

LRP vereniging Enneade

REGELSYSTEEM

Versie 1.3.1



Auteurs: Sjors van Rijswijck, Calvin Theuns en Peter Van Belle

Gebaseerd op het originele spelsysteem van Enneade Behind the Wall, door Peter van Lieshout.

Niets uit deze uitgave mag op enigerlei wijze zonder nadrukkelijke toestemming van het bestuur van Enneade worden veeelvoudigd. LRP vereniging Enneade. Website: www.enneade-larp.eu Email: info@enneade-larp.eu
KVK nr. 17155363

INHOUD

Inleiding	2	
OC Regelgeving		2
Veilig vechten		2
Vechten en alcohol/drugs		2
Wapen Keuring		2
Incheck en Uitcheck		3
Locaties		3
Slagen		3
Het Genezings Systeem	4	
Het knikker systeem		4
Stabiliseren		4
Genezen		5
Operatie		5
Samenwerken		5
Bloeden en Dood Gaan		5
De Spelwereld	7	
De Wereld		7
De Elementen		7
De Goden		7-8
Magie		8
Goddelijke Giften		8
Druïdisme		9
Rituelen		9
Begrippen	10	
Slag		10
Karakter		10
Karakterkaart		10
Levenspunten (LP)		10
Ras		10
Spreuken		10
Stelen		11
Sterven		11
Vaardigheden		11
Verhaal/Plot		11
Rituelen		12
Effecten Tijdens het Spel		13
Safety Calls	14	
Een Karakter Beginnen	15	
Vaardigheden		15
Omschrijving		16
Algemene Vaardigheden	17	
Gevecht Vaardigheden	22	
Genezing Vaardigheden	27	
Alchemie Vaardigheden	29	
Magie Vaardigheden	32	
Goddelijke Gave Vaardigheden	35	
Druïdisme Vaardigheden	37	
Rituele Vaardigheden	40	
Runen Vaardigheden	44	
Spreuken	45	
Magiër Spreuken		46
Priester Spreuken en Zegeningen		57
Druïde Shifts		66
Bijlagen (Recepten en Runen lijsten)	68+	

Inleiding:

De spelwereld van Beyond the Stairs heeft een unieke geschiedenis, verweven met romantische, epische, maar ook dramatische gebeurtenissen. Alles speelt zich af op een wereld die vergelijkbaar is met de aarde in vroegere tijden. Hier is het echter ook mogelijk magie te gebruiken, vreemde rassen te ontmoeten, krachten aan goden te ontfangen en de vreemdste voorwerpen en plaatsen te ontdekken. Het spel speelt zich af in een onbekende wereld waar een groep dappere avonturiers terecht gekomen is nadat ze de mythische stairs hebben mogen beklimmen. Dit regelsysteem biedt een uitgebreide omschrijving van een aantal facetten en regels die nodig zijn om het spel goed te laten verlopen. Allereerst worden de algemene Out of Character (OC) regels kort beschreven, waarna een beschrijving komt van hoe de spelwereld in elkaar steekt. Later in dit regelsysteem vind je de spelregels met betrekking tot vaardigheden, spreuken en speltermen nodig om een karakter te maken.

OC Regelgeving:

Alle regels zoals beschreven in de statuten van de L.A.R.P.-vereniging Enneade zijn van toepassing op het evenement Beyond the Stairs. Alle regels zoals beschreven in de Nederlandse wetgeving zijn van toepassing en bij overtreding hiervan zal de betreffende instantie worden ingeschakeld.

Veilig vechten:

L.A.R.P. wapens zijn er op gemaakt om zo min mogelijk te bezeren. Toch kan een dergelijk wapen gevaarlijk zijn. Ook al is het wapen wat je gebruikt gemaakt voor het spel, het is en blijft een wapen, maak jezelf daar alert op en hou dat in gedachten. Bovendien zijn L.A.R.P. wapens relatief duur, dus is het aan te raden hier voorzichtig mee om te gaan. Het is belangrijk dat je tijdens het evenement verantwoord met je wapen omgaat. Daarvoor gelden een aantal regels, hierna beschreven.

Vechten en alcohol/drugs:

Vechten en alcohol/drugs gaan niet samen.

Het is dan ook verboden te vechten onder invloed van alcohol/drugs.

Mocht het op het evenement blijken dat je na herhaaldelijk waarschuwen niet veilig kunt of wilt vechten, zijn we genooddacht je wapen(s) in beslag te nemen tot na het evenement. Verder loop je de kans om verwijderd te worden van het terrein en in het ergste geval een verdere deelname aan evenementen van Enneade ontzegd te worden.

Wapen keuring:

Daarvoor is bij Beyond the Stairs een wapen keuring opgericht, een controle waarbij het wapen gekeurd wordt of het voldoet aan de door ons gestelde eisen. (Voor informatie over deze specifieke eisen, kun je contact opnemen met het Enneade Bestuur.) De wapen keuring vindt voor aanvang van het evenement plaats. Eventueel kan gedurende een evenement een nieuwe controle geëist worden door Spelleiding of Bestuur. Indien je wapen wordt afgekeurd dan mag deze niet meer gebruikt worden op het evenement.

LET OP: Het is VERPLICHT je wapen te laten keuren alvorens deel te nemen aan het spel met een wapen. Op het evenement mag uitsluitend gevochten worden met door de vereniging goedgekeurde L.A.R.P. wapens.

Bogen en Kruisbogen:

Bogen en kruisbogen op Beyond the Stairs mogen een maximale trekkracht van 25 lbs hebben.

Pijlen dienen voorafgaand aan het evenement door een wapenkeuring goedgekeurd te worden, Beyond the Stairs staat normaal gesproken standaard de platte koppen toe.

Ronde koppen worden over het algemeen goedgekeurd als deze zacht en veilig genoeg worden bevonden door de keuring.

Pijlen dienen na ieder schot door de schutter zelf gecontroleerd te worden op veiligheid.

Incheck en uitcheck:

Voordat het spel kan beginnen zal iedereen zijn Karakterkaart en In Character (IC) spullen moeten krijgen en dit zal aan het eind van het spel ook weer ingeleverd dienen te worden. Een karakterkaart is de opsomming van de vaardigheden en calls van effect op je karakter. Daarvoor is er een Incheck en Uitcheck moment voor en na het spel. Bij de Incheck krijg je de kans om je karakter aan te passen dan wel aan te maken.

LET OP: Vanwege de tijdsindeling en bezetting is het verstandig je karakterkaart thuis voor te bereiden op een kladblaadje.

Je krijgt dan je karakterkaart en je IC spullen (zoals je geldstukken, drankjes, kruiden etc.). Aan het eind van het spel dien je al je IC spullen en je karakterkaart te laten registreren bij een team dat hiervoor is aangewezen. Dit is belangrijk omdat we zo bijhouden wat er met je is gebeurd in het spel. Alle calls op je karakterkaart worden dan in ons systeem verwerkt en weet jij zeker dat je de volgende keer weer kunt beginnen zoals je het evenement hebt afgesloten. Het is dus heel belangrijk dat je goed in-, en uitcheckt aan het begin en eind van het evenement.

Locaties:

Er zijn speltechnisch 5 locaties waar schade gevangen kan worden. Dit zijn dan ook de enige locaties waar je iemand mag raken met je wapen.

De 5 locaties zijn: Beide Armen, Beide Benen, Romp.

Vanaf de schouder en hoger en het kruis en omstreken zijn GEEN locatie, dus moet er te allen tijde op gelet worden dat je iemand hier niet slaat of raakt. Verder is het voor vrouwelijke spelers onprettig om op borsthoogte geraakt te worden, dus wees daar voorzichtig mee.

Slagen:

- Sla niet te hard! Rem altijd je slag voordat je iemand raakt. Ondanks het schuimrubber, blijft het wapen een voorwerp waarmee je iemand raakt. Zelfs het schuimrubber kan niet de volledige klap opvangen. Houdt rekening met het feit dat, wat voor jezelf niet te hard is, voor een ander iets te hard kan zijn.
- Behoud de controle over je slagen. Ga niet rond zwaaien, slingeren of blind om je heen slaan. Tijdens het rennen is de kans groter dat je ongecontroleerd uithaalt, sla op dat moment liever niet.
- Het is ten strengste **VERBODEN TE STEKEN** met een L.A.R.P. Wapen. Omdat de harde kern van een wapen naar buiten kan schieten is het mogelijk hiermee iemand te verwonden. Als je bijvoorbeeld een speer hebt mag je er wel mee slaan maar nooit mee steken of gooien. Bij Enneade geldt dit zelfs bij wapens die hiervoor gemaakt zijn.
- Pak het wapen van je tegenstander niet vast in gevecht. Het wapen kan hierdoor verwringen en de kern kan losraken.
- Druk wapens niet met volle kracht tegen elkaar. Het wapen kan hierdoor versplinteren/breken.
- Houdt er rekening mee dat L.A.R.P. wapens kapot kunnen gaan, dus doe voorzichtig met je eigen wapen en met dat van een ander.
- Houdt rekening met je tegenstander en het gebied om je heen tijdens het gevecht. Waarschuw elkaar voor mogelijke gevaren. Verplaats het gevecht eventueel naar veiliger terrein.

Het Genezings Systeem

Bij het nemen van een genezer vaardigheid, krijg je een zakje met knikkers. Deze knikkers representeren de vaardigheid van een genezer. In het zakje zitten 3 kleuren knikkers. **Een zakje bevat ten alle tijden exact 10 knikkers.**

- **Wit:** een witte knikker telt als een succes. Dit deel van de operatie is goed gegaan.
- **Zwart:** een zwarte knikker telt als fout. Iets is verkeerd gegaan.
- **Groen:** een groene knikker betekent dat een probleem zich voordoet. Als de genezer deze knikker trekt in een "hospitaal" of iets vergelijkbaars, telt deze knikker als wit. Zo niet telt deze knikker als zwart.

Voor groene knikkers geldt dat voor de gehele tijd van de genezing voor die knikker (1 minuut) het hulpmiddel of hospitaal aanwezig of gebruikt moet worden.

De samenstelling van het zakje van de genezer is bij de Veld Dokter en Chirurgijn vaardigheid weergegeven.

Tabel: Knikkers per Genezing Vaardigheid

	Wit	Zwart	Groen
Eerste Hulp	4	3	3
Veld Dokter 1	5	3	2
Veld Dokter 2	6	3	1
Chirurgijn 1	5	2	3
Chirurgijn 2	5	1	4

Het knikker systeem

Het genezen van een patiënt gaat altijd op dezelfde manier. Een genezer speelt een minuut uit dat hij de patiënt aan het helpen is (de manier van uitspelen mag door de genezer zelf verzonnen worden maar moet wel te maken hebben met de genezing die toegepast wordt). Na deze minuut pakt de genezer een knikker uit zijn zakje, kijkt of deze als "wit" of "zwart" telt, doet de knikker weer in zijn zakje terug, schudt het zakje en gaat mogelijk verder met genezen voor een minuut. Afhankelijk welke genezing er nodig is, is er een bepaalde hoeveelheid "witte" knikkers nodig om de genezing te laten lukken. **Als er drie zwarte knikkers worden getrokken voordat er genoeg witte knikker zijn getrokken, faalt de behandeling, zijnde 2 voor een genezing of 3 voor een operatie.** Als er nog genoeg tijd over is, kan er een nieuwe operatie of genezing opgestart worden.

