij het verkrijgen van spreuken worden de Simple Aspect Magic spreuken ook meegenomen. Er is dus een bepaalde kans dat je een Simple Aspect Magic spreuk krijgt of een van de andere Chaos Spells.

Effect: \*

Call: \*

\*zoals beschreven staat in de Appendix - Aspect Magic, voor die specifieke spreuk\*

## Simple Counterspell

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een spreuk die gedaan is

Type: Other

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om met rauwe magie een andere spreuk ongedaan te maken.

Effect: Zodra iemand een Basic of Simple Spell cast, kun je het effect hiervan teniet doen.

Doe dit door direct 'Counterspell' te roepen en daarna zelf de incantatie alsnog uit te spreken.

Call: Simple Counterspell! (wijs naar doelwit), 5 woorden naar eigen keuze.



## Simple Language

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het spraakvermogen van het doelwit aan te tasten. Het doelwit kan alleen nog maar simpele woorden gebruiken om zich uit te drukken.

Effect: Het doelwit kan alleen nog maar met woorden praten die uit 3 of minder letters bestaan. Het doelwit kan wel nog gewoon spreuken of incantaties proberen te doen zoals normaal, zolang ze maar alleen woorden van 3 of minder letters gebruiken in de incantatie. De call zelf, mag het doelwit uiteraard wel volledig uitspreken.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Simple Language

## Andere Simple Chaos Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}

## Difficult Chaos Spells:

### Break Limb

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een bot in een ledemaat te laten versplinteren.

Effect: Het aangeraakte ledemaat wordt onbruikbaar tot het genezen is. De effecten van deze spreuk kunnen door goede dokters of gevorderde magische genezing weer teniet gedaan worden.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Break Limb

### Break Ritual

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een ritueel

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een rituele barrière of ritueel te verstoren.

Effect: Roep altijd een SL voordat je deze spreuk uit gaat voeren. Door middel van roleplay mag de chaos magiër proberen het ritueel te verstoren. Dit zal afhankelijk van de roleplay meer of minder mana kosten en meer of minder succesvol kunnen zijn. In de vuistregel kun je hiermee rituelen tot aan 10 personen en maximaal 20 mana breken.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Break Ritual.

### Chaotic Protection

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Aanraking

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër omhult zichzelf of het doelwit in een schild van rauwe Chaos Magic. Zodra de persoon geraakt wordt, zal het schild namens de magiër terug aanvallen.

Effect: De magiër krijgt 2 'Armour points'. Per keer dat zo'n 'Armour Point' vernietigd wordt, omdat je bijv. geslagen wordt, mag je 'Retribution' callen.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Chaotic Protection. De eerste twee keer dat je geraakt wordt, geef je daarna de call, Retribution 1 Chaos Magic.

## Destroy Object

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Een voorwerp naar keuze (maximaal zo groot als een two-handed weapon)

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër verzamelt de chaos energie in een object en laat het dan uit elkaar spatten.

Effect: Het object ontvangt een 'Sunder' effect. Voor de meeste objecten is dit genoeg om vernietigd te worden.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Destroy Object, Sunder

## Difficult Aspect Magic spell

Beïnvloed: \*

Doelwit: \*

Type: \*

Range: \*

Duratie: \*

Omschrijving: De magiër kan 1 van de Difficult Aspect Magic spreuken uitvoeren. Bij het verkrijgen van spreuken, worden de Difficult Aspect Magic spreuken ook meegenomen. Er is dus een bepaalde kans dat je een Difficult Aspect Magic spreuk krijgt, of een van de andere Chaos Spells.

Effect: \*

Call: \*

\*zoals beschreven staat in de Appendix - Aspect Magic, voor die specifieke spreuk\*

## Difficult Counterspell

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een spreuk die gedaan is

Type: Other

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om met rauwe magie een andere spreuk ongedaan te maken.

Effect: Zodra iemand een Basic, Simple of Difficult Spell cast, kun je het effect hiervan teniet doen. Doe dit door direct 'Counterspell' te roepen en daarna zelf de incantatie alsnog uit te spreken.

Call: Difficult Counterspell! (wijs naar doelwit), 10 woorden naar eigen keuze.

