

*Informatieboek  
Academie der Toverkunsten*



# Inhoudsopgave

<b>Inhoudsopgave</b>	<b>2</b>
<b>Inleiding</b>	<b>4</b>
<b>Afkortingen en calls</b>	<b>5</b>
Afkortingen	5
OC calls	5
IC calls	6
<b>Gouden regels</b>	<b>9</b>
<b>Meedoen</b>	<b>10</b>
Karakter creëren	10
Karakter aankleden	11
Stelen	11
Giffen en remedieën	11
Gevechten, wonden en dood	12
<b>Spreuken en vaardigheden</b>	<b>14</b>
Opbouw van spreuken en vaardigheden	14
Magische conditie	14
Basisspreuken en -vaardigheden	15
Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden	16
Studie Alchemie	16
Studie Combatisme	18
Studie Elementalisme	19
Studie Genezing	20
Studie Kruidenkunde	21
Studie Ritualisme	23
Studie Zoölogie	25
<b>Spelverloop</b>	<b>27</b>
Eerstejaars	27
Tweedejaars	28
Derdejaars	29
Vierdejaars	30
Professor	31
Roosters	31
Afdelingsbeker	33
<b>Praktische zaken voor Academie der Toverkunsten</b>	<b>34</b>
Wat wij verzorgen	34
Wat je mee moet nemen	34

Wat je mee kan nemen	34
Locatie	35
Planning	36

# Inleiding

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

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

Daarna zul je tips krijgen om een eigen personage te verzinnen. Kleren maken de man, dus je zult ook informatie vinden over kostuums. De wereld van magie is een gevaarlijke wereld, dus komt het voor dat je gewond kunt raken of zelfs dood kunt gaan. Ook kun je worden vergiftigd of je kan worden bestolen. Hoe dit werkt zal worden uitgelegd.

Als je een achtergrond voor je personage hebt bedacht kun je gaan kijken welke studie je wilt volgen en wat je daarmee kan. De studies zijn redelijk breed en hebben allemaal een eigen IC vakkenpakket.

Wanneer je deze lessen krijgt staat beschreven bij het spelverloop later in het informatieboek. Hierin staat per dag een korte beschrijving van wat er gebeurt en de tijden waarop de maaltijden worden geserveerd. Ook wordt er uitgelegd over de Afdelingsbeker en de Inwijdingsceremonie.

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

# Afkortingen en calls

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

## Afkortingen

### *OC*

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

### *IC*

In Character. In principe is iedereen in het spel altijd IC tenzij anders wordt aangeduid

### *SL*

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

### *NPC*

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

## OC calls

### *Man down*

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

### *No play*

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

### *Time freeze*

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

### *Time in*

Het spel begint of wordt hervat.

### *Eén wijsvinger in de lucht*

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

### *Eén hand in de lucht*

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

## IC calls

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

### *Charm\**

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

### *Confuse\**

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

### *Command ...\**

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

### *Crush*

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

### *Damage*

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

### ***Entangle***

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

Duratie: 30 seconden

### ***Fatal***

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

### ***Heal***

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

### ***Magic***

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

Duratie: 30 seconden

### ***Mass ...***

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

### ***No effect***

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

### ***Paralyse***

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

Duratie: 5 minuten.

### ***Permanent ...***

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

Duratie: tot het effect magisch wordt verholpen.

### ***Sleep\****

Je valt in slaap. Je kan tussendoor wakker gemaakt worden door magische effect zoals die van de alchemist of door wakker geschud te worden.

Duratie: 5 minuten.

*Strike*

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

*Torture*

Een enorme pijn schiet door je lichaam, je kan niets anders dan het uitschreeuwen van de pijn.

Duratie: 30 seconden.