Op het moment dat er in het donker een knikker getrokken wordt, en het niet duidelijk te zien is of dit een zwarte of anders gekleurde knikker is, dan telt deze als een zwarte, gezien er in het donker niet goed geopereerd kan worden.

Stabiliseren (1 wit)

Om een locatie te stabiliseren moet de genezer minimaal 1 witte knikker hebben gepakt. Tijdens het stabiliseren van de locatie telt deze echter nog wel als bloedend. Dit betekent dat het stabiliseren begonnen moet zijn voordat de locatie 10 minuten aan het bloeden is om niet te sterven (in het geval van de borstlocatie) of om geen schade te krijgen op de borstlocatie (in het geval van een ledemaat). Als de stabilisatie faalt, zal de patiënt nog steeds verder bloeden. Gebeurt dit nadat de locatie tien minuten of langer als bloedend telt, zal direct het negatieve effect van een lang bloedende locatie in werking treden (sterven of schade op borstlocatie).

Genezen (2 wit)

Een locatie kan alleen genezen worden als deze minimaal 1 Hitpoint heeft. Als een locatie 0 Hitpoints heeft, zal deze vallen onder "Operatie". Om een locatie te genezen moet de genezer minimaal 2 witte knikkers hebben gepakt. Als het genezen eenmaal begonnen is, zal deze ook afgemaakt moeten worden. De genezer heeft 10 minuten, en dus 10 knikkers, de tijd om de genezing af te ronden. Als er na deze tien minuten nog geen succesvolle genezing (met minimaal 2 witte knikkers) heeft plaatsgevonden, zal de locatie een schade krijgen in plaats van genezing. Dit kan betekenen dat de locatie op 0 komt te staan en gaat bloeden. Een genezing die begonnen is voordat deze 10 minuten om zijn mag nog wel afgemaakt worden. Als deze echter faalt of afgebroken wordt, zal deze locatie een schade krijgen. Een succesvolle genezing zorgt dat de locatie direct 1 Hitpoint terugkrijgt.

Operatie (3 wit)

Een operatie is vergelijkbaar met genezen. Echter moet een operatie gedaan worden op een locatie met 0 Hitpoints welke wel gestabiliseerd is en zijn er voor een succesvolle operatie 3 witte knikkers nodig. Net als bij genezen heeft een genezer 10 minuten, en dus 10 knikkers, de tijd om de operatie succesvol te laten verlopen. Als deze tijd voorbij is, mag een nog in gang zijnde operatie afgemaakt worden. Als er geen succesvolle operatie heeft plaatsgevonden zal na deze 10 minuten de "doodbloeden" regel intreden. Dit betekent dat als een borstlocatie niet binnen deze 10 minuten/knikkers een succesvolle operatie heeft gekregen, de patiënt sterft.

Een succesvolle operatie zorgt ervoor dat de locatie direct 1 Hitpoint terugkrijgt. Vervolgens geneest de locatie elke 15 minuten nog een Hitpoint zolang deze in de tussentijd geen schade krijgt. Dit effect blijft tot de locatie volledig is genezen.

Samenwerken

Een genezer kan samenwerken met maximaal 2 andere genezers. Deze moeten allemaal met hetzelfde persoon bezig zijn. Eén genezer is de "Hoofd Genezer". Hij zal als eerste een knikker uit zijn zakje pakken. Echter kan de hoofd genezer kiezen, als hij het resultaat van zijn knikker niet wilt, om een van zijn "Assistenten" een knikker te laten pakken uit hun zakje. In dat geval telt het resultaat van de assistent. Ook als dit slechter is dan wat de hoofd genezer had gepakt. Als er een tweede assistent is, mag er nog een keer een knikker gepakt worden, nu uit het zakje van de tweede assistent. Wederom telt het laatste resultaat. Ook als dit slechter is dan de vorige knikker(s).

Voor het doen van een Genezing of Operatie telt dit alsof er 1 knikker getrokken is.

Bloeden en Dood Gaan

Ledemaat op 0

Als een locatie op 0 staat, begint deze te bloeden. Dit betekent dat het ledemaat na elke 10 minuten van bloeden een "Through"-schade op de borstlocatie doet. Als je een wond hebt en je ledemaat niet op nul staat, krijg je per 10 minuten een schade op het bloedende ledemaat tot je op 0 staat en de eerder beschreven regel in werking treedt.

Borstlocatie op 0

Als de borstlocatie op 0 staat, zal het doelwit bewusteloos gaan en langzaam doodbloeden. Als er geen genezing of stabilisatie op de borstlocatie wordt toegepast, is de persoon na 10 minuten dood.

Wat doet een stabilisatie

Een locatie die 0 Hitpoints over heeft en gestabiliseerd is zal niet verder door bloeden, maar in het spel niet meer gebruikt kunnen worden totdat deze genezen wordt naar minimaal 1 hitpoint. als je op 1 of meer hitpoints staat dan stopt het bloeden van het ledemaat na een geslaagde stabilisatie en zal deze niet meer verder bloeden.

Genezing tijdens het slapen

Mits je de nacht gestabiliseerd (of zonder wonden) gaat slapen, sta je de volgende ochtend weer op met al je hitpoints.

Harnassen en bescherming

Harnassen draag je om je te beschermen tegen schade, hiervoor zijn er enkele algemene systemen om te regelen hoe harnassen werken en hoe schade effect heeft op een harnas.

Beschermingspunten (AP)

Ieder harnas heeft een aantal beschermingspunten op basis van het materiaal en het niveau van het harnas, deze zijn te vinden in de tabel hieronder en de harnas vaardigheden. Een harnas geeft zijn bescherming door schade op te vangen met deze beschermingspunten, zijn deze op dan is het harnas dusdanig beschadigd of versleten dat het niet langer voldoende functioneert om je te beschermen.

Harnas materiaal en niveau	Beschermingspunten (AP)
Leer niveau 1	1
Leer niveau 2	2
Leer niveau 3	4
Metaal niveau 1	2
Metaal niveau 2	4
Metaal niveau 3	8

Helmen

Iedereen kan een helm dragen, hiervoor is geen vaardigheid nodig en deze geeft altijd 1 beschermingspunt op de torso locatie, ongeacht of er een harnas gedragen wordt of niet. Dit beschermingspunt gaat als eerste verloren als er schade toegebracht wordt op de torso. Een helm dient te bestaan uit een materiaal dat daadwerkelijk bescherming zou kunnen bieden, zoals dikke gewatteerde stof, stevig leer of metaal.

Repareren

Harnassen kunnen, afhankelijk van het materiaal, worden gerepareerd met de vaardigheid Leerbewerker of Smid. Om een harnas te repareren dient deze vaardigheid ten minste hetzelfde niveau te zijn als het niveau van het harnas. De tijd die nodig is om een harnas te repareren staat in de vaardigheden omschreven.

Een helm telt altijd als een niveau 1 harnas met betrekking tot reparatie.

Schilden

Schilden zijn een aparte vorm van bescherming, het is een voorwerp dat gebruikt wordt om slagen op te vangen terwijl het vastgehouden wordt. Een persoon kan nooit meer dan 1 schild actief gebruiken, het is niet toegestaan om een schild in iedere hand te hanteren.

De regels voor schilden en schade zijn terug te vinden in de vaardigheid voor schilden.

Crush en Schilden

De call Crush heeft een speciale werking op schilden. Een schild van niveau 1 of 2 gaat na een enkele Crush kapot maar de call heeft geen verder effect op de getroffen locatie (geen 1 schade op de locatie en deze mag direct actief gebruikt worden). Een schild van niveau 3 gaat pas na de tweede Crush kapot, maar krijgt wel 5 schade van de eerste Crush, verder werkt dit hetzelfde als een niveau 1 of 2 schild. Krijgt een schild om welke reden dan ook extra beschermingspunten, dan zal het een extra Crush kunnen overleven maar krijgt het wel 5 schade, op dezelfde manier als dat een niveau 3 schild de eerste Crush kan weerstaan. Vervalt dit extra beschermingspunt om wat voor een reden (bijvoorbeeld het einde van een spreuk), dan is het schild alsnog kapot zoals een normaal schild van het niveau schild dat het is.

De Spelwereld:

De Wereld:

“Zolang ik me herinner, is de oogst hier steeds verzekerd door de kunsten van de oogstmagier. Hij heeft het hier dan ook voor het zeggen, jongen, en je doet beter wat hij en zijn wachten je opdragen. Je wilt immers toch niet dat we allen verhongeren?”

Andere steden? Ja, maar tegen dat we daar dan toekomen zijn we allang verhongerd of omgekomen van de dorst. Laat staan dat we niet een of ander raar schepsel tegenkomen... Maar daar hoef je je nu geen zorgen over te maken, ga maar lekker slapen, morgen moeten we vroeg aan het werk!”

-- Grootvader Rodolf tegen zijn kleinzoon Johnas

De wereld waar je in terechtkomt bij Beyond the Stairs is een wereld die, zoals hierboven reeds vermeld, sterk lijkt op de wereld van vroeger. Er is geen noemenswaardige technologie; stoomkracht, elektriciteit, etc. is nog niet uitgevonden. De natuur is net zoals wij die kennen, met gelijkaardige planten en dieren. Echter kan in deze wereld de invloed van goddelijke wezens gevoeld worden en bestaat magie wel degelijk. Als resultaat hiervan kan je ook wezens tegenkomen die wij niet kennen. Veel is nog onbekend voor nieuwe reizigers en alles is mogelijk.

De Elementen:

De naam element spreekt natuurlijk voor zich waar het aankomt op zijn betekenis. Een element, een deel van, een bouwsteen. Er zijn 4 bekende elementen (aarde, vuur, water en wind) die alom aanwezig zijn en de wereld robuust en veranderlijk houden en tegelijkertijd het leven bieden aan vele wezens.

De elementen worden al zolang als er rassen leven vereerd, als wel verafschuwd. De elementen bestaan zonder moraliteit. Ze zijn deel van de natuur, maar ook van het universum. Sommige magiërs richten zich op een element in het bijzonder om de magische mystiek achter de elementen te zoeken en daarmee onvoorstelbare krachten te controleren.

Sommige Ritualisten proberen in hun ritueel de juiste balans van de elementen te verzekeren om zo hun ritueel goed te laten verlopen. Zelfs de gewone wereldpopulatie maakt veelvuldig gebruik van de elementen. Denk maar aan bijvoorbeeld een kookvuur (vuur), wassen (water), blazen (wind) en begraven (aarde). Zodoende zijn de elementen een onderdeel van vrijwel elke cultuur, religie en bevolkingsgroep.

De Goden:

“De Goden?”