## Drain Soul

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de ziel van het doelwit aan te tasten voor zijn/haar eigen gewin.

Effect: Roep altijd een SL voordat je deze spreuk doet. Het aangeraakte doelwit verliest 1 tot 3 soul points en heeft gedurende 10 seconde enorme pijn. Je kunt er hierdoor zelf 0 tot 2 soul points bij krijgen. Dit is wel afhankelijk van hoe je het uitspeelt en of er vrijwillig Soul Points worden afgestaan of niet. Dit is uiteraard ook niet zonder gevolgen voor de Chaosmagiër zelf. Daarnaast mag deze spreuk maximaal 1 keer per event gedaan worden.

Call: (roleplay vooraf of achteraf) 10 woorden naar eigen keuze, Drain Soul, Pain 10 seconde, meld je straks bij een SL.

## Enhance Emotion

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de emoties van het doelwit te beïnvloeden. Hij/Zij kan de kracht van een emotie enorm versterken. Zo kan hij/zij een boos persoon compleet door het lint laten gaan, of een blij iemand niet meer laten stoppen met lachen.

Effect: Het doelwit ervaart de huidige emotie 10x zo sterk. Gedurende de komende encounter zal dit effect zo blijven.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Enhance Emotion

## Fizzle

Beïnvloed: -

Doelwit: -

Type: -

Range: -

Duratie: -

Omschrijving: De magiër krijgt het niet voor elkaar om een spreuk uit de chaospulsen te halen. Het lukt simpelweg niet om een magische spreuk voor elkaar te krijgen. Er is dan ook geen effect aan deze spreuk.

Effect: -

Call: -

## Greater Chaotic Healing

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt de krachten van de chaos om het doelwit te genezen. De chaos is nogal heftig voor een normaal lichaam en dit is dus niet altijd even prettig voor het doelwit. Bij het genezen van sommige ernstige wonden, merkt de magiër zelf ook dat deze manier van healen niet even prettig is.

Effect: Het doelwit, krijgt eerst gedurende 30 seconden het Pain effect. Vervolgens geneest het doelwit 5 'Hitpoints' of een 'Fatal' effect en zal daarna nog 1 minuut hallucineren. Als je een 'Fatal' geneest op deze manier, halveer je als magiër je eigen hitpoints afgerond naar boven.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Chaotic Healing (30 seconden Pain, Heal 5 Hitpoints (of cure Fatal), 5 minuten Hallucinate)

## Hallucinations

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit ontzettend te laten hallucineren. Dit kunnen zowel goede als kwade hallucinaties zijn.

Effect: Het doelwit gaat gedurende 15 minuten heftig hallucineren. Je maakt zelf de call Hallucinate Good of Bad. Afhankelijk hiervan krijgt het doelwit positieve hallucinaties of negatieve hallucinaties. Een Calm spreuk stopt het effect van deze hallucinaties.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Hallucinate Good/Bad 15 minuten

## KABOOM!

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Alles binnen 5 meter in de geschoten richting

Type: Direct Damage

Range: 5 meter in een richting naar keuze.

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een gerichte explosie te maken, dit geeft uiteraard een flinke puinhoop.

Effect: De magiër geeft een richting aan, alles wat in die lijn staat krijgt 3 schade en een 'Strike' effect. Daarnaast krijgt de magiër zelf ook 2 schade en een 'Strike' effect de andere kant op.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, KABOOM!, 3 Chaos Magic Strike 5 meter <wijs richting> die kant op

## Overgrow

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De krachten van chaos zorgen ervoor dat allerlei planten spontaan uit de grond beginnen te groeien. Het doelwit wordt door deze planten overwoekerd tot hij niet meer kan bewegen.

Effect: Het doelwit zal gedurende 1 minuut compleet stil blijven staan, tenzij iemand hem of haar bevrijdt. Als iemand zich actief met het bevrijden bezig houdt, duurt het effect maar 30 seconden.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Overgrow, Paralyze 1 minuut

## Redirect spell

Beïnvloed: Overig

Doelwit: een gecaste spreuk

Type: Other

Range: Het doelwit van de originele spreuk moet zich binnen 10 meter van jou bevinden.

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn krachten om een spreuk van een ander ergens anders heen te sturen dan diegene het bedoeld had.