# Gouden regels

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

- Doe niets dat volgens de (OC) wet verboden is.
- Gebruik je gezond verstand.
- Zorg dat je het kopje "OC calls en afkortingen" goed doorleest en je deze aanhoudt.
- Wees alert op de *No play* en *Man down* calls. Waarschijnlijk zijn ze niet nodig, maar ze zijn daardoor niet minder belangrijk.
- We spelen het met z'n allen. Zorg dus dat het ook voor anderen leuk blijft.
- Drugs zijn niet toegestaan.
- Alcohol onder de 18 is niet toegestaan. Daarnaast is het drinken van alcohol alleen toegestaan op de daarvoor aangewezen plek en mag je daarna niet meer IC het spel in gaan.
- Vanaf 11 uur is muziek, hard schreeuwen of iets anders dat veel geluid maakt is niet gewenst.
- Het belangrijkste is dat je het leuk uitspeelt. Maak er toffe scènes van, dan heeft iedereen een leuk evenement.

# Meedoen

## Karakter creëren

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

Het is geheel aan jou om te beslissen wat je wilt spelen, zolang het in de wereld van de Academie der Toverkunsten past.

Dit is een wereld zoals die nu is, maar dan met magie. Magisch Nederland staat in de schaduw van Nederland, dus vele normalen weten hier niets van. Het is een wereld vol oude families, geheimen en mysteries. Een wereld waarin er steeds vaker een conflict is tussen technologie en magie.

Daarnaast speelt Academie der Toverkunsten zich af op een school. Dit is een hogeschool, dus wat in Magisch Nederland gebeurt kan maar weinig aandacht krijgt op de Academie. De afdelingsbeker winnen lijkt daarentegen soms een kwestie van leven of dood. Daarnaast zijn er natuurlijk vakken die al dan niet worden gevolgd, streken uit te halen of clubs op te richten.

Genoeg dus om een karakter mee te maken!

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

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

Natuurlijk hoef je niet alle vragen te kunnen beantwoorden, maar dat geeft wel meer diepte aan jouw personage.

Als je hier moeite mee hebt kun je altijd mailen naar [spelleiding.projectm@gmail.com](mailto:spelleiding.projectm@gmail.com)  
Ook als je een achtergrondverhaal hebt geschreven is het een goed idee om te mailen naar [spelleiding.projectm@gmail.com](mailto:spelleiding.projectm@gmail.com), dan kan er in het spel iets mee worden gedaan.

# Karakter aankleden

Elke tovenaar moet in het bezit zijn van een toverstok om magie te kunnen gebruiken. Kruidenkundigen en alchemisten hebben voor hun werkzaamheden ook een toverstok nodig. Geen toverstok is geen magie!

De evenementen van Project M spelen zich voornamelijk af op de Academie der Toverkunsten. Dit is een school waar, ondanks dat er geen officieel kledingvoorschrift is, verwacht wordt dat je je naar behoren kleed.

Vanwege de slechte banden met de normale, niet magische mensen is er haast geen plastic of spijkerstof in Magisch Nederland. Vermijd dit dus in je kostuum. Spijkerbroeken zijn niet toegestaan.

# Stelen

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

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

# Giffen en remedieën

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

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

# Gevechten, wonden en dood

- Een spreuk raakt altijd. Je kan dus geen spreuken ontwijken door er voor weg te springen of ergens achter te duiken.
- Als de concentratie van de uitspreker wordt afgebroken voordat de incantatie van de spreuk af is, dan werkt de spreuk niet. De concentratie kan worden gebroken doordat je zelf wordt betoverd, doordat je fysiek uit je concentratie wordt gehaald of door een verwonding.
- Eindig de spreuk altijd wijzend naar degene op wie het wordt uitgesproken.
- Na schade is het niet meer mogelijk om je te concentreren en kun je dus geen spreuken of vaardigheden te doen. Als je daarna nog meer schade krijgt raak je buiten bewustzijn. Door een *crush* ben je gelijk buiten bewustzijn.
- Niet-magische (LARP) wapens doen één schade.
- Na tien minuten buiten bewustzijn te zijn sterft het personage.
- Een *fatal* zorgt ervoor dat je gelijk buiten bewustzijn bent, ook ben je binnen vijf minuten doodgebloed. Daarnaast werkt gewone genezing niet om een fatale wond te genezen.