Goh, dat is een moeilijk verhaal. Bedoel je de makers, de scheppers, de Goden, het lot of iets anders? Laten we beginnen met het simpele. We zijn er, dus iets heeft ons gemaakt. Maar wat dat is, weet niemand met zekerheid.

Maar de magiërs zelf zijn niet veel bezig met de Goden. Ze zeggen niks, dus is het onmogelijk om echt te weten wie of wat ze zijn en wat hun bedoeling is. Het is een verspilling van tijd en mana.

Maar toch, als je hard genoeg gaat zoeken, dan kan je wel iemand tegenkomen die zegt in contact te staan met de Goden. Sommige beweren hun magie van de Goden gekregen te hebben. Anderen zeggen dan weer dat ze visioenen van de Goden krijgen. Of dat hun kind een geschenk van de Goden is. En dan beweren de meeste magiërs dat die persoon ze niet allemaal op een rijtje heeft.

Maar het rare van dat alles is dat die Goden allemaal dezelfde naam hebben. Zonder dat die volgelingen elkaar ooit gesproken hebben. Maar de namen zelf ga ik je schuldig moeten blijven. Dat kan je maar best aan die volgelingen zelf vragen. Als je ze kan vinden. En niet te luid, want een magiër zou je kunnen horen!”

-- Grootvader Rodolf tegen zijn kleinzoon Johnas

De bekende goden zijn:

Celes:

Dit is de zonnegod, Brenger van de dag, Heer van het licht en de Meester van de Lucht.
Domein: Zon, dag, licht, lucht

Nandoah:

Dit is de godin van de Maan, Vrouwe van de Nacht, De Vurige en De Schaduw Godin.
Domein: Maan, nacht, vuur, schaduw

Aon:

Dit is de god van de Aarde, De Tuinman, Godin van de Oogst en het Leven
Domein: Groei, aarde, oogst, leven

Mordrak:

Dit is de God van het Water, De Verstotene, God van Zee en Rivier.
Domein: Storm, water, veranderingen

Magie:

Magie is ook op deze wereld aanwezig. Het gebruik van magie is echter een beetje lastiger. Het is moeilijker om magische energieën te vinden, begeleiden en plaatsen. Maar door de veelvuldigheid aan effecten die gecreëerd kunnen worden met deze kunst, is de moeilijkheidsgraad acceptabel. Diegenen die magie kunnen gebruiken zijn ook moeilijker te vinden en hebben dan meestal ook groter aanzien dan degenen zonder magie. Sommigen hebben een aangeboren gevoel voor het sturen van magische energie, terwijl anderen pas op een later moment in hun leven ontdekken dat ze over magie beschikken. Maar beiden werken hard en studeren veel om hun kunst onder de knie te krijgen en te houden. Een ding is zeker, het moet sowieso in je bloed zitten, het is iets waar je mee geboren wordt. Typisch gezien kiest een beoefenaar van deze kunst een element, maar niet iedereen doet dit. Sommige magiërs kiezen er bijvoorbeeld voor om zich enkel bezig te houden met het bevorderen van de groei van de gewassen, anderen houden zich voornamelijk bezig met oorlogsmagie, en nog anderen kiezen ervoor om zich met heel esoterische magie bezig te houden. Kortom, er is voor elke magiër wel een taak in de samenleving, maar hoe dan ook staan ze zeker aan de top.

Stroming: Magiër, Elementalist

Goddelijke giften:

De goden zijn wel aanwezig op deze wereld, en worden ook door sommige delen van de bevolking aanbeden. Af en toe wordt een volgeling voor zijn toewijding beloond en krijgt deze van de god een gift. Een veel voorkomende vorm hiervan is goddelijke genezing. Met deze gift kunnen wonden weer gesloten worden, de pijn weggenomen. Weefsel hergroeit en het resultaat kan als een wonder beschouwd worden. Als een volgeling genoeg vertrouwen heeft in zijn geloof, en hij slaagt erin om volgelingen te vergaren voor zijn geloof, dan kan er van een Priester gesproken worden. Deze prediken, of proberen dit althans, hun geloof. Ze bidden, houden diensten en/of tonen andere vormen van toewijding, opdat hun aanbeden God hen ziet staan in het leven. Elke toegewijde volgeling heeft één ding gemeenschappelijk: ze dienen slechts 1 god, daar hebben ze stevast voor gekozen, en daarvoor worden en worden ze dan ook beloond.

Stroming: Priester, Paladijn

Druïdisme:

De druïden van deze wereld zijn specialisten in het veranderen van hun fysieke vorm door hier dierlijke kenmerken in te vermengen. Hun unieke band met de natuur stelt ze in staat om te Shiften, een onaangenaam en soms pijnlijk proces met grote gevolgen. Hoewel het gaat om vormverandering gaat hun gave niet zover dat ze zich volledig in dieren kunnen veranderen, er blijft altijd een groot deel van de originele vorm behouden.

De druïden zijn zeer behouden in het delen van hun unieke talent, ze beweren dat het verkregen moet worden door het uit de natuur te verdienen. Waar hierin de waarheid ook ligt, is het een gave die zeldzaam en speciaal is.

Stroming: Druide, Totemist

Rituelen:

Wanneer je rituelen bekijkt kan je sowieso de conclusie maken dat het een van de meest veelzijdige en meest archaïsche vormen van energie manipulatie is die beoefend worden. Het is echter ook een van de meest wispelturige vormen hiervan. Ritualisten proberen een veilige plaats te creëren om energie te sturen en hiermee een effect te bereiken. Dit effect is uiteraard afhankelijk van de wens van de ritualist en wordt vormgegeven tijdens de rituele handeling. Sommige van deze rituelen zijn kort en kosten heel weinig energie, terwijl anderen dagen lang duren en zwaar zijn voor zowel de ritualist als zijn omgeving. Omdat elk ritueel al snel met grote hoeveelheden energie werkt is het niet ongebruikelijk dat meerdere ritualisten samenwerken aan een ritueel en ook delen in de effecten hiervan.

Ritualisten zijn gebonden aan de plekken waar de energiestromingen van de wereld een knooppunt vormen en hebben de unieke gave om deze stromingen te voelen en deze knooppunten te kunnen vinden.

Stroming: Ritualist

Begrippen:

In het spel maken we gebruik van een aantal begrippen om andere regels te ondersteunen, bijvoorbeeld een aantal termen die effecten weergeven van bepaalde vaardigheden en/of spreuken. Het beste is, om het spel voor jezelf en je omgeving makkelijk en flexibel te houden, deze begrippen te onthouden. De meeste begrippen worden ook op andere L.A.R.P. evenementen gebruikt, maar kunnen verschillen in naam. Termen die hierin niet voorkomen worden dus ook niet gebruikt op Enneade evenementen.

Slag:

Een slag is een klap die je raakt. Als het tegen een harnas is, verliest het harnas 1 harnas punt. Als je harnas punten op 0 staan of als je geen harnas aan hebt, doet een hit 1 schade. Je verliest een levenspunt op de locatie die geraakt wordt.

Karakter:

Dit is het personage dat jij speelt. Een nieuw karakter, ook wel personage genoemd, begint met 100 vaardigheidspunten en start standaard vanop de huidige wereld tenzij een goedgekeurde achtergrond anders vermeld wordt. Je nieuwe karakter zal beginnen van buiten het dorp waar de andere avonturiers zich bevinden en zich dan kunnen aansluiten bij deze groep.

Karakterkaart:

Dit is een persoonlijke kaart met daarop het karakter beschreven op speltechnische wijze. Naam, ras, punten, vaardigheden, spreuken, levenspunten en bezittingen staan hierop vermeld.

Levenspunten (HP):

Ieder karakter van ieder ras heeft standaard 2 levenspunten op ieder van zijn of haar 5 lichaamslocaties, zijnde torso, linkerarm, rechterarm, linkerbeen en rechterbeen. Een wond heb je wanneer je op een locatie minimaal 1 levenspunt hebt verloren. Wanneer je op een van je lichaam locaties een verwonding oploopt en je hebt er nog steeds een of meerdere levenspunten over, dan kun je die locatie nog normaal gebruiken. Staat een locatie op 0 levenspunten, dan is deze niet meer te gebruiken. Staat je torso op 0 levenspunten, dan val je zelfs bewusteloos op de grond.

Staat je torso locatie op 0 levenspunten, dan zul je na 10 minuten sterven aan bloedverlies.

Ras:

Op Lyra is het meest voorkomende ras mens. De mens heeft zich aangepast aan deze wereld en overleeft vlot op het grootste deel van Lyra.

Echter zijn er ook sinds mensenheugenis andere rassen aanwezig op deze wereld. Dwergen en Elfen zijn bekend in deze samenleving, hoewel zij heel zeldzaam zijn als je bekijkt hoeveel mensen er zijn. Een dwerg kan je soms hier en daar in een bekende smidse vinden, als meestersmid. Ook in de mijnen kan het zijn dat de opzichter samenwerkt met een dwerg die als geen ander de ertsen kan beoordelen en makkelijker kan zeggen welke kant er uitgegraafd moet worden om de beste ertsen te vinden.

De elfen zijn nog zeldzamer dan de dwergen. Zij konden in de tijd van weleer makkelijker teruggevonden worden, maar sinds de bossen en wouden van Lyra kleiner begonnen te worden is ook hun aantal afgenomen. Ze hebben ondertussen geleerd om samen te leven met de mens, en zullen makkelijker bij de akkers aanwezig zijn waar ze toch net iets meer voeling met de natuur kunnen vinden. Bizar genoeg vind je ze ook in de grote steden, waar er meer magiërs zijn.

Bedenk dat een ander ras op generlei wijze speltechnische voordelen biedt boven de mens en dat het over het algemeen wordt gezien als een buitenbeentje of iets uitzonderlijks vreemds.

Spreuken:

Magiërs en Priesters zijn in staat spreuken te gebruiken om daarmee op magische of andere manieren de realiteit te veranderen. Spreuken zijn er in verschillende categorieën en vormen.

Stelen:

In het spel is het mogelijk om attributen te stelen van andere spelers. Dat kan door speciale vaardigheden of door geluk, zoals een onbeheerd achtergelaten voorwerp. Het is uitsluitend toegestaan om IC wapens, voorwerpen en geld te stelen en alleen van het spelterrein. Van alles wat op een OC locatie aanwezig is zoals in een slaappleats of auto, blijf je, zoals het hoort, met je vingers af.

Voorwerpen die IC worden gestolen dienen DIRECT te worden ingeleverd bij een SL met vermelding van de IC en OC naam van wie het voorwerp gestolen is, of waar je het hebt weggehaald. Deze zal het voorwerp in ontvangst nemen en de persoon OC op de hoogte stellen van het verlies en zo nodig zorg dragen dat de eigenaar het voorwerp OC terug ontvangt. Over het algemeen wordt de speler IC in de gelegenheid gesteld een nieuw (gelijk) voorwerp te kopen om zo zijn eigen spullen terug te krijgen.

