

# *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
Spreuken of vaardigheden leren	15
Basisspreuken en -vaardigheden	16
Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden	17
Studie Alchemie	17
Studie Combatisme	19
Studie Elementalisme	20
Studie Genezing	21
Studie Kruidenkunde	22
Studie Ritualisme	24
Studie Zoölogie	26
<b>Spelverloop</b>	<b>28</b>
Eerstejaars	28
Tweedejaars	29
Derdejaars	30
Vierdejaars	31
Professor	32
Roosters	32
Afdelingsbeker	34
<b>Praktische zaken voor Academie der Toverkunsten</b>	<b>35</b>
Wat wij verzorgen	35

Wat je mee moet nemen	35
Wat je mee kan nemen	35
Locatie	36
Planning	37

# 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 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. Op de zaterdag na de lessen heb je genoeg geleerd om de spreuk of vaardigheid van dat jaar te kunnen. Ook zul je zien dat je na die lessen meer energie tot je beschikking hebt om magie te doen.

Een van de belangrijkste momenten van ieders carrière is toch wel de inwijdingsceremonie. Deze allesbepalende ceremonie toont bij welke afdeling jij de rest van je studie zult horen. Is het De Witt? Het blauw en wit van afdeling De Witt staat voor loyaliteit, traditie en rechtvaardigheid als die van de herdershond. Is het Nieuwe wegen? De paars en bronzen havik straalt hun doorzettingsvermogen, leergierigheid en ambitie uit. Is het Carabas?

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

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

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

Als je hier moeite mee hebt kun je altijd mailen naar [spelleiding.projectm@gmail.com](mailto:spelleiding.projectm@gmail.com). Wanneer je het achtergrondverhaal hebt geschreven kun je dit het beste mailen, dan kan het worden gecontroleerd en daarna kan er mee worden gespeeld. Als je het niet laat controleren kan het zijn dat de spelleiding tijdens het evenement nog dingen moet afkeuren.

## Karakter aankleden

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

De evenementen van Project M spelen zich voornamelijk af op de Academie der Toverkunsten. Dit is een school waar, ondanks dat er geen officieel kledingvoorschrift is, verwacht wordt dat je je naar behoren 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 hoef je niet door te slikken om vergiftigd te zijn, alleen in je mond doen is voldoende. Mocht je niet tegen zout kunnen, geef dit dan aan bij het inschrijven en inchecken. Het wordt afgeraden om door te slikken, want zo veel zout is niet bepaald lekker. Als je bent vergiftigd hoor je vanzelf wat er met je gebeurt. Dit kan door een spelleider of door de speler die het vergif erin heeft gedaan. Als er niemand naar je toe stapt kun je naar een spelleider gaan om te vragen wat er met je gebeurt.

# Gevechten, wonden en dood

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

Tijdens gevecht wordt er vaak veel magie gebruikt. De magie vraagt veel energie om te worden gebruikt. Daarom is het gebruik van magie niet oneindig. Hoe meer je leert met magie om te gaan, hoe meer magie je kan doen voordat je uitgeput bent. Ook wordt je minder snel moe van makkelijkere spreuken. Hierom wordt er gespeeld met energie. Dit kun je gebruiken om magie te doen. Na een goede rustperiode is de energie weer helemaal bijgevuld. Hoe hoger je leerjaar is, hoe meer energie je kan gebruiken. De zaterdag na de lessen heb je genoeg geleerd om deze extra energie te benutten.

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

Wanneer je meer dan dit aantal energie gebruikt zonder pauze te nemen zal je nare consequenties ondervinden. De eerste graad energie dat je eroverheen zit zal het je enorm veel pijn opleveren. Ga je er daarna nog een overheen, dan zul je een verwonding krijgen (ga hiervoor naar de spelleiding). Ga je daarna nog verder? Ga dan zeker naar de spelleiding. De kosten van een spreuk of vaardigheid staan aangegeven bij de spreuk of vaardigheid. De energie kunnen ook worden ingezet tijdens een ritueel. De spreuken of vaardigheden van jouw leerjaar heb je geleerd na de lessen op zaterdag en dan kun je ook de energie van jouw jaar gebruiken.