Effect: Je kunt een basic, simple of difficult spell die gecast wordt door een ander, bijsturen naar een ander doelwit naar jouw keuze. Een ranged spreuk, kun je naar een ander doelwit sturen met dezelfde afstand limieten. Als het om een touch based spreuk gaat, kun je deze alleen via aanraking overdragen op een ander doelwit. Lukt het je niet om binnen 10 seconden de touch spreuk ergens anders op over te dragen, zal het effect op jezelf plaatsvinden. Als "ander doelwit" kun je uiteraard ook jezelf kiezen.

Call: Redirect spell, wijs (of raak aan) van het originele doelwit naar het nieuwe doelwit. Daarna 10 woorden naar eigen keuze.

## Shielded from Weapons

Beïnvloed: 'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een magisch harnas te creëren dat hem/haar tegen wapens beschermd.

Effect: De magiër ontvangt gedurende de encounter 1 schade minder van alle slagen gemaakt met een wapen. Magische schade of pijlen ontvangt hij/zij zoals normaal. Van slagen zoals 'Double' of 'Triple' ontvangt hij/zij 1 schade minder.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Shielded from Weapons

## Speak with the Dead

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf

Type: Sensory

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër versterkt zijn/haar zesde zintuig met Chaos Magic om op die manier met reeds overleden personen te praten.

Effect: Roep altijd een SL als je deze spreuk doet. Je kunt hiermee met recent overledenen praten. Als alternatief kan je proberen de geest van een eerder overleden persoon op te roepen om hiermee te communiceren. Vaak is het verstandig om de geest die je oproept op de een of andere manier te lokken met spullen of woorden e.d. zodat je precies die geest oproept. Je weet immers nooit zeker wie er antwoord...

Call: Ritueel gevolgd door 10 woorden naar eigen keuze, Speak with the Dead

## Teleport Small Distance

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër wordt of maakt iemand één met de magische pulsen en verplaatst het doelwit van de spreuk in een oogwenk ergens anders heen. Steek je hand op alsof je even verdwijnt (OC bent) en verplaatst jezelf de 20 meter afstand in de gewenste richting. Je kunt hiermee bijv. Ook door muren heen, maar als je niet ziet waar je uitkomt, is er een kans dat je vast komt te zitten op/in plekken waar je niet zonder hulp uit kunt komen. Als je een ander teleporteert, kan dat alleen naar zichtbare locaties waar iemand op een vaste ondergrond kan staan.

Effect: De magiër mag het doelwit maximaal 20 meter laten teleporteren in een richting naar keuze.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Teleport Small Distance

## Vigilance

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit erg alert te maken, het doelwit merkt meer dingen op en wordt een soort paranoïde.

Effect: Het doelwit wordt gedurende het dagdeel heel waakzaam. Dit betekent dat je moeilijker bestolen kunt worden, mensen sneller betrapt of op andere manieren meer dingen opmerkt. Wanneer je hiervan gebruik wilt maken om in het spel iets te doen, roep dan een SL.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Vigilance

### Andere Difficult Chaos Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}



## Hard Chaos Spells:

### Break Large Ritual

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een ritueel

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een sterke rituele barrière of groot ritueel te verstoren.

Effect: Roep altijd een SL voordat je deze spreuk uit gaat voeren. Door middel van roleplay mag de chaos magiër proberen het ritueel te verstoren. Dit zal afhankelijk van de roleplay meer of minder mana kosten en meer of minder succesvol kunnen zijn. In de vuistregel kun je hiermee rituelen tot aan 25 personen en maximaal 60 mana breken.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Break Large Ritual.

### Close Portal

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een openstaand portaal

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter/Tot het heropend wordt.

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een geopend portaal te sluiten. Een heel krachtig portaal zal na verloop van tijd vanzelf weer open gaan, maar op z'n minst tijdelijk gesloten kunnen worden.

Effect: Het geopende portaal gaat dicht, soms tijdelijk, soms tot het weer heropend wordt. Meld het sluiten van een portaal altijd bij een SL.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Close Portal

### Corrupt

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Dag

Omschrijving: De magiër gebruikt Chaos Magic om de ziel van het doelwit te corrumperen. Hij/Zij forceert als het ware de chaos de ziel in, ten koste van de ziel van het doelwit.