Sterven:

In het spel kan je karakter natuurlijk ook sterven. Dit kan op verschillende manieren. Het meest voorkomende is het sterven doordat je levenspunten op je romp op 0 komen te staan en niemand je op tijd geneest, maar ook giften of ongelukken kunnen een doodsoorzaak zijn. Houdt hierbij altijd de volgende regel in de gaten: Dood is dood. Er is geen bekende weg terug.

Vaardigheden:

Vaardigheden zijn de dingen die je karakter kan. Door middel van een puntensysteem wordt bepaald hoeveel en welke vaardigheden je hebt bij aanvang van het spel. In het spel kunnen meer vaardigheden geleerd worden en soms is het nodig om hiervoor een leermeester te zoeken. De verschillende vaardigheden worden in een later hoofdstuk toegelicht. Met name vaardigheden op het niveau 4 en 5 kunnen IC alleen geleerd worden, al dan niet met behulp van een leermeester.

Verhaal/plot:

Onder verhaal of plot wordt verstaan de chronologische tijdlijn van de fantasiewereld betreffende het Enneade evenement en eventuele baravonden of specials. Verleden, heden en toekomst is beschreven in het verhaal. Hieronder vallen ook de omschrijving en de uitwerking van de wereld/omgeving, de aanwezige levensvormen en het bovennatuurlijke. Plot is een klein specifiek stukje verhaal wat betrekking op een bepaalde persoon (of personen), gebeurtenis(sen), voorwerp(en) of dergelijke heeft. Plot is wat er gaat gebeuren op het evenement en waar spelers op kunnen reageren.

Als je, als speler, een omschrijving inlevert van wat er allemaal met je karakter is gebeurd in het verleden, je achtergrond, dan kan daar een persoonlijk stukje plot voor geschreven worden wat dan uitgespeeld gaat worden op het evenement. Je karakter maakt deel uit van de fantasiewereld, de acties van je karakter in het verleden en het heden hebben effect op de toekomst. Sommige effecten zullen direct te merken zijn, andere kleine effecten zullen later misschien wel eens grote gevolgen kunnen hebben.

Mana/Geloof/Aspect:

Mana, Geloof en Aspect regenereren niet uit zichzelf. Na karakter creatie aangekochte vaardigheden die je maximum verhogen vullen dit niet extra aan, ze verhogen alleen het maximum wat je opgeslagen kan hebben.

Mana Kristal:

Een Mana Kristal is zoals de naam al doet vermoeden een vorm van gekristalliseerd mana die door magiërs kan worden geabsorbeerd om hun interne voorraad aan te vullen.

Om een Mana Kristal te absorberen moet de magiër zich 3 minuten lang focussen op één of meerdere kristallen en dan zullen deze worden geabsorbeerd en de mana van de magiër aanvullen met 1 per kristal. Een magiër kan een overschot aan mana tot zich nemen om een spreuk te gebruiken die grote hoeveelheden mana vereist, echter dit overschot verdampt na 1 minuut en is daarmee verloren. Ieder punt mana dat hierbij verdampt doet 1 schade aan de magiër en als dit meer dan 5 keer zoveel is als het totaal aantal hitpoints dat de magiër heeft is de kracht zo groot dat de magiër tot stof vergaat in een felle explosie van energie.

Rituelen

Rituelen zijn een oude vorm van magie die gebruikmaakt van complexe bewerkingen van de magische energie. Om een ritueel te doen moet men de energie van het ritueel oproepen en manipuleren, hoe men dit doet verschilt enorm.

Sommige rituelen vinden plaats in een cirkel, waarbij de cirkel de energie vasthoudt zodat deze gemanipuleerd kan worden, andere rituelen plaatsen de energie in een focus of laten deze zelfs vrij zonder iets om het vast te houden. De precieze invulling van het ritueel verschilt per cultuur en vaak zelfs per persoon en situatie.

Rituelen bestaan uit grofweg 3 onderdelen:

- Opening; hierin wordt de energie aangeroepen en het ritueel opgestart.
- Opbouw; hierin wordt de energie gemanipuleerd en maakt de ritualist duidelijk wat hij hoopt te bereiken en hoe hij dit hoopt te bereiken.
- Afsluiting; hierin wordt de energie geactiveerd om uit te voeren wat de ritualist in de bewerking heeft aangegeven en het ritueel beëindigd.

Er zijn enkele basisregels waar ieder ritueel zich aan dient te houden:

- Voor een ritueel is energie nodig, zonder energie gebeurt er niks en is een ritueel enkel een toneelstukje.
- Een ritueel duurt ten minste 5 minuten, of 1 minuut per punt energie in het ritueel, afhankelijk van wat langer duurt, met normaal gesproken een maximum van 30 minuten.
- Een eventuele rituele cirkel kan slechts 1 keer gesloten worden, opent de ritualist de cirkel, dan kan deze voor de duur van het ritueel niet meer worden gesloten.
- Niet gebruikte energie in een ritueel kan onvoorspelbare gevolgen hebben, geef altijd aan wat je met welke energie doet.
- Er dient altijd een spelleider aanwezig te zijn die het ritueel beoordeelt, is er geen spelleider dan doet het ritueel niets en kunnen er geen calls gemaakt worden op basis van het ritueel (inclusief de call dat een cirkel is gesloten en de gevolgen hiervan).

Effecten tijdens het spel:

Effecten zijn er om bepaalde vaardigheden of spreuken uit te leggen. Dit is dan het effect wat een bepaalde handeling heeft, ze worden met het simpel uitroepen van de term dan uitgelegd. Deze termen dienen duidelijk hoorbaar geroepen te worden om aan te geven wat je tegenstander over zich heen krijgt. Diverse vaardigheden en spreuken vermelden dat er een bepaalde call gemaakt dient te worden, als een vaardigheid of spreuk dit aangeeft dient de persoon die hem gebruikt de call te maken. Calls worden in het Engels uitgesproken.

Acid: Acid (zuur) is een type schade wat veelal voorkomt bij alchemische mengsels. Ook in de natuur kun je soms met zuur te maken krijgen.

Crush: Een Crush verwoest de eerste barrière die hij tegenkomt (harnas, of schild niveau 1 of 2). Verder doet het 1 schade op de locatie en je mag deze locatie dan 1 minuut lang niet gebruiken. Wanneer je geen barrière hebt op de locatie die de Crush raakt, komt die locatie op 0 te staan.

Disarm: Ontwapen zorgt ervoor dat je je wapen laat vallen. Als iemand "Disarm" roept terwijl hij of zij je arm raakt, dan laat je het voorwerp wat je vasthoudt vallen. Dat houdt in dat je het wapen of voorwerp gecontroleerd op de grond legt. "Disarm 2" betekent dat je met beide handen los moet laten, wat nodig is bij een tweehandig wapen.

Dodge: Dodge geeft je de kunde om 1x een hit en de daarbij behorende effecten te ontwijken.

Magic, Lightning, Fire, Water, Ice: Dit zijn typen schade die voorkomen bij spreuken en magische wapens, deze typen schade vallen onder elementaire schade en sommige wezens zijn hier gevoelig voor.

No Effect: Om de een of andere reden zijn sommige wezens en spelers immuun voor bepaalde typen schade of andere effecten. Ze roepen dan No Effect om dat duidelijk te maken.

Paralyse: Een Paralyse zorgt ervoor dat het slachtoffer zich een minuut lang niet kan bewegen. Ook als je daarna schade krijgt, kun je je niet bewegen.

Strike: Een Strike doet geen schade, wel vlieg je door de kracht 5 meter achteruit en val je op de grond. Dit effect werkt ook wanneer de klap op een schild komt. Let op waar je naar toe valt en hoe je valt.

Subdue: Iedereen met een handwapen mag Subdue schade doen. Een Subdue doet 0 normale schade op een harnas of een schild. Op een lichaamsdeel dat niet wordt beschermd, doet een Subdue tijdelijke schade, waaraan je niet sterft. Iedere 10 minuten geneest je lichaam een punt subdual schade.

Through: Een Through doet 1 punt schade, waarbij je harnas niet telt als bescherming.

Mass: Als een call voorafgegaan wordt door Mass wil dit zeggen dat de call op iedereen die dit hoort van toepassing is.

Fear: Een Fear geeft geen schade, maar maakt je wel zo bang dat je van de oorzaak weg gaat rennen.

Double: Deze call geeft dubbele schade, dus 2 punten schade. Harnas telt als bescherming.

Triple: Deze call geeft drie keer zoveel schade, dus 3 punten schade. Harnas telt als bescherming.

Strikedown: Het doelwit van deze call moet ter plaatse op de grond vallen.

Entangle: Je bent aan de grond verankerd door een effect, je kunt je niet verplaatsen tot je het effect verwijdert.

Mana Burn: Je verliest 1 mana, indien er een hoger getal geroepen wordt verlies je zoveel mana.

Safety Calls

Om de veiligheid binnen en buiten het spel te kunnen waarborgen zijn er enkele belangrijke calls die iedereen dient te kennen. Hoor je een van deze calls, reageer dan direct op de aangegeven wijze.

Het kan altijd voorkomen dat een scène of acties van anderen je meer doen dan je prettig vindt, daarom hebben we hier ook enkele regels in het systeem opgenomen om dit op een veilige manier aan te kunnen geven en indien nodig de scène te verlaten of op een andere manier door te spelen.

Man Down: Deze call wordt gebruikt als er buiten het spel iemand gewond raakt en er direct EHBO moet komen, de persoon die de call maakt gaat bij het slachtoffer staan en met de armen zwaaien voor extra zichtbaarheid.

Hoor je de call *Man Down*, dan stop je direct met wat je aan het doen bent en ga je zo laag mogelijk zitten/hurken zodat de EHBO kan zien waar ze heen moeten. Herhaal indien nodig de call om het ook aan anderen duidelijk te maken wat er aan de hand is.

No-Play: Deze call geeft aan dat het spel je te ver gaat en je direct het spel wenst te stoppen en de scène wenst te verlaten, het gehele spel wordt stilgelegd en de vertrouwenspersoon erbij gehaald. Het gebruik van deze call dient enkel gebruikt te worden in uiterste nood als andere safety calls en het check-in systeem niet helpen, of als het zo direct fout gaat dat je geen tijd hebt om een andere safety call of check te maken.

Check-In: Dit systeem is een simpele maar effectieve manier om zonder het spel te verstoren een controle te doen of een andere speler het spel nog aan kan of niet, tevens kan het door iemand gebruikt worden om aan te geven of het nog gaat dan wel te veel wordt.