De meeste spreuken zullen je niet zomaar verwonden, maar deze spreuken kan je zeker tegenkomen. Vooral de combatsme 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 die je hieronder kan zien.

### Jaar waarin je het leert

*Of het een spreuk of vaardigheid is*

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

Energie: Aantal energie dat het kost.

Het effect dat de vaardigheid of spreuk heeft.

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

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

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

## Magische conditie

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

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

Daarnaast is een sprintje trekken niet bedoeld om een marathon mee te lopen. Hierom wordt er gespeeld met energie. Deze kun je gebruiken om magie te doen. Na een goede rustperiode zijn ze weer bijgevuld. Hoe hoger je leerjaar is, hoe meer van deze punten je zult hebben.

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

Wanneer je meer dan dit aantal energie gebruikt zonder pauze te nemen zal je nare consequenties ondervinden. Het eerste magiepunt dat je eroverheen zit zal het je enorm veel pijn opleveren. Ga je er daarna nog een overheen, dan zul je een verwonding krijgen (ga hiervoor naar de spelleiding). Ga je daarna nog verder? Ga dan zeker naar de spelleiding. De kosten van een spreuk of vaardigheid staan aangegeven bij de spreuk of vaardigheid. Ze kunnen ook worden ingezet tijdens rituelen.

# Spreuken of vaardigheden leren

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

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

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

# Basisspreuken en -vaardigheden

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

## Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

*Vaardigheid*

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

Aantal energie: 1

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

De handeling: afhankelijk van het recept.

Duratie: afhankelijk van het recept

## Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Rituele aanwezigheid**

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

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

De handeling: afhankelijk van het ritueel.

Duratie: Zolang het ritueel bezig is.

## Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Openen I**

Aantal energie: 1

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

De incantatie: *Shem samayim*

Duratie: Direct

## Nulde jaar/voor de Academie der Toverkunsten

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Defensief I**

Aantal energie: 1

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

De incantatie: *Leysu, No effect!*

Duratie: Direct



# Studie afhankelijke spreuken en vaardigheden

## Studie Alchemie

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

### Eerste jaar

*Vaardigheid*

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

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

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

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

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

### Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Identificatie**

Energie: 0.

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

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

Duratie: 10 minuten

## Derde jaar

### *Vaardigheid*

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

Energie: 2 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen)

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

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

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

## Vierde jaar

### *Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Corpus**

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

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

Ga naar de spelleiding als je een corpus maakt.

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

Duratie: 30 minuten.

# Studie Combatisme

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

## Eerste jaar

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Overheersende kracht**

Energie: 1

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

Incantatie: Kurkuzma! Strike!

Duratie: Direct

## Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **IJzeren focus**

Energie: 0

Effect: Nadat je schade hebt gekregen kun je nog spreuken doen.

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

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

Duratie: Zolang de combatant gewond is.

## Derde jaar

*Spreuk*

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

Energie: 2

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

Incantatie: A gromaxi Damage!

Duratie: Direct

## Vierde jaar

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Defensief II**

Energie: 2

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

Incantatie: INCANTATIE ONBEKEND

Duratie: Direct

# Studie Elementalisme

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

## Eerste jaar

*Spreuk*

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

Energie: 1

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

Incantatie: Ya Momakxu Dash

Duratie: 10 minuten

## Tweede jaar

*Spreuk*

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

Energie: 1

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

Incantatie: Eylanyar payu

Duratie: Direct

## Derde jaar

*Spreuk*

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

Energie: 2

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

Incantatie: Taek Tak Ta!

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

## Vierde jaar

*Spreuk*

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

Energie: 3

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

Incantatie: Tex Kahumu! *damage!*

Duratie: Direct

# Studie Genezing

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

## Eerste jaar

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Genezende kracht**

Energie: 1

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

Incantatie: Kurdjata heal

Duratie: Direct

## Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Diagnose**

Energie: 0

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

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

Duratie: 10 minuten

## Derde jaar

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Reiniging**

Energie: 1

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

Incantatie: Konak Alur!

Duratie: Direct

## Vierde jaar

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Genezende ruimte**

Energie: 10

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

Incantatie: A Imgu Djatak Lokear' a mass heal!