Effect: Het doelwit verliest direct 3 Soul Points, daarnaast zal het doelwit gedurende de dag ook last hebben van de verschijnselen waar de meeste Chaosmagiërs last van hebben. Het doelwit meldt zich na het ontvangen van deze spreuk uiteraard bij de SL. Het doelwit zelf mag proberen de verschijnselen tegen te gaan op allerlei creatieve manieren, maar de verloren Soul Points zullen verloren blijven. Daarnaast mag deze spreuk maximaal 1 keer per event gedaan worden.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Corrupt, 3 Soul Points weg, meld je bij de SL.

### Create Illusion

Beïnvloed: Overig

Doelwit: N.v.t.

Type: Other

Range: Direct naast je.

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër creëert een levensechte illusie. Alle andere wezens kunnen deze uiteraard ook zien met alle gevolgen van dien.

Effect: Overleg altijd even met een SL voor je deze spreuk doet. Wanneer mogelijk zullen we proberen een NPC te regelen om de illusie uit te spelen. Daarnaast moet je dan even aan de SL uitleggen wat voor illusie je probeert te maken zodat de NPC de juiste instructies mee kan krijgen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Create Illusion

## Create Weapon

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de chaospulsen te bundelen en hiervan een soort krachtig magisch wapen te maken wat verschijnt in de hand van het doelwit. Het gebruiken van dit wapen, komt echter met een prijs. Na verloop van tijd verdwijnt dit wapen weer.

Effect: Gedurende de encounter wordt er een wapen opgeroepen. Het doelwit of de magiër moet hier zelf een goedgekeurde fysrep voor hebben (normaal larp wapen voldoet). Dit wapen zal Dubbel Chaotic Magic damage doen en extreme pijn veroorzaken, maar iedere keer dat je ermee slaat, krijg je zelf ook 1 chaotic magic schade. Aan het eind van de encounter verdwijnt het wapen weer.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Create Weapon (bij het slaan zeg je Double Chaos Magic, pain 5 seconde.)

## Destroy Simple Creature

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een simpel levend wezen te vernietigen. Denk hierbij aan konijnen, een hertje, vogels, maar ook normale wezens zoals mensen die erg verzwakt of stervende zijn. Het wezen wordt als het ware van binnenuit aan stukken gescheurd door de krachten van de rauwe magie.

Effect: Je mag een wezen met nog maximaal 2 'Hitpoints', 2 schade doen en zodoende vernietigen. De 'Hitpoints' van het wezen gaan hierdoor (normaal gesproken) naar 0 en het wezen krijgt een 'Fatal' effect. Als het wezen niet dood gaat aan de 2 schade, heeft de spreuk geen effect.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Destroy Simple Creature, 2 Chaos Magic, als je daaraan doodgaat Fatal, zo niet, no effect.

## Enhance Weapon

Beïnvloed: Slagkracht

Doelwit: Een wapen

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een bestaand wapen met chaos kracht te versterken. Hierdoor wordt het wapen tijdelijk erg krachtig, maar zal het daarna in scherven uiteen spatten.

Effect: Het wapen doet gedurende het dagdeel Chaos Magic damage en de eerste slag per encounter is een 'Strike'. aan het eind van het dagdeel valt het wapen uit elkaar alsof het een 'Sunder' effect heeft gekregen en moet gerepareerd worden voor het weer gebruikt kan worden.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Enhance Weapon (bij slaan, Chaos Magic, bij de eerste slag per encounter Chaos Magic Strike)

## Fizzle

Beïnvloed: -

Doelwit: -

Type: -

Range: -

Duratie: -

Omschrijving: De magiër krijgt het niet voor elkaar om een spreuk uit de chaospulsen te halen. Het lukt simpelweg niet om een magische spreuk voor elkaar te krijgen. Er is dan ook geen effect aan deze spreuk.

Effect: -

Call: -

## Greater Chaotic Mind

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: Je geest is door de chaos zo'n vreemd iets geworden dat het voor anderen erg moeilijk is om hier grip op te krijgen.