Er zijn 4 gebaren in dit systeem:

- 🤞 **Check** - Duim en wijsvinger maken een cirkel, andere 3 vingers steken uit.
Met dit gebaar kun je aan een andere speler vragen of het nog gaat, tevens kun je dit zelf gebruiken gevolgd door een van de andere 3 gebaren om aan te geven of het nog gaat. Wordt dit gebruikt als controle dan zal een andere speler reageren met een van de 3 onderstaande gebaren.
- 👍 **Goed** - Duim omhoog.
Het gaat goed, ik kan het goed aan en er zijn geen problemen, het spel kan gewoon zo door gaan.
- 🤞 **Dit is de grens** - Vuist maken.
Tot hier en niet verder, ik kan dit nog aan maar het zit op het randje van wat ik prettig vind, het spel kan doorgaan maar mag niet verder escaleren of heftiger worden.
- 👎 **Stop** - Duim omlaag.
Dit gaat over mijn grens heen en ik wil nu dat het stopt, het spel gaat voor mij niet door en ik verlaat de scène. Als er andere mensen in de scène zitten kunnen deze door spelen, de speler die dit gebaar maakt, stapt rustig uit en gaat naar een plek om tot rust te komen. Na dit gebaar wordt er altijd gecontroleerd wat er fout ging en hoe dit in de toekomst te voorkomen. Indien nodig of gewenst komt de vertrouwenspersoon dit gesprek voeren.

Gebruik van het Check-in systeem is beschikbaar voor iedereen die aan het spel deelneemt, het naleven van deze regel zien wij als uiterst belangrijk en als deze niet wordt gerespecteerd kan dit gevolgen hebben tot toegang en deelname aan het spel.

Als Enneade hechten wij veel waarde aan de veiligheid van onze deelnemers, deze moeten er dus op kunnen vertrouwen dat er naleving komt op veiligheidssystemen die wij beschikbaar stellen.

Afzetlint: Wegens diverse redenen kan het voorkomen dat iemand niet deel kan nemen aan gevechten, om dit duidelijk aan te geven kan iemand een rood/wit afzetlint dragen. Iemand die zo'n lint draagt mag niet worden aangevallen en zal zelf moeten proberen buiten het actieve gevecht te blijven. Mocht het voorkomen dat iemand met een afzetlint in een situatie komt dat deze toch aangevallen zou worden en er geen alternatief is, dan zal de drager van het lint tellen alsof deze gewond is geraakt en alle in het spel gevolgen hiervan zijn van toepassing.

Een karakter beginnen:

Ieder beginnend personage bij Beyond the Stairs start het spel met:

- De naam van je personage
- Het ras van je personage
- Eventueel een geloof
- 5 koperstukken, de spullen behorend bij je vaardigheden (gereedschap, wapen, etc.) 2 HP per locatie
- 20 punten om aan vaardigheden te besteden die hij of zij al geleerd heeft.
Om later nieuwe vaardigheden te leren zal soms in het spel gezocht moeten worden naar een leermeester, andere vaardigheden zijn daarentegen normaal bij te leren door het vereiste aantal punten te besteden.
Aan het einde van ieder evenement krijgt een personage dat het evenement heeft overleefd een bepaalde hoeveelheid extra punten. Voor een volledig evenement, van vrijdag tot en met zondag, krijg je 3 extra punten. Ben je een gedeeltelijk evenement geweest, dan krijg je 1 punt per dag.
- Alle personages beginnen met de taal Common en de taal van hun ras gratis.

Om je personage meer kleur te geven, is het een goed idee om goed na te denken over hoe het in deze wereld staat. Wat is er met je personage gebeurd? Waarom heeft hij bepaalde vaardigheden geleerd? Waar komt je personage vandaan? enz. enz. Al deze vragen kun je beantwoorden door middel van een verhaal over je personage, wat ook wel achtergrond wordt genoemd.

Een achtergrond is een fijn hulpmiddel voor zowel spelleiding/verhaalschrijver als jezelf. Het plot kon wel eens meer verweven zijn met jouw karakter dan je dacht... Daarbij, als je zelf heel goed het antwoord kunt geven op dit soort vragen, zet je sneller een geloofwaardig personage neer. Stuur je achtergrond naar de verhaalschrijvers om hem te laten goedkeuren. Dit om te voorkomen dat je bepaalde dingen in je personage verwerkt die helemaal niet passen in de wereld van Lyra.

Aan het schrijven van een achtergrond hebben we echter wel wat richtlijnen gebonden. Een achtergrond mag bijvoorbeeld niet meer dan twee A4 kantjes bevatten. Dit om de leesbaarheid ervan voor de verhaalschrijvers te waarborgen.

Vaardigheden:

In dit hoofdstuk staan de verschillende vaardigheden die een karakter kan hebben binnen Beyond the Stairs. Bij de vaardigheden staan de punten die deze kosten, of er een leermeester nodig is om ze te leren en of er vaardigheden zijn die je karakter moet bezitten voordat hij een andere vaardigheid kan leren. Sommige vaardigheden zijn eenmalig, andere kun je meerdere malen leren om ergens nog beter in te worden, of simpelweg een groter effect te hebben van de vaardigheden. Verder zijn er vaardigheden die verschillende waarden bezitten door speltechnische redenen. Er wordt binnen de uitleg over "vaardigheden kopen" gesproken, hiermee wordt het aantal punten te besteden aan de vaardigheid bedoeld.

Vaardigheden kunnen opgedeeld worden in verschillende categorieën:

- **Algemeen**
- **Gevecht**
- **Genezing**
- **Alchemie**
- **Magie**
- **Spreuken**

Bij iedere categorie zal een korte uitleg staan.

Omschrijving:

Bij iedere vaardigheid vind je de volgende beschrijvingen:

- **Effect:** Een korte omschrijving van wat de vaardigheid je biedt.
- **Kosten:** Dit is het aantal punten dat je moet besteden om deze vaardigheid te mogen gebruiken.
- **Vereisten:** Sommige vaardigheden kun je alleen aanleren als je ook andere vaardigheden bezit. Deze hebben dan ook altijd met elkaar te maken.
- **Leermeester:** Als er bij een vaardigheid 'Leermeester' staat, betekent dit dat je een leermeester nodig hebt om deze vaardigheid IC aan te leren. Bij karakter creatie mogen deze vaardigheden t/m niveau 2 vrij gekozen worden.
Als een vaardigheid via Leermeester aangeleerd wordt dien je hier minimaal een weekend voor te spelen, dit houdt in dat je lessen volgt en zelf met de lessen aan de slag gaat aan de hand van oefeningen en training. De leermeester zal bepalen of je voldoende hebt gedaan om de vaardigheid te kunnen leren en zal dit doorgeven aan de spelleider.
- **Experiment:** Als er bij een vaardigheid 'Experiment' staat, kun je in overleg met de spelleiding op IC experimentele wijze ontdekken wat anders door een leermeester geleerd zou worden. Bijvoorbeeld door de vaardigheid te leren van een andere speler die deze al bezit en hem leren door middel van actief spel om de vaardigheid te leren.
Bedenk dat dit meer tijd kost omdat het per onderdeel gaat.

Bij spreuken is de opzet als volgt:

- **School:** de school van de spreuk, alternatief kan hier "Priester Spreuk" staan voor priester spreuken.
- **Doel:** waar kan de spreuk op gebruikt worden, wat is het doelwit van de spreuk.
- **Bereik:** binnen welk bereik werkt de spreuk.
- **Duur:** hoe lang duurt het effect van de spreuk, alternatief kan hier "direct" staan als het meteen effect heeft en geen verdere werking heeft.
- **Cast Tijd:** hoe lang duurt deze om te casten.
- **Effect:** wat doet de spreuk.

Algemene Vaardigheden:

Algemene vaardigheden bestaan uit aangeleerde vaardigheden, ambachten, eigenschappen en kennis die in het dagelijkse leven toepasbaar of aanwezig zijn.

Ambacht

Effect: Je hebt de kennis en kunde voor een bepaalde ambacht, denk hierbij aan graanboer, schapenherder, schilder, hoefsmid, steenbewerker of varkensboer. Tevens is het mogelijk om zelf een nieuwe richting te kiezen. Het is wel verplicht om een richting te bepalen en deze te benoemen op je karakterkaart. Het hebben van een ambacht geeft je elke evenement 5 zilverstukken of basisgrondstoffen, dit om de tijd die je besteedt in downtime te verantwoorden.

Kosten: 3

Experiment

Rijkdom 1

Effect: Je bent rijker dan anderen en hebt extra middelen. Deze vaardigheid geeft je 1 goudstuk bij karakter creatie en bij elk volgend evenement 5 zilverstukken. Je moet een reden bedenken in je achtergrond waarom je meer middelen bezit dan een ander karakter. Denk hierbij aan een rijke familie, lid van een gilde waar je nog steeds voor werkt of een toelage. Een normaal karakter krijgt bij creatie 5 koperstukken en daarna niets meer.

Kosten: 2

Vereisten: Deze vaardigheid kan alleen bij het maken van een nieuw karakter gekozen worden of je moet IC een heel goede reden vinden om deze vaardigheid te mogen kopen.

Rijkdom 2

Effect: Je bent veel rijker dan anderen en hebt extra middelen. Deze vaardigheid geeft je 2 goudstukken bij karakter creatie en bij elk volgend evenement 5 zilverstukken. Je moet een reden bedenken in je achtergrond waarom je meer middelen bezit dan een ander karakter. Denk hierbij aan adelstand, gildemeester of wapenmeester die zijn kunde gebruikt voor het opleiden van anderen. Je dient ook een toepasselijke titel te kiezen zoals Zwaardmeester of Jonkheer. Overleg altijd eerst met verhaalleiding voordat je deze vaardigheid neemt.

Kosten: 3

Vereisten: Rijkdom 1. Verder kan deze vaardigheid alleen bij het maken van een nieuw karakter gekozen worden of je moet IC een heel goede reden vinden om deze vaardigheid te mogen kopen.

Extra middelen

Effect: Je krijgt eenmalig 8 zilverstukken.

Je kunt er ook voor kiezen om grondstoffen, drankjes of kruiden ter waarde van dit bedrag te ontvangen. Bedenk wel dat het middelen moeten zijn die passend zijn voor je karakter en waar een goede ic reden voor moet zijn. Verhaalleiding dient de middelen goed te keuren.

Kosten: 1

Houtbewerker

Effect: Je kunt houtbewerken.

Je kunt schilden repareren zolang het schild van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt.

Het repareren van 1 beschermingspunt duurt 15 minuten zonder onderbreking en kost 1 hout grondstof.

Wanneer het schild geen beschermingspunten meer over heeft, is het niet langer te repareren. In dit geval dient er een nieuw schild gemaakt te worden.

Het creëren van een nieuw schild kost een uur per beschermingspunt en kan alleen met het juiste gereedschap. De kosten voor het maken van een schild zijn 1 hout grondstof, plus 1 hout grondstof per beschermingspunt dat het schild heeft.

Je kunt boomstammen verwerken tot hout grondstoffen.

Kosten: 2/niveau (Max: 3)

Experiment

Leerbewerker

Effect: Je kunt leer bewerken.

Je kunt leren harnas repareren zolang het leren harnas van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt.

Het repareren van 1 beschermingspunt duurt 15 minuten zonder onderbreking en kost 1 leer grondstof.

Wanneer het harnas op een locatie geen beschermingspunten meer over heeft, is het niet langer te repareren. In dit geval dient er een nieuw harnas onderdeel gemaakt te worden.