Duratie: Direct

# Studie Kruidenkunde

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

## Eerste jaar

*Vaardigheid*

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

Energie: 1 (deze worden gebruikt tijdens het brouwen)

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

De effecten die kunnen worden gemaakt: Heal, confuse, sleep, antigif en verwijder ziekte.

Zelfgemaakte remedieën en giften zijn 1 evenement goed. Een kruidenkundige met deze vaardigheid mag voor een evenement 2 dranken naar keuze meenemen, mits de kruidenkundige in staat is deze te kunnen maken.

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

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

## Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Identificatie**

Aantal energie: 0.

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

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

Duratie: 10 minuten

## Derde jaar

*Spreuk*

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

Energie: 2

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

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

Duratie: 10 minuten

### *Spreuk*

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

Energie: 2

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

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

Duratie: direct

## **Vierde jaar**

### *Vaardigheid*

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

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

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

De effecten die kunnen worden gemaakt: *Paralyze, permanent sleep, torture en onzichtbaarheid (onzichtbaar voor 10 minuten) en regeneratie (éénmalige genezing die maximaal 1 uur vooraf kan worden ingenomen)*. Zelfgemaakte remedieën en giften zijn 1 evenement goed. Een kruidenkundige met deze vaardigheid mag voor een evenement 2 dranken naar keuze meenemen, mits de kruidenkundige in staat is deze te kunnen maken.

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

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

# Studie Ritualisme

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

## Eerste jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Ritueel leider**

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

Effect: De ritualist kan een ritueel opzetten en leiden.

Handeling: afhankelijk van het ritueel.

Duratie: Zolang het ritueel bezig is.

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Verleid wezen**

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

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

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

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

## Tweede jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Wichelroede**

Energie: 1

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

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

Duratie: Direct

## Derde jaar

*Vaardigheid*

Naam van de vaardigheid: **Commandeer wezen**

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

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

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

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



## Vierde jaar

### *Spreuk*

Naam van de spreuk: **Magische barrière**

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

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

Incantatie: Ariyek Shaser

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

# Studie Zoölogie

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

## Eerste jaar

*Spreuk*

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

Energie: 1

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

Incantatie: Zebilir Yakuliru *entangle*

Duratie: Direct

*Spreuk*

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

Energie: 1

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

Incantatie: INCANTATIE ONBEKEND

Duratie: Direct

## Tweede jaar

*Spreuk*

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

Energie: 1

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

Incantatie: Kuryakalo Ikorxu

Duratie: 10 minuten

## Derde jaar

*Spreuk*

Naam van de spreuk: **Betover wezen**

Energie: 2

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

Incantatie: Kurval ikor *charm*

Duratie: Direct

## Vierde jaar

### *Spreuk*

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

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

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

Incantatie: Onzor Texikoru!

Duratie: Zolang de magiër de spreuk blijft herhalen

### *Spreuk*

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

Energie: 4

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

Incantatie: Mahalamor Bohyusefiru

Duratie: 1 uur of totdat de regeneratie wordt gebruikt.

# Spelverloop

## Eerstejaars

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

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

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

De volgende dag (zaterdag) is het de eerste lesdag volgens rooster. Hieronder is een voorbeeld te vinden. 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.
- Attributen voor jouw afdeling.
- Geld. Er is de mogelijkheid om een kantinekaart aan te schaffen van €5,-. Hiermee kunnen (warme) snacks en dranken worden gekocht. Een kantinekaart is geldig op het evenement dat je deze aanschaft.

# Locatie

Het evenement vindt plaats in het Kruithuis te Delft:

Kruithuis te Delft  
Schiekade 1  
2627 BL Delft

Routebeschrijving:

Vanaf A13 uit de richting Den Haag of Rotterdam:

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

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

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

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 19.30, hierna begint het spel. Rond 19:00 zal er ook brood klaar staan in de kantine. Vanaf 01.00 uur komt er geen spel meer in vanuit de organisatie. Van 02.00 tot 08.00 uur zijn er geen spelleiders aanwezig. Slaapkamers zijn altijd OC. Het is dus niet de bedoeling mensen wakker te maken wanneer ze in hun bed aan het slapen zijn.

## **Zaterdag**

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

## **Zondag**

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