Effect: Gedurende het dagdeel ben je immuun voor geestbeïnvloedende effecten.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Greater Chaotic Mind

## Greater Teleport

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf en iedereen die jou op dat moment aanraakt

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om zichzelf en eenieder die hem/haar vasthoudt één te maken met de pulsen. Daarna flitsen ze in een oogwenk maximaal 2000 meter ergens anders heen.

Effect: Iedereen die de magiër aanraakt en de magier zelf, teleporteren weg naar de locatie bedacht door de Chaosmagiër. Mensen die de magiër niet aanraken, maar bijvoorbeeld een ander persoon die contact maakt met de Chaosmagiër, zullen achterblijven. Vervolgens loop je met z'n allen, terwijl je de Chaosmagiër vast blijft houden, naar de bestemming. Als iemand de Chaosmagiër in dit proces loslaat, moet hij of zij zich melden bij de SL om de effecten te horen te krijgen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Greater teleport

## Hard Aspect Magic spell

Beïnvloed: \*

Doelwit: \*

Type: \*

Range: \*

Duratie: \*

Omschrijving: De magiër kan 1 van de Hard Aspect Magic spreuken uitvoeren. Bij het verkrijgen van spreuken, worden de Hard Aspect Magic spreuken ook meegenomen. Er is dus een bepaalde kans dat je een Hard Aspect Magic spreuk krijgt, of een van de andere Chaos Spells.

Effect: \*

Call: \*

\*zoals beschreven staat in de Appendix - Aspect Magic, voor die specifieke spreuk\*

## Hard Counterspell

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een spreuk die gedaan is

Type: Other

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om met rauwe magie een andere spreuk ongedaan te maken.

Effect: Zodra iemand een Basic, Simple, Difficult of Hard Spell cast, kun je het effect hiervan teniet doen. Doe dit door direct 'Counterspell' te roepen en daarna zelf de incantatie alsnog uit te spreken.

Call: Hard Counterspell! (wijs naar doelwit), 15 woorden naar eigen keuze.

## KRAKABOOM!

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de chaos te bundelen en met een enorme kracht op 1 plek samen te laten komen.

Effect: Het doelwit krijgt 10 schade en een 'Strike' effect

Call: 15 woorden naar eigen keuze, KRAKABOOM! 10 Chaos Magic Strike

## Obsess

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf, of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër zorgt ervoor dat het doelwit zijn/haar volledige aandacht richt op een voorwerp, persoon of onderwerp naar keuze.

Effect: Het doelwit moet zich gedurende dit dagdeel alleen maar bezig houden met dit voorwerp, persoon of onderwerp naar keuze. Een Calm spreuk kan dit effect weer beëindigen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Obsess, <beschrijving van onderwerp> 1 dagdeel

## Open Portal

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een bestaande portaalopstelling, of anderszins voorbereid portaal.

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt de krachten om een portaal naar een andere plek te maken. Dit portaal blijft maar even open en de plek waar het uitkomt hoeft niet altijd de gewenste plek te zijn.

Effect: Het portaal gaat gedurende ongeveer een kwartier open. In die tijd kunnen wezens door het portaal naar de andere kant reizen, maar ook andersom. Roep altijd een SL voordat je een portaal openmaakt, (geef het bij voorkeur ook vooraf even aan, dan wordt er rekening mee gehouden) je mag zelf ongeveer bepalen waar het portaal heen gaat, maar of dit daadwerkelijk lukt is altijd de vraag.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Open Portal

## Rotting Limbs

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Dag

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit te vervloeken. Zijn/haar ledematen zullen snel verouderen en na verloop van tijd gaan rotten. De effecten van deze spreuk moeten snel teniet gedaan worden. Aan het eind van de dag zullen sommige gevolgen permanent worden.

Effect: Het doen van deze spreuk meld je altijd bij een SL, zij kunnen dan het doelwit af en toe van de juiste informatie voorzien. Het persoon zal schade krijgen en zijn/haar ledematen zullen steeds naarder gaan voelen tot ze uiteindelijk stoppen met functioneren. Wanneer er aan het eind van de dag nog steeds niets gedaan is om het effect van deze spreuk tegen te gaan, zal de SL nog even met het doelwit gaan praten over de gevolgen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Rotting Limbs

## Screech of Chaos

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Alles binnen gehoorafstand

Type: Hex

Range: Alles binnen gehoorafstand

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër laat de werkelijke geluiden van de chaos heel even de echte wereld in komen. Iedereen die dit hoort, ervaart de nare effecten behalve de magiër zelf.