Het creëren van een nieuw harnas kost een uur per beschermingspunt en kan alleen met het juiste gereedschap. De kosten voor het maken van een harnas zijn 1 leer grondstof, plus 1 leer grondstof per beschermingspunt dat het harnas heeft.

Je kunt huiden van dieren verwerken tot leer grondstoffen.

Kosten: 2/niveau (Max: 3)

Experiment

Smid

Effect: Je kunt wapens en harnassen maken van metaal.

Je kunt metalen harnassen repareren zolang het metalen harnas van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt.

Het repareren van 1 beschermingspunt duurt 15 minuten zonder onderbreking en kost 1 metaal grondstof.

Wanneer het harnas op een locatie geen beschermingspunten meer over heeft, is het niet langer te repareren. In dit geval dient er een nieuw harnas onderdeel gemaakt te worden.

Het creëren van een metalen harnas of een metalen wapen kost een volledige dag. De kosten voor het maken van een harnas zijn 1 metaal grondstof, plus 1 metaal grondstof per beschermingspunt dat het harnas heeft. De kosten voor het maken van een metalen wapen zijn 1 metaal grondstof voor een klein wapen, 2 voor een middel wapen en 3 voor een tweehandig of groter wapen.

Zonder een smidse is het creëren van metalen voorwerpen niet mogelijk.

Je kunt erts en geborgen wapens omsmelten tot metaal grondstoffen.

Kosten: 2/niveau (Max: 3)

Experiment

Snelle Werker

Effect: Je werkt sneller of effectiever dan de meesten.

Als je een harnas of schild repareert, kost ieder beschermingspunt je 5 minuten minder tijd om te repareren. Deze vaardigheid heeft geen invloed op het maken van voorwerpen.

Kosten: 4

Vereisten: Houtbewerker 2 of Leerbewerker 2 of Smid 2

Alertheid

Effect: Je bent alerter en merkt daardoor sneller dingen op.

Als de vaardigheid zakkenrollen tegen je wordt gebruikt, dan mag jij je niveau in Alertheid zeggen. Als jouw niveau in Alertheid hoger of gelijk is aan het niveau van zakkenrollen, dan merk je de poging tot stelen op. Ook geeft dit je voordelen tijdens het spel om zaken op te merken, meld dit op zo'n moment bij een spelleider. Je kunt je verscherpte zintuigen gebruiken om een gesprek op afstand te volgen, sporen beter te herkennen of een gekend ras te herkennen op basis van reuk. Op het moment dat je met deze vaardigheid een vraag stelt aan een spelleider, krijg je meer informatie.

Kosten: 2/niveau (Max: 3)

Balans

Effect: Je kunt gemakkelijker je evenwicht bewaren of herstellen.

Als je door een IC effect je evenwicht zou verliezen en/of op de grond zou vallen, dan mag je "Balans" roepen, met je handen de grond aanraken en dan weer opstaan. Bij bijvoorbeeld een Strike krijg je 1 schade en moet je 5 meter terug uit vallen, maar mag je "Balans" roepen en met je hand de grond aanraken om te kunnen blijven staan.

Kosten: 3

Fobieloos

Effect: Je bent minder snel bang.

Wanneer er een Fear tegen je wordt gebruikt, dan mag je antwoorden met "No Effect" en hoef jij hier verder niet op te reageren.

Kosten: 4

Experiment

Hoge Pijngrens

Effect: Je kunt gemakkelijker pijn verdragen.

Wanneer er een arm of been locatie op 0 levenspunten komt te staan, kun je dat lichaamsdeel nog beperkt gebruiken. Als je torso op 0 levenspunten komt te staan, dan blijf je nog bij bewustzijn. Je raakt toch nog bewusteloos als er 3 of meer locaties op 0 levenspunten komen te staan. Je mag met lichaamsdelen die op 0 levenspunten staan, geen belastende vaardigheden meer gebruiken. Genezende, beschermende spreuken en de vaardigheid Eerste Hulp zijn niet belastend. Gebruik je toch een belastende vaardigheid, en krijg je binnen 1 minuut geen genezing op die locatie, dan kun je dat lichaamsdeel permanent niet meer gebruiken. Als de locatie je torso was, ga je hieraan dood.

Kosten: 3

Kennis

Effect: Je hebt kennis van een specifiek onderwerp, denk hierbij aan heraldiek, een bepaalde organisatie of een bepaald land. Hoe breder je kennis onderwerp, hoe algemener je kennis - hoe specifieker je kennis onderwerp, hoe meer kennis over details binnen je kennisgebied je zult hebben. Stem de keuze voor je kennis af met de verhaalleiding en specificeer hem op je karakterkaart. Een voorbeeld is kennis voorwerpen, hiermee kun je zaken herkennen en vaak een waarde inschatten.

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren aanschaffen, kies voor iedere keer een ander onderwerp waar je veel kennis van hebt.

Kosten: 2

Leermeester

Experiment

Open Slot

Effect: Je kunt sloten open maken zonder bijbehorende sleutel.

Het niveau in deze vaardigheid bepaalt hoe goed je bent. Bij een slot dat je wilt openbreken, dien je spelleiding te raadplegen. Je vertelt dan aan de spelleiding welk niveau jij bezit en de spelleiding geeft dan aan of het je lukt of niet. Vereisten: Je dient wel in bezit te zijn van goed gereedschap. Hoe moeilijker het slot is, des te meer gespecialiseerd je gereedschap zal moeten zijn.

Kosten: 4/niveau (Max:3)

Leermeester

Robuust

Effect: Je kunt meer klappen verduren dan anderen.

Voor ieder niveau dat je in deze vaardigheid hebt, heb je 1 levenspunt op elke locatie extra.

Kosten: 6/niveau (Max:3)

Lezen/Schrijven

Effect: Je kunt een taal lezen en schrijven.

Met deze vaardigheid kun je een bepaalde taal, die jij kunt spreken, ook lezen en schrijven. Als de taal anders is dan common, dan wordt dit aangegeven door: "...text". Bijvoorbeeld voor een tekst in de Dwarven taal: "Dwarven text" In het Nederlands mag ook, als het maar aangeeft welke taal het is. Hetzelfde geef jij zelf ook aan wanneer je een tekst in een andere taal schrijft.

Kosten: 1

Vereisten: Je moet de vaardigheid Spreek taal in dezelfde taal hebben.

Leermeester

Rekenen/Tellen

Effect: Je hebt leren rekenen en tellen.

Je kunt verder tellen dan 10. Je kunt in het spel net zo goed tellen en rekenen als je dat buiten het spel kan.

Kosten: 1

Spreek Taal

Effect: Met deze vaardigheid kun je een bepaalde taal spreken en verstaan.

Om duidelijk te maken dat je geen common praat, begin je iedere zin met "...spraak". Bijvoorbeeld als je spreekt in de taal van de dwergen, dan geef je dat aan met: "Dwarven Speak". In het Nederlands mag ook, als het maar duidelijk is. Je krijgt deze vaardigheid gratis voor common en de taal van je eigen ras.

Kosten: 1/taal

Leermeester

Zakkenrollen

Effect: Je kunt zakken rollen.

Aan het begin van ieder evenement krijg je een aantal zakkenrol stickers. Dat zijn kleine ronde stickers. Wanneer een sticker 10 seconden onopgemerkt op een voorwerp dat gerold kan worden blijft zitten, mag je naar je slachtoffer toelopen en fluister je hem je niveau zakkenrollen in het oor. Indien het slachtoffer een hoger of gelijk niveau Alertheid heeft, wordt je op heterdaad betrapt en mag deze daarnaar handelen. Indien de alertheid lager is, is je poging gelukt en moet het slachtoffer het voorwerp aan je overhandigen. Vervolgens meld je bij de spelleiding dat je het voorwerp hebt gestolen en van wie. Zie ook de vaardigheid Alertheid en het onderwerp Stelen.

Kosten: 5/niveau (Max: 3)

Leermeester

Spoorzoeken 1

Effect: Je beschikt over de kunde om sporen te volgen. Je kunt een dag oude sporen vinden.

Kosten: 3

Vereisten: Alertheid niveau 1

Experiment

Spoorzoeken 2

Effect: Je beschikt over de kunde om sporen te volgen.

Je kunt nu tot 2 dagen oude sporen volgen, of makkelijker sporen vinden die met wis spoor 1 zijn gewist

Kosten: 3

Vereisten: spoorzoeken 1

Leermeester

Wis Spoor 1

Effect: Je beschikt over de kunde je sporen uit te wissen. Dat vraagt de nodige zorgvuldigheid om het overtuigend te laten gebeuren. Je zult dus stapvoets je voetafdrukken zorgvuldig met de hand moeten uitvegen. Je kunt nu sporen 2 dagen ouder laten lijken. Deze sporen zijn onzichtbaar voor mensen met spoorzoeken 1.

Kosten: 2

Vereisten: spoorzoeken 1

Experiment

Wis Spoor 2

Effect: Je kunt nu beter je sporen uitwissen. Je kunt nu sporen 3 dagen ouder laten lijken. Deze sporen zijn zelfs onzichtbaar voor mensen met spoorzoeken 2.

Kosten: 2

Vereisten: Spoorzoeken 2; Wis Spoor 1

Leermeester

Geregistreerd Beschermmer

Effect: Je staat geregistreerd als beschermmer van het dorp, je bent in dienst van de Oogstmagiër en Lazulis.

Je diensten aan het dorp leveren je aan het begin van ieder evenement ten minste 2 zilverstukken op.

Kosten: 1

Gilde Lid

Effect: Je bent een geregistreerd lid van een gilde in je gekozen ambacht.

Deze vaardigheid verhoogt je inkomsten van diverse vaardigheden als volgt:

- Rijkdom: +3 koper per niveau van de vaardigheid.
- Ambacht: +2 koper of +2 grondstoffen die betrekking hebben tot je ambacht.
- Houtbewerker: +1 koper en +1 hout grondstof per niveau in deze vaardigheid.
- Leerbewerker: +1 koper en +1 leer grondstof per niveau in deze vaardigheid.
- Smid: +1 koper en +1 ijzer grondstof per niveau in deze vaardigheid.
- Geregistreerd Beschermmer: +3 koper.
- Geregistreerd Magiër: +1 mana kristal per 2 niveaus in deze vaardigheid.

Indien je meerdere vaardigheden hebt waarop deze vaardigheid van toepassing is, zijn de effecten cumulatief en krijg je alle bonussen.

Indien je deze vaardigheid aan wenst te schaffen na karakter creatie dien je in het spel een gilde op te richten en deze te laten erkennen door Lazulis, of je aan te sluiten bij een erkend gilde.

Kosten: 2

Vereisten: Ambacht, Houtbewerker 1, Leerbewerker 1 of Smid 1

Gevecht Vaardigheden:

Dit zijn de vaardigheden gerelateerd aan handelingen in een gevecht. Het kunnen vaardigheden zijn die je de mogelijkheid geven met wapens te vechten, maar ook vaardigheden die bijzondere trucjes binnen het gevecht inhouden. Ook de vaardigheden om harnas of andere bescherming te dragen vallen onder deze groep.