De meeste spreuken zullen je niet zomaar verwonden, maar deze spreuken kan je zeker tegenkomen. Vooral de combatisme studenten zullen nog wel eens een verwonding oplopen. Gelukkig is één verwonding nog niet dodelijk. Het is erg pijnlijk om te worden verwond, dus een magiër zal geen concentratie meer kunnen vinden om een spreuk of vaardigheid te doen zolang de magiër verwond is.

Als je nogmaals wordt verwond ben je zo erg verwond dat je het bewustzijn verliest. Wanneer je buiten bewustzijn op de grond ligt heb je niet door wat er om je heen gebeurt. Zodra dit gebeurt begin je met doodbloeden. Na tien minuten doodbloeden is het niet meer mogelijk om te worden genezen en is het personage overleden.

Een *crush* zorgt ervoor dat je gelijk buiten bewustzijn raakt en begint met doodbloeden.

Een *fatal* is de meest fatale vorm van schade die te krijgen is. Deze verwonding is zo ernstig dat degene die getroffen is door een *fatal* binnen vijf minuten sterft. Ook is gewone genezing niet sterk genoeg om een fatale wond te genezen.

Niet-magische (LARP) wapens doen één schade. Om te zorgen dat deze wapens veilig zijn moeten ze altijd worden gecontroleerd door de spelleiding. Als ze niet zijn gecontroleerd mag er niet mee worden gevochten. Het is verboden om echte wapens mee te nemen!

# 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**

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.

## Incantaties

Bij Project M is het besluit genomen om een groot deel van de incantaties open te zetten. Dit betekent dat er voor spreuken geen vaste set woorden is die je moet gebruiken voor het effect. Het is daarmee wel van belang om de incantaties te relateren aan het effect. Het is dus niet de bedoeling om het woord water te zeggen wanneer je destructie van vuur gebruikt. Vreemde incantaties kunnen andere effecten hebben, als de spellers bij een speler staan bij een slechte incantatie is het aan de spelleider om te bepalen of er een ander effect voor in de plaats komt.

Er staan bij de incantaties van de spreuken een minimum aantal woorden, deze zijn niet strikt en zijn er puur voor om duidelijk te maken dat sterke spreuken meer tijd en concentratie vereisen. Vaak staat er ook bij dat bepaalde woorden noodzakelijk zijn voor het gebruiken van de spreuk zoals vuur bij destructie van vuur. Synoniemen van het woord zijn toegestaan.

Als laatste is het toegestaan spreuken te gebruiken in andere talen. Hierbij is het wel van belang om de call alsnog in het engels te zeggen. Wanneer een spreuk in het engels wordt gebruikt is het ook van belang deze calls te vermijden in de spreuk. Een lijst van de calls is te vinden op pagina 4 tot en met 6

## Magische conditie

Het gebruiken van magie kost energie. Dit kost zoveel kracht dat je na het doen van een spreuk even moet bijkomen. Je kan dit zien als een magische conditie die iedereen heeft. Het doen van een spreuk is als het trekken van een sprintje. Het duurt weer even om daarna op adem te komen om weer een zogezegd sprintje te kunnen doen.

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

## Basisspreuken en -vaardigheden

Alle leerlingen 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**

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: **Basis rituele vaardigheden**

Effect: Je kan rituelen opzetten en uitvoeren.

De handeling: -

Duratie: Zolang het ritueel bezig is.

### Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Openen I**

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

De incantatie: 5 woorden

Duratie: Direct

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

### Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Defensief I**

Effect: Als deze spreuk uitspreekt binnen drie seconden na de call van een spreuk, dan wordt deze afgeweerd. Dit werkt voor: *Gevechtsmagie I* en *web van een spin*.

De incantatie: 5 woorden

Duratie. Direct

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

# 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**

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. Dit kost hem dus 20 minuten om te maken. Als Morto dan een wond wil genezen gebruikt hij eerst het drankje, waarna hij de spreuk kan doen. Anders kan hij ook de inhoud van het drankje over de wond gooien.

Handeling: Brouwen van de drank voor tien minuten + tien per jaar van de spreuk

Incantatie: Bij inname van de drank moet de incantatie worden gedaan van die spreuk.

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

### Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Identificatie**

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**

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

Incantatie: Bij inname van de drank moet de incantatie worden gedaan van die spreuk.