Effect: Alle doelwitten die het geluid horen, krijgen 10 seconden Pain en daarna 30 seconden het Deaf effect.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, GIL of SCHREEUW zo hard als je kunt, Mass Pain 10 seconden, Mass Deaf 30 seconden

## Sleep

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn krachten om het doelwit dood en dood moe te maken, waardoor hij onmiddellijk in een diepe slaap valt.

Effect: Het doelwit krijgt een 'Sleep' effect en valt gedurende de encounter in slaap. Pas na flink door elkaar schudden, meerdere klappen, 15 minuten wachten, een plens water in het gezicht of een schade/subdue schade wordt het doelwit wakker.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Sleep 1 encounter

## Teleport Long Distance

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër wordt of maakt iemand één met de magische pulsen en verplaatst het doelwit van de spreuk in een oogwenk ergens anders heen.

Effect: de magiër mag het doelwit maximaal 500 meter laten teleporteren een richting op naar keuze.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Teleport Long Distance

## Andere Hard Chaos Spell:

Heb je nu een heel tof idee wat helaas niet tussen deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten heb even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag alleen wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{level spreuk}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/' Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: direct/encounter/dagdeel/dag}

{Omschrijving: general fluffiness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}

## Incredible Chaos Spells:

### Break Great Ritual

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een ritueel

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een zeer sterke rituele barrière of enorm ritueel te verstoren.

Effect: Roep altijd een SL voordat je deze spreuk uit gaat voeren. Door middel van roleplay mag de chaos magiër proberen het ritueel te verstoren. Dit zal afhankelijk van de roleplay meer of minder mana kosten en meer of minder succesvol kunnen zijn. In de vuistregel kun je hiermee rituelen tot aan 50 personen en maximaal 120 mana breken.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Break Great Ritual.

### Chaos Monstrosity

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër verandert zichzelf in een waar monster van chaos, hij/zij muteert en verandert zichzelf totaal.

Effect: De magiër kan gedurende het dagdeel geen verdere spreuken meer uitvoeren, zolang hij in Chaos monstrosity vorm rondloopt. Hij/Zij muteert naar een soort Frankenstein's monster (zorg bij voorkeur zelf voor fysreps, of meld je hiervoor bij het monsterhok) Het aantal mana wat de magiër had voor het uitvoeren van deze spreuk, zullen nu het aantal 'Hitpoints' worden van dit wezen. Als je dus eerst 30 mana hebt, heb je als Chaos Monstrosity 30 'Hitpoints'. Daarnaast worden alle slagen die het wezen maakt magisch en voeren een 'Strike' uit. Het wezen zelf kan niet genezen worden. Wanneer je 'Hitpoints' op 0 komen te staan, ga je terug naar je normale vorm, maar heb je geen mana meer. Je kunt er ook zelf voor kiezen om terug te gaan naar je normale vorm. Als je aan het eind van het dagdeel/bij het beëindigen van de spreuk nog een bepaald aantal 'Hitpoints' (bijvoorbeeld 20) over hebt, zul je terug gaan naar je normale vorm met 4 mana minder dan dat je vlak daarvoor aan 'Hitpoints' had. Dus in het geval je aan het eind van het dagdeel als Chaos Monstrosity nog 20 'Hitpoints' over had, ben je nu weer jezelf en heb je nog 16 mana te besteden.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Chaos Monstrosity (bij slaan: Chaos Magic Strike)



## Chaotic Surge

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër kan goed aanvoelen wanneer de chaos energie begint te pieken en maakt hier goed gebruik van. Hij/Zij kan extra energie tappen uit deze krachten en zichzelf op die manier een stuk sterker maken dan normaal.