Leren pantser

Effect: Je kunt een leren pantser dragen en hier gebruik van maken.

Een leren pantser van niveau 1 is relatief licht, denk aan een zware jas of bont. Dit leren pantser geeft je op elke bedekte locatie 1 beschermingspunt.

Een leren pantser van niveau 2 is redelijk zwaar, denk hierbij aan een versterkt of studded leer. Dit leren pantser geeft je op elke bedekte locatie 2 beschermingspunten. Wanneer je een pantser van niveau 2 draagt, kun je geen spreuken of goddelijke gaven van niveau 3 gebruiken.

Een leren pantser van niveau 3 is een zwaar lederen pantser dat elke locatie bedekt en versterkt is. Dit pantser geeft 4 beschermingspunten op elke bedekte locatie. Wanneer je dit niveau pantser draagt, kun je geen spreuken of goddelijke gaven van niveau 2 of hoger gebruiken en geen rituelen uitvoeren.

Het dragen van een helm geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

Kosten: 2/niveau (Max: 3)

Experiment

Niveau 3 niet beschikbaar bij karakter creatie

Metalen harnas

Effect: Je kunt metalen harnas dragen en hier gebruik van maken.

Een metalen harnas van niveau 1 geeft je op elke bedekte locatie 2 beschermingspunten. Een voorbeeld hiervan is lichte maliën. Wanneer je een harnas van niveau 1 draagt, kun je geen spreuken, goddelijke gaven van niveau 3 gebruiken en geen rituelen uitvoeren.

Een metalen harnas van niveau 2 geeft je op elke bedekte locatie 4 beschermingspunten. Een voorbeeld hiervan is maliën. Wanneer je een harnas van niveau 2 draagt, kun je geen spreuken of goddelijke gaven van niveau 2 en hoger gebruiken en geen rituelen uitvoeren.

Een metalen harnas van niveau 3 geeft je op elke bedekte locatie 8 beschermingspunten. Een voorbeeld hiervan is plaatstaal. Wanneer je een harnas van niveau 3 draagt, kun je geen spreuken of goddelijke gaven gebruiken en geen rituelen uitvoeren.

Het dragen van een helm geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

Kosten: 2/niveau (Max: 3)

Experiment

Niveau 3 niet beschikbaar bij karakter creatie

Schild

Effect: Je kunt met een schild omgaan.

Een schild van niveau 1 is relatief klein en kan met een hand gebruikt worden, denk aan een buckler. Dit schild heeft 5 beschermingspunten. Als dit schild 5 keer wordt geraakt, is het kapot en dient het weggelegd te worden. Dit schild is maximaal 45 cm in doorsnee op het grootste punt.

Een schild van niveau 2 is redelijk klein en kan met een arm gebruikt worden, denk aan een medium schild. Dit schild heeft 5 beschermingspunten, maar deze punten verdwijnen alleen als er speciale schade slagen gebruikt worden (zie blz. 12). Dit schild is maximaal 60 bij 100 centimeter.

Een schild van niveau 3 is groot en behoorlijk zwaar, denk hierbij aan een tower shield. Dit schild heeft 10 beschermingspunten, welke alleen door speciale schade verdwijnen. Wanneer je een tower shield draagt, kun je geen spreuken of goddelijke gaven gebruiken of rituelen uitvoeren. Dit schild is groter dan 60 bij 100 centimeter.

Een 'crush' verwoest een niveau 1 of 2 schild direct. Een crush doet 5 speciale schade op een niveau 3 schild, een niveau 3 schild wordt dus verwoest door 2 maal een 'crush'.

Kosten: 2/niveau (Max: 3)

Experiment

Niveau 3 niet beschikbaar bij karakter creatie

Tweehandigheid

Effect: Met deze vaardigheid mag je omgaan met twee kleine, twee eenhandige en een combinatie van een klein en een eenhandig wapen.

Je hebt natuurlijk nog wel de vaardigheden nodig van de benodigde wapens. Wanneer je om een reden niet meer met een hand/arm om kunt gaan, zoals zo'n locatie op 0 levenspunten hebben, kun je deze vaardigheid niet meer gebruiken.

Kosten: 6

Leermeester

Wapen, Boog

Effect: Je kunt met een boog omgaan.

Kosten: 3

Experiment

Wapen, Klein

Effect: Je kunt met een wapen omgaan dat maximaal 45 cm lang is.

Kosten: 0

Experiment

Wapen, Gemiddeld

Effect: Je kunt met een wapen omgaan dat tussen 45 cm en 115 cm lang is.

Kosten: 2

Experiment

Wapen, Groot

Effect: Je kunt een wapen gebruiken dat tussen 115 cm en 160 cm lang is.

Kosten: 3

Experiment

Wapen, Kruisboog

Effect: Je kunt met kruisbogen omgaan.

Kosten: 3

Experiment

Wapen, Piek

Effect: Je kunt met een stafachtig wapen omgaan, langer dan 160 cm met een maximum van 215 cm.

Kosten: 4

Experiment

Wapen, Werp

Effect: Je kunt met werpwapens omgaan. Werpwapens mogen geen kern bevatten. Verder moeten ze groter zijn dan een oog en maximaal 45 centimeter in alle richtingen.

Kosten: 2

Experiment

Kracht

Effect: Je bent sterker dan normale personen.

Deze vaardigheid geeft toegang tot andere vaardigheden waar je uitzonderlijk krachtig voor moet zijn.

Tevens is het een handige vaardigheid bij bar gevechten, armpje drukken, struikroverij en worstelen.

Deze vaardigheid en vaardigheden die deze vaardigheid als vereiste hebben, kunnen niet worden gebruikt in combinatie met een boog, wapens en/of dolk. Elk niveau geeft je vervolgens toegang tot een specifieke vaardigheid, welke daarna een aantal keer bij te kopen is.

Kosten: 4/niveau (Max: 5)

Experiment voor niveau 1,2 en 3

Leermeester voor niveau 4 en 5

Speciaal: niveau 1 kracht geeft 1 niveau terugslag, niveau 2 geeft 1 dubbel, niveau 3 geeft 1 grondslag, niveau 4 geeft 1 harde slag en niveau 5 geeft 1 kreupelslag

Terugslag

Effect: Je kunt iemand van je afslaan.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Strike" gebruiken. Een terugslag doet geen schade. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per uur vaker gebruiken, tot een maximum van 5. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 2/niveau (Max:5)

Vereisten: Kracht 1

Experiment

Dubbel

Effect: Je kunt al je kracht in 1 machtige slag gebruiken om je tegenstander harder te raken.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Double" gebruiken. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 5. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 2/niveau (Max:5)

Vereisten: Kracht 2

Experiment

Grondslag

Effect: Je kunt je tegenstander met een machtige slag op de grond dwingen.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Strikedown" gebruiken. Een grondslag telt als 1 schade. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 4. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 2/niveau (Max:4)

Vereisten: Kracht 3

Experiment

Harde slag

Effect: Je kunt al je kracht in 1 harde slag gebruiken om je tegenstander harder te raken.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Triple" gebruiken. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 3. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 3/niveau (Max:3)

Vereisten: Kracht 4

Leermeester

Kreupelslag

Effect: Je kunt iemand raken op een locatie waardoor hij deze tijdelijk niet volledig kan gebruiken. Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Crush" gebruiken. Deze slag kan ook gebruikt worden op een schild van niveau 1 of 2, in dat geval verwoest deze slag het schild volledig en krijgt de schildarm 1 schade en kan die arm 1 minuut lang niet gebruikt worden. In het geval van een niveau 3 schild zijn er 2 crushes nodig om dit effect te krijgen. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 2. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 3/niveau (Max:2)

Vereisten: Kracht 5

Leermeester

Expertise

Effect: Deze vaardigheid geeft toegang tot andere vaardigheden waarvoor je erg precies met een wapen moet kunnen omgaan. Deze vaardigheid en vaardigheden die deze vaardigheid als vereiste hebben, kunnen niet worden gebruikt in combinatie met werpwapens, grote wapens en/of piek. Elk niveau geeft je vervolgens toegang tot een specifieke vaardigheid, welke daarna een aantal keer bij te kopen is.

Kosten: 4/niveau (Max: 5)

Experiment voor niveau 1,2 en 3

Leermeester voor niveau 4 en 5

Speciaal: niveau 1 expertise geeft 1 niveau verrassingsaanval, niveau 2 geeft 1 ontwijk, niveau 3 geeft 1 ontwapen, niveau 4 geeft 1 onverwachte aanval en niveau 5 geeft 1 verstijf.

Verrassingsaanval

Effect: Je kunt iemand raken op een locatie zodanig dat je zijn of haar pantser negeert. Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Through" gebruiken. Je doet dan als je raakt 1 schade op de locatie en je negeert pantser daarbij. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per uur vaker gebruiken, tot een maximum van 5. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 2/niveau (Max:5)

Vereisten: Expertise 1

Experiment

Ontwijk

Effect: Je kunt iemands slag ontwijken.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Dodge" gebruiken. Je tegenstander doet je dan geen schade en de slag telt alsof deze niet heeft geraakt. Per extra niveau mag je de speciale vaardigheid een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 5. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken. Deze speciale actie kun je in tegenstelling tot andere speciale expertise-acties, onafhankelijk van je wapens gebruiken.

Ontwijk werkt ook tegen gerichte spreuken die schade doen zoals Magische Bol, maar niet tegen spreuken met een effect dat geen schade doet zoals Sleep.

Kosten: 2/niveau (Max:5)

Vereisten: Expertise 2

Experiment

Ontwapen

Effect: Je kunt een voorwerp uit iemands greep slaan.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Disarm" gebruiken. Wanneer je dan de arm raakt waarmee een voorwerp wordt vastgehouden, moet je tegenstander dit voorwerp laten vallen. Let er op dat de hand geen locatie is! Wanneer een "Disarm" wordt geroepen tegen een persoon die een voorwerp met twee handen vasthoudt, mag deze "no effect" roepen. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 4. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Op het moment dat je expertise niveau 4 hebt, mag je deze speciale slag ook gebruiken op een persoon die een voorwerp met twee handen vasthoudt, de call is "Disarm 2".

Kosten: 2/niveau (Max:4)

Vereisten: Expertise 3

Experiment

Onverwachte aanval

Effect: Je kunt iemand raken op een locatie zodanig dat je zijn of haar pantser negeert.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Double Through" gebruiken. Je doet dan als je raakt 2 schade op de locatie en je negeert pantser daarbij. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 3. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 3/niveau (Max:3)

Vereisten: Expertise 4

Leermeester

Verstijf

Effect: Je kunt iemand op een zodanige manier raken, dat hij volledig verlamd is.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "Paralyse" gebruiken. Je hebt je dolk of pijl dan op een zodanige plek geplaatst, dat je de zenuwbanen van je tegenstander uitschakelt, waardoor deze zich niet meer kan bewegen. Dit effect duurt 1 minuut. Verder doet de slag 1 schade. Per extra niveau mag je de speciale vaardigheid een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 2. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Deze speciale aanval is alleen met een boog of dolk te gebruiken, dus niet met een gemiddeld wapen.