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

## **Vierde jaar**

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Corpus**

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 derdejaars dranken maken. 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

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Overheersende kracht**

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

Incantatie: 10 woorden. Het woord kracht moet er in voorkomen en eindigt met *strike!*

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **IJzeren focus**

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

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

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

Incantatie: Minimaal 20 woorden. De woorden zwaard en woord moeten er in voorkomen en eindigt in *damage!*

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Vierde jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Verbrijzelende macht**

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

Incantatie: Minimaal 30 woorden. De woorden mach en verbrijzelen moeten er in voorkomen en eindigt met *crush!*

Duratie: Direct

Deze spreuk kan niet worden gebruikt

# 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

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

Effect: Immuun tegen elke vorm van bewegingslimiterende effecten (*entangle*, *paralyse* of fysiek vasthouden), je kan hiermee ook (deels) door een deur of muur heen mits deze niet te dik is en er een kier, scheur of iets dergelijks aanwezig is. Roep hiervoor een spelleider.

Incantatie: Minimaal 10 woorden. Het woord lucht moet er in voorkomen

Duratie: 10 minuten

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Tweede jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

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: minimaal 10 woorden. De woorden kennis en water moeten er in voorkomen.

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Derde jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

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: Minimaal 20 woorden. Het woord aarde moet er in voorkomen.

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

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Vierde jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

Effect: De tegenstander vat vlam. Gebruik hiervoor de *damage* call.

Incantatie: minimaal 30 woorden. De woorden vuur en destructie moeten er in voorkomen en eindigt met *damage!*

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt



# 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

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Genezende kracht**

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

Incantatie: minimaal 5 woorden. Het woord genezen moet er in voorkomen en eindigt met *heal*

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Tweede jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de vaardigheid: **Diagnose**

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

Incantatie: minimaal 10 woorden

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Derde jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Reiniging**

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

Incantatie: minimaal 10 woorden

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Vierde jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Genezende ruimte**

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. Deze spreuk kost alleen zoveel kracht dat de magiër pas na één minuut weer jaar 1 spreuken kan doen, na twee minuten jaar 2 spreuken, na vijf minuten jaar 3 spreuken en na één uur jaar 4 spreuken. De spreuk is pijnlijk voor de gebruiker (*torture*) en is niet iets wat zomaar gebruikt wordt. Dit geeft een *Mass heal* effect.

Incantatie: minimaal 50 woorden *mass heal!*

Duratie: Direct

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

# 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**

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 en antigif en verwijder ziekte.

Handeling: De kruidenkundige maakt gebruik van alles wat de natuur te bieden heeft om de remediën 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**

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

### **Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Versnelde groei**

Effect: versnelt groei van een plant (volgroeid in 5 minuten). Kan ook gebruikt worden voor een *entangle* effect.

Handeling(groei): (laten groeien van een specifieke plant): voer een gesprek met de plant, zing voor hem, zorg dat hij/zij/het zich veilig voelt, of doe iets anders zodat de plant zal groeien.

Incantatie (*entangle*): minimaal 5 woorden. Het woord groei moet er in voorkomen en eindigt met *entangle*!

Duratie: 10 minuten (laten groeien van een plant) of direct (*entangle*)

### **Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

## Vierde jaar

### *Vaardigheid*

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

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: *Permanent sleep, Paralyze, torture en onzichtbaarheid (onzichtbaar voor 10 minuten en regeneratie (éénmalige genezing die maximaal 1 uur vooraf kan worden ingenomen).*

Handeling: De kruidenkundige maakt gebruik van alles wat de natuur te bieden heeft om de 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: **Rituele aanwezigheid**

Effect: Een ritueel met een ritualist is sterker dan een ritueel zonder ritualist.

Handeling: Meld dit dus bij de spelleiding als je een ritueel doet

Duratie: Zolang het ritueel bezig is.

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Verleid wezen**

Effect: Na een voorbereidend ritueel kan de ritualist vriendschap bij iemand opeisen. Dit is een *charm* effect.

Handeling: Een kort ritueel.