Effect: Gedurende het dagdeel blijft deze spreuk slapend actief, de magiër kiest zelf wanneer hij/zij deze activeert. Wanneer de Chaotic Surge geactiveerd wordt, zal de magiër 1 encounter lang, 1 mana minder hoeven besteden voor Difficult, Hard & Incredible Spells. Daarnaast zijn gedurende deze encounter Basic Spells altijd gratis en mogen er 3 Simple Spells gratis gedaan worden.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Chaotic Surge, (zeg Chaotic Surge opnieuw, wanneer je het op encounterbasis activeert)

## Destroy Chaos Magician

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Een chaos magiër

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: Naarmate een Chaosmagiër sterker wordt bevat hij/zij zelf ook meer chaos energie. De sterkste der Chaosmagiërs weten hoe ze dit tegen een andere Chaosmagiër kunnen gebruiken. Zorg echter wel dat je je eigen krachten goed inschat, want de andere magiër kan deze spreuk net zo goed weer tegen jou gebruiken. Daarbij zijn er zo nu en dan ook wezens waarbij de Chaos zo sterk is dat ze, ondanks de vernietigende spreuk, nog terug weten te keren.

Effect: Zowel bij de magiër als bij het doelwit wordt het aantal mana wat nog over is gevraagd, diegene van beide die het minste aantal mana over heeft zal "vernietigd" worden. De vernietigde verdwijnt uit het spel en meldt zich onmiddellijk bij de SL om door middel van een minigame de precieze gevolgen van deze spreuk verder te bepalen. (Dit kan variëren van de vernietigde is definitief vernietigd tot de vernietigde komt sterker dan voorheen terug en alles daar tussenin.) Daarnaast verliest de uitvoerende magiër altijd 2 Soul Points bij het uitvoeren van deze spreuk, omdat het vernietigen van een ander op deze manier erg zwaar is voor de ziel. De SL meldt de "winnende" magiër nadien hoeveel mana hij/zij precies kwijt is geraakt tijdens het vernietigen van de ander.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Destroy Chaos Magician, (noem hoeveel mana jij hebt, en vraag hoeveel mana de ander heeft, daarna meld 1 van beide zich bij de SL)

## Disperse Enchantment

Beïnvloed: Alles

Doelwit: Een persoon of object

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De chaos magiër forceert de magische energie uit het object of persoon en vernietigt op die manier alle magische effecten die deze persoon of dit object toebehoren. Daarnaast heeft deze spreuk zo nu en dan ook nog ernstige bijeffecten voor andere magiërs in de omgeving. Wanneer dit het geval is meldt de SL dat.

Effect: Alle magische effecten die het doelwit beïnvloeden (zowel negatief als positief) verdwijnen onmiddellijk. Zeer krachtige enchantments kunnen op termijn misschien nog terugkomen. Als dit het geval is zal de SL dat melden aan het betreffende doelwit.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Disperse Enchantment

## Ethereal Form

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De Chaosmagiër wordt één met de pulsen en gaat in de zogenaamde Ethereal Form.

Effect: Alle slagen van de magiër zijn magisch gedurende het dagdeel, daarnaast ontvangt de magiër geen schade van normale wapens en mag hij/zij de eerste 10 magische schade negeren. Als hij/zij doodgaat aan schade tijdens het Ethereal zijn, krijgt hij/zij echter een bleed out time van 3 minuten. Als je daadwerkelijk doodbloedt, meld je je bij de SL.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Ethereal Form

## Fizzle

Beïnvloed: -

Doelwit: -

Type: -

Range: -

Duratie: -

Omschrijving: De magiër krijgt het niet voor elkaar om een spreuk uit de chaospulsen te halen. Het lukt simpelweg niet om een magische spreuk voor elkaar te krijgen. Er is dan ook geen effect aan deze spreuk.

Effect: -

Call: -

## Force out Paragon

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt de macht van chaos om een Paragon die zich vastgehecht heeft aan een persoon te verwijderen. De paragon zelf zal uiteraard hard tegenwerken wat gevolgen kan hebben voor zowel de magier als het doelwit.

Effect: Roep altijd een SL voordat je deze spreuk uitvoert, afhankelijk van het doelwit, de kracht van de Paragon etc. zullen er verschillende effecten optreden. Het kan zijn dat deze spreuk je meer mana kost dan gebruikelijk. Je kunt deze spreuk maximaal 1 keer per evenement uit voeren.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Force out Paragon, meld je bij de SL

## Imprint Memory

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Permanent of tot de effecten van de spreuk verwijderd worden.