Incantatie: minimaal 10 woorden en eindigt met *charm*

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

## Tweede jaar

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

*Spreuk*

Naam van de vaardigheid: **Wichelroede**

Effect: De ritualist kan sterke magische punten vinden dat een ritueel kan versterken.

Incantatie: minimaal 10 woorden

Duratie: Direct

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

## Derde jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Commandeer wezen**

Effect: Na het doen van een ritueel kan de ritualist iemand dwingen om een opdracht op te volgen. 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. Dit geeft het *command* effect.

Handeling: Een kort, iets ingewikkelder ritueel.

Incantatie: minimaal 20 woorden eindigt met *command* [commando van maximaal 5 woorden]

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

## Vierde jaar

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Magische barrière**

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. Behalve als deze wordt opgezet voor een ritueel. Dan blijft de barrière zolang het ritueel gaande is.

Incantatie: minimaal 10 woorden

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

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

# 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

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

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

Incantatie: minimaal 10 woorden. Het woord spin moet hierin voorkomen en eindigt met *entangle*

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

Effect: De zoöloog kan met dieren en mythische wezens praten.

Incantatie: minimaal 10 woorden.

Duratie: 10 minuten

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

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: minimaal tien woorden. De woorden huid en neushoorn moeten hierin voorkomen.

Duratie: Direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

## Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de spreuk: **Monsterlijke kennis**

Effect: De zoöloog kan de sterke en zwakke punten van niet-menselijke wezens identificeren.

Duratie: Direct

## Derde jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Betover wezen**

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

Dit is een *charm* effect.

Incantatie: minimaal 25 woorden eindigt met *charm*

Duratie: Direct

**Deze spreuk kan niet worden gebruikt**

## Vierde jaar

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

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

Incantatie: minimaal 50 woorden. Het worde draak moet er in voorkomen.

Duratie: Zolang de magiër de spreuk blijft herhalen

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Perceptie van een basilisk**

Effect: De magiër kan alle levende wezens identificeren in de kamer of binnen vijf meter.

Roep hiervoor een spelleider

Incantatie: minimaal 50 woorden. Het woord basilisk moet er in voorkomen.

Duratie: direct

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

*Spreuk*

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

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

Incantatie: minimaal 50 woorden. Het woord hydra moet er in voorkomen.

Duratie: 1 uur of totdat de regeneratie wordt gebruikt.

### Deze spreuk kan niet worden gebruikt

# Spelverloop

## Eerstejaars

Als eerstejaars ben je voor het eerst op de Academie der Toverkunsten. Een van de belangrijkste dingen is het worden ingedeeld in een afdeling en je plaats vinden binnen de afdeling. De verdeling wordt gedaan tijdens de inwijding de eerste avond. De inwijding zal bestaan uit een opdracht van elke afdelingen. De studenten die al in de afdeling zitten zullen toekijken, beoordelen en beslissen.

Na deze ceremonie is er tijd voor inwijdingsrituelen van de afdelingen zelf.

Door het eerste jaar over te doen kan een personage niet veranderen van afdeling, daarvoor moet je naar het schoolhoofd gaan.

De volgende dag (zaterdag) is het de eerste lesdag volgens rooster. Hieronder is een voorbeeld te vinden. EHBV is Eerste Hulp bij Vloeken en GvM is Geschiedenis van Magie. Een week voor het evenement krijg je het uiteindelijke rooster per mail, samen met andere belangrijke informatie. Eerstejaars hebben les met andere eerstejaars en misschien hogerejaars. Elk vak duurt 40 minuten, daarna is er tijd om te lopen. Van 12:00 tot 13:00 is er een lunchpauze. Na 14:25 zijn er geen lessen meer.

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

Na de colleges op zaterdag heb je de jouw eerstejaars spreuk of vaardigheid geleerd en kun je deze dus gebruiken. Voor de colleges kun je alleen de basisvaardigheden en spreuken.

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

# Tweedejaars

Als tweedejaars heb je al ervaring met de Academie der Toverkunsten. Je weet al bij welke afdeling je hoort. Nog steeds zijn er derde- en vierdejaars die sterker zijn. Dit is het jaar waarin je buiten de afdelingen kan gaan kijken. Er zijn vele paden die je in kan slaan. Het tweede jaar is het perfecte jaar om clubs op te richten, dingen te veranderen of een groot project te starten. Er is is nog genoeg tijd om op de Academie te verblijven en te leren.

Je zult merken dat in het tweede jaar vooral wordt gefocust op het vergaren van nieuwe kennis om een basis te leggen voor een goede carrière als magiër.

De volgende dag (zaterdag) is het de eerste lesdag volgens rooster. Hieronder is een voorbeeld te vinden. EHBV is Eerste Hulp bij Vloeken en GvM is Geschiedenis van Magie. Een week voor het evenement krijg je het uiteindelijke rooster per mail, samen met andere belangrijke informatie. Elk vak duurt 40 minuten, daarna is er tijd om te lopen. Van 12:00 tot 13:00 is er een lunchpauze. Na 14:25 zijn er geen vakken meer.

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

Na de colleges op zaterdag heb je de jouw tweedejaars spreuk of vaardigheid geleerd en kun je deze dus gebruiken. Voor de colleges kun je alleen de basis- en eerstejaarsvaardigheden en -spreuken doen.

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

# Derdejaars

De derdejaars op de Academie der Toverkunsten zijn voor het eerst een van de ouderen. De spreuken en vaardigheden die ze leren zijn verder gevorderd en dat is te merken in de langere incantaties en heftige effecten.

Het derde jaar gaat vooral om de specialisatie, binnen de studie, binnen de afdeling en in de school.

De volgende dag (zaterdag) is het de eerste lesdag volgens rooster. Hieronder is een voorbeeld te vinden. EHBV is Eerste Hulp bij Vloeken en GvM is Geschiedenis van Magie. Een week voor het evenement krijg je het uiteindelijke rooster per mail, samen met andere belangrijke informatie. Elk vak duurt 40 minuten, daarna is er tijd om te lopen. Van 12:00 tot 13:00 is er een lunchpauze. Na 14:25 zijn er geen vakken meer.

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

Na de colleges op zaterdag heb je de jouw derdejaars spreuk of vaardigheid geleerd en kun je deze dus gebruiken. Voor de colleges kun je alleen de basis-, eerstejaars- en tweedejaarsvaardigheden en -spreuken doen.

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



# Vierdejaars

De vierdejaars zijn de trots van de school. Zij hebben al die tijd overleefd en zijn bijna zover om de Academie der Toverkunsten te verlaten. Als vierdejaars kun je respect afdwingen bij de lagerejaars. De spreuken en vaardigheden zijn op zijn sterkst.

In het vierde jaar gaat het vooral om het afsluiten van de Academische carrière en het voortzetten van tradities.

De volgende dag (zaterdag) is het de eerste lesdag volgens rooster. Hieronder is een voorbeeld te vinden. EHBV is Eerste Hulp bij Vloeken en GvM is Geschiedenis van Magie. Een week voor het evenement krijg je het uiteindelijke rooster per mail, samen met andere belangrijke informatie. Van 12:00 tot 13:00 is er een lunchpauze. Na 14:25 zijn er geen vakken meer.

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

Na de colleges op zaterdag heb je de jouw derdejaars spreuk of vaardigheid geleerd en kun je deze dus gebruiken. Voor de colleges kun je alleen de basis-, eerstejaars-, tweedejaars en derdejaarsvaardigheden en -spreuken doen.

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

# Professor

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

Als professor geef je les in een van de vakken die worden gegeven op de academie. Voor de lesstof en hoe je deze les wilt geven ben je redelijk vrij, maar houd contact met de spelleiding om het goed te laten keuren. Houd contact met de spelleiding, zodat zij eventueel kunnen helpen en ervoor kunnen zorgen dat bepaald materiaal beschikbaar is.

Het is bijvoorbeeld logisch dat een professor monsterologie een monster wilt laten zien, maar hier moet wel de juiste NPC voor worden ingeschakeld.