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een herinnering bij het doelwit in te prenten, ten koste van een deel van zichzelf. Deze herinnering is voor het doelwit levensecht en zal expliciet weggehaald moeten worden, voordat het doelwit beseft dat het niet echt was.

Effect: Het doelwit krijgt een bepaalde herinnering ingeprent. Wat dit precies is en hoe de persoon hierop reageert, hangt af van de beslissingen van de magiër en de reactie van het doelwit. Dit kost de magiër een of meerdere soulpoints.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Imprint Memory (leg de herinnering even rustig uit, als magier meld je je daarna bij de SL om te horen hoeveel soulpoints deze actie je gekost heeft).

## Incredible Aspect Magic spell

Beïnvloed: \*

Doelwit: \*

Type: \*

Range: \*

Duratie: \*

Omschrijving: De magiër kan 1 van de Incredible Aspect Magic spreuken uitvoeren. Bij het verkrijgen van spreuken, worden de Incredible Aspect Magic spreuken ook meegenomen. Er is dus een bepaalde kans dat je een Incredible Aspect Magic spreuk krijgt, of een van de andere Chaos Spells.

Effect: \*

Call: \*

\*zoals beschreven staat in de Appendix - Aspect Magic, voor die specifieke spreuk\*

## Incredible Counterspell

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een spreuk die gedaan is

Type: Other

Range: 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om met rauwe magie een andere spreuk ongedaan te maken.

Effect: Zodra iemand een Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible Spell cast, kun je het effect hiervan teniet doen. Doe dit door direct Counterspell te roepen en daarna zelf de incantatie alsnog uit te spreken.

Call: Incredible Counterspell! (wijs naar doelwit), 20 woorden naar eigen keuze.

## Ritual Barrier

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een rituele vorm

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër kan een rituele vorm versterken met de krachten van chaos. Dit zorgt ervoor dat de rituele vorm, een encounter lang, een bijna ondoordringbare barrière vormt.

Effect: De magische vorm wordt versterkt met chaos (dit kan zowel van buitenaf als van binnenuit). Hierdoor vormt zich een enorm stevige barrière voor een korte tijd. De barrière zal van gewone slagen of magische slagen geen schade ontvangen. Alleen chaos schade of fysieke slagen die meer dan 2 schade doen zullen de barrière schade toebrengen. De barrière zelf heeft 10 'Hitpoints'. Slagen zoals 'Sunder' of 'Crush' zullen 2 schade doen aan de barrière. Je bent zelf verantwoordelijk voor het bijhouden van de 'Hitpoints' van de barrière.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Ritual Barrier

## SLURP!

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Alles binnen 5 meter van de magiër

Type: Direct Damage

Range: Alles binnen 5 meter van de magiër

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt de chaos om alles in zijn/haar omgeving op te laten gaan in de chaos. Alle aanwezigen worden overspoelt en daarna opgeslokt door de enorm krachtige energie. De lichamen zijn dan ook nergens meer te vinden.

Effect: Alles binnen 5 meter van de magiër krijgt 10 Chaos Magic schade. Degenen die hieraan overlijden en de magiër zelf melden zich daarna onmiddellijk bij de SL voor de verdere uitleg.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, SLURP!, Mass 10 Chaos Magic damage 5 meter, meld je nu bij de SL als je neer gaat! (zorg er zelf voor dat iedereen die hierdoor gedood wordt zich bij de SL verzameld.)

## Touch of Chaos

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar of rauwe mana om een wezen te vernietigen, de kracht wordt verzameld en zodra hij of zij het doelwit aanraakt geeft zal deze persoon onmiddellijk sterven. Dit kost de magiër zelf echter enorm veel kracht.

Effect: De aangeraakte persoon krijgt het 'Fatal' effect. Deze spreuk kost je echter altijd de helft van je huidige mana, met een minimum van 4 mana. (Heb je dus 80 mana, dan kost deze spreuk je 40 mana. Heb je nog maar 6 mana, dan kost deze spreuk je 4 mana.)

Call: 20 woorden naar eigen keuze, (raak aan) Touch of Chaos, Fatal.

### Andere Incredible Chaos Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}