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

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

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

# Roosters

Hieronder zijn de roosters voor de docenten te vinden, als je een docent zoekt kun je deze misschien vinden door op dit rooster te kijken. Als het goed is zijn ze altijd aanwezig bij hun eigen les. De getallen in het rooster staan voor het jaar waar de docent aan lesgeeft

	Astronomie	Betovering	Cirkelmagie	Drankenkunde	Droomkunde	Duelleren	EHBV
09:00 - 09:40	4	2	3	2		1	
09:45 - 10:25		1	4	1		3	2
10:30 - 11:10		3		3	2	4	1
11:15 - 11:55	2	4		4	1		3
13:00 - 13:40	1		2		3	2	4
13:45 - 14:25	3		1		4		

	Geschiedenis van Magie	Herbologie	Humaan-kunde	Monster-ologie	Runenleer	Transfiguratie	Verdediging
09:00 - 09:40			1		1	3	4
09:45 - 10:25	2		3		3	4	
10:30 - 11:10	1	2	4	2	4		
11:15 - 11:55	3	1		1			2
13:00 - 13:40	4	3		3		2	1
13:45 - 14:25		4	2	4	2	1	3

# Afdelingsbeker

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

Elke professor en het schoolhoofd kunnen punten geven en aftrekken. Dit gaat op een schaal van -5 tot 5. -5 of 5 is zeer uitzonderlijk.

Tijdens het evenement worden er regelmatig updates gegeven over de stand van de punten.

De afdeling met de meeste punten na de colleges op zondag wint de afdelingsbeker. Het winnen van de afdelingsbeker levert de afdeling een voordeel op. Deze voordelen of straffen zijn afhankelijk per afdeling.

# Praktische zaken voor Academie der Toverkunsten

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

## Wat wij verzorgen

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

## Wat je mee moet nemen

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

## Wat je mee kan nemen

- Schoolspullen. Denk hierbij aan schrijfmateriaal, boeken en dergelijke.
- Attributen voor je personage.
- Geld. Er is de mogelijkheid om een barkaart aan te schaffen van €5,-. Hiermee kunnen (warme) snacks en dranken worden gekocht. Achteraf kun je jouw barkaart weer terug wisselen voor geld, als je deze niet hebt gebruikt.

# Locatie

Het evenement vindt plaats in het Kruithuis te Delft:

Kruithuis te Delft  
Schiekade 1  
2627 BL Delft

Routebeschrijving:

Vanaf A13 uit de richting Den Haag of Rotterdam:

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

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

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

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

# Planning

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

## **Vrijdag**

Iedereen is welkom vanaf 17.00, wanneer je eerder komt is het handig dit te laten weten aan de organisatie via [secretaris.projectm@gmail.com](mailto:secretaris.projectm@gmail.com). Er volgt een korte introductie om 19.00, hierna begint het spel. Rond 19:00 zal er ook brood klaar staan in de kantine. Vanaf 01.00 uur komt er geen spel meer in vanuit de organisatie. Van 02.00 tot 08.00 uur zijn er geen spelleiders aanwezig. Slaapkamers zijn altijd OC. Het is dus niet de bedoeling mensen wakker te maken wanneer ze in hun bed aan het slapen zijn.

## **Zaterdag**

Ontbijt staat klaar in de kantine vanaf 08.00. Lessen beginnen volgens het rooster om 09.00. Lunch staat klaar in de kantine vanaf 12.00 en blijft staan tot 15.00. Avondeten staat klaar vanaf 18.30 en duurt tot 19.30. Vanaf 01.00 uur komt er geen spel meer in vanuit de organisatie. Van 02.00 tot 08.00 uur zijn er geen spelleiders aanwezig. Slaapkamers zijn altijd OC. Het is dus niet de bedoeling mensen wakker te maken wanneer ze in hun bed aan het slapen zijn.

## **Zondag**

Ontbijt staat klaar in de kantine vanaf 08.00, lessen beginnen volgens het rooster om 09.00. Lunch staat klaar in de kantine vanaf 12.00 en blijft staan tot 15.00. Rond 15:00 zal de uitreiking zijn van de Afdelingsbeker. Daarna is het spel af en moet er worden afgebouwd. Iedereen werkt hieraan mee, zodat het snel is gedaan en iedereen naar huis kan ron 17.00.