Kosten: 3/niveau (Max:2)

Vereisten: Expertise 5

Leermeester

Genezing Vaardigheden

Dit zijn de vaardigheden die gaan over het genezen van wonden zonder het gebruik van magie of alchemie.

Eerste Hulp

Effect: Je kunt de ernst van een wond bepalen, stabiliseren, genezen en/of opereren. Je krijgt een zakje met knickers welke je vaardigheid als genezer representeert, hoe beter je vaardigheid in het genezen, des te beter de inhoud van je zakje. Om genezingsvaardigheden toe te passen heb je gereedschap nodig. Dit representeert zich in dingen als verbandjes, naald en draad of bijvoorbeeld een stok als spalk.

Kosten: 4

Veld Dokter 1/Chirurgijn 1

Effect: Je vaardigheid als genezer gaat omhoog. Je knikkerzakje wordt aangepast afhankelijk welk niveau Veld Dokter of Chirurgijn je hebt. De Veld Dokter en Chirurgijn vaardigheden zijn niet met elkaar te combineren. Als een karakter eenmaal een van de twee heeft gekozen, is de ander niet meer beschikbaar. Zie de tabel bij het kopje Genezing voor de inhoud van je zakje.

Kosten: 4

Vereisten: Eerste Hulp

Veld Dokter 2/ Chirurgijn 2

Effect: Je vaardigheid als genezer gaat omhoog. Je knikkerzakje wordt aangepast afhankelijk welk niveau Veld Dokter of Chirurgijn je hebt.

Vereisten: Veld Dokter 1 (voor Veld dokter 2) of Chirurgijn 1 (voor Chirurgijn 2)

Kosten: 4

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Veld Specialist

Effect: Als je bij een genezing of een operatie alleen als-wit-tellende knickers pakt, genees je 2 Hitpoints op de locatie in plaats van 1.

Kosten: 3

Vereisten: Veld Dokter 2

Stabilisatie 1

Effect: Je kunt twee locaties tegelijkertijd stabiliseren. Dit betekent dat er maar één keer knickers worden gepakt maar bij succesvolle stabilisatie twee locaties gestabiliseerd worden.

Kosten: 2

Vereisten: Veld Dokter 1 of Chirurgijn 1

Revalidatie Inzicht

Effect: Als je bij een genezing of operatie in het hospitaal de tijd neemt, kun je de wonden van iemand beter genezen op herstel gerichtheid. Als je na het pakken van de benodigde "witte knickers" doorgaat kan je voor elke extra "witte knikker" 1 extra hitpoint genezen op die locatie. Een "groene of zwarte knikker" stopt dit echter direct.

Kosten: 3

Vereisten: Chirurgijn 2

Stabilisatie 2

Effect: Je kunt drie locaties tegelijkertijd stabiliseren.

Kosten: 2

Vereisten: Stabilisatie 1, Chirurgijn 2

Dokter

Effect: Je bent in staat om meerdere personen aan te sturen in de genezing. Bij het nemen van deze vaardigheid kan jij twee personen tegelijkertijd helpen bij hun genezing, mits ze in de buurt van elkaar aan het genezen zijn. Als een van deze genezers gebruikt maakt van de samenwerking en een knikker uit jouw zakje neemt, kan je een minuut lang niet een andere genezer een knikker laten pakken. Je kunt niet zelf tegelijkertijd een patiënt onder handen nemen.

Kosten: 4

Vereisten: Veld Dokter 2 of Chirurgijn 2

Reanimatie

Effect: Je kunt iemand die net gestorven is alsnog terughalen. Als een patiënt minder dan 10 minuten dood is, kan je met deze vaardigheid proberen hem te genezen. Hiervoor moet je als genezer 5 witte knikkers pakken om de reanimatie te laten slagen. Echter zal een gefaalde reanimatie, ofwel door 3 zwarte knikkers te pakken, ofwel door de operatie af te breken, betekenen dat de patiënt niet nog een keer door een re-animator geholpen kan worden. Samenwerken kan alleen als alle helpende genezers de re-animator vaardigheid hebben. Het gebruiken van sterftijd verlengende effecten hebben geen effect meer zodra de patiënt dood is.

Als de genezer een succesvolle reanimatie toepast op een patiënt, zal deze 1 Hitpoint genezen op borstlocatie en zullen alle andere locaties tellen als gestabiliseerd maar op 0 hitpoints staan.

Kosten: 3

Vereisten: Veld Dokter 2 of Chirurgijn 2

Alchemie Vaardigheden

Deze vaardigheden hebben te maken met het maken van drankjes en giffen door middel van alchemie. Binnen ons systeem krijg je de kennis van drankjes en giffen door het leren van recepten, deze zijn verdeeld over de verschillende alchemie niveaus. Als een speler een kennis van giffen of kruiden heeft, kan deze kruiden zoeken in het bos. Deze kruiden zijn dan te verwerken tot grondstoffen die een Alchemist kan gebruiken.

Een niveau 1 recept kost 3 kruiden en duurt 30 minuten om te maken.

Een niveau 2 recept kost 9 kruiden en duurt 40 minuten om te maken.

Een niveau 3 recept kost 27 kruiden en duurt 50 minuten om te maken.

Per recept heb je enkele specifieke kruiden nodig.

Voor een niveau 1 recept zijn er minimaal 2 kruiden specifiek.

Voor een niveau 2 recept zijn er minimaal 4 kruiden specifiek.

Voor een niveau 3 recept zijn er minimaal 8 kruiden specifiek.

De overige kruiden mogen ingevuld worden met een kruid naar keuze.

Kruidenkennis

Effect: Je hebt verstand van kruiden. Je kunt magische kruiden vinden in het bos. Om kruiden te gaan zoeken, meld je je bij de spelleiding zodat deze weten dat je op zoektocht gaat. Bij terugkeer meld je je bij voorkeur bij dezelfde spelleider.

Er zijn 3 soorten kruiden: Blauw, Geel en Rood.

Voor iedere 30 minuten dat je op tocht bent geweest mag je 1d6 gooien, je krijgt dit aantal willekeurige kruiden van de spelleider. Als je een 1 gooit mag je in plaats van willekeurige kruiden een kruid kiezen en krijg je 2 van deze kruiden.

Bij niveau 2 mag je 1 extra kruid kiezen na terugkeer van je tocht.

Bij niveau 3 mag je nog 2 extra kruiden kiezen na terugkeer van je tocht.

Meerdere mensen met deze vaardigheid kunnen gelijktijdig op tocht gaan, ieder mag apart dobbelstenen gooien.

Deze vaardigheid geeft toegang tot de drankjes lijst voor de Alchemie vaardigheid.

Kosten: 2/niveau

Leermeester voor niveau 3

Giffenkennis

Effect: Je hebt verstand van paddenstoelen. Je kunt magische paddenstoelen vinden in het bos. Om paddenstoelen te gaan zoeken, meld je je bij de spelleiding zodat deze weten dat je op zoektocht gaat. Bij terugkeer meld je je bij voorkeur bij dezelfde spelleider.

Paddenstoelen zijn, in tegenstelling tot kruiden, niet kleur gecodeerd maar gewoon paddenstoelen.

Voor iedere 30 minuten dat je op tocht bent geweest mag je 1d6 gooien, je krijgt dit aantal paddenstoelen van de spelleider. Als je een 1 gooit krijg je 2 paddenstoelen.

Bij niveau 2 krijg je 1 extra paddenstoel na terugkeer van je tocht.

Bij niveau 3 krijg je nog 2 extra paddenstoelen na terugkeer van je tocht.

Meerdere mensen met deze vaardigheid kunnen gelijktijdig op tocht gaan, ieder mag apart dobbelstenen gooien. Je mag deze tocht combineren met een tocht voor kruiden, verdeel in dit geval de dobbelstenen die je mag gooien over de vaardigheden.

Deze vaardigheid geeft toegang tot de giffen lijst voor de Alchemie vaardigheid.

Vereisten: Kruidenkennis 1

Kosten: 2/niveau

Leermeester voor niveau 3

Alchemie

Effect: Je kunt drankjes maken.

Met deze vaardigheid kun je dingen creëren die vallen in de categorie drankjes.

Bij aanschaf van deze vaardigheid kies je 1 drankje van het niveau dat je aanschafft, je leert het recept van dit drankje.

Het brouwen van een drankje duurt 30 minuten voor een niveau 1 drankje, 40 minuten voor een niveau 2 drankje en 50 minuten voor een niveau 3 drankje. Je moet minimaal 1/3e van deze tijd actief met het brouwen bezig zijn, de overige tijd kun je andere dingen doen terwijl je in de buurt blijft.

Niveau 2 in deze vaardigheid geeft een 5 minuten reductie op deze tijd.

Niveau 3 in deze vaardigheid geeft een extra 10 minuten reductie op deze tijd.

Kosten: 4/niveau

Vereisten: Kruidenkennis of Giffenkennis

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Niveau 3 niet beschikbaar bij karakter creatie

Coöperatief Werken

Effect: Als je samenwerkt met iemand kun je efficiënter werken door de taken te verdelen. Als 2 alchemisten die ieder een eigen potion brouwen, met deze vaardigheid samenwerken tijdens het brouwen, reduceren ze de totale tijd van het brouwen van hun eigen Potion of Gif met 5 minuten.

Kosten: 3

Vereisten: Alchemie 1

Experiment

Receptenkennis

Effect: Je leert een recept naar keuze van een voor jou beschikbare Alchemie lijst (deze zijn beschikbaar bij de incheck).

Kosten: 1 voor niveau 1, 2 voor niveau 2, 3 voor niveau 3

Vereisten: Kruidenkennis en/of Giffenkennis, Alchemie gelijk aan het niveau van het recept

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Altijd Achter de Hand

Effect: Kies een Alchemie recept dat je kent van maximaal 1 niveau lager dan je vaardigheid in Alchemie. Je krijgt aan het begin van een evenement of baravond eenmaal een voltooid recept of tweemaal de ingrediënten voor het recept. Deze ingrediënten krijg je op een lijstje en je krijgt hier geen echte fysrep voor. Als het gemaakte drankje of gif niet wordt gebruikt ben je het ook aan het einde van het evenement kwijt. De drankjes en ingrediënten zijn dus niet te bewaren voor andere evenementen.

Kosten: 3

Vereisten: Alchemie 2

Batch Brouwen

Effect: Je bent bekwaam in het brouwen van grote hoeveelheden. Met deze vaardigheid mag je 1 extra dosis van hetzelfde Potion of Gif per niveau gelijktijdig brouwen, per extra dosis verhoogt het de totale tijd van het brouwen met 5 minuten.

Kosten: 4/niveau

Vereisten: Alchemie gelijk aan het niveau van deze vaardigheid

Leermeester voor niveau 3

Kruidentuin

Effect: Je kunt kruiden in een tuin planten en deze op laten bloeien voor een betere oogst op een later tijdstip.

Per niveau in deze vaardigheid mag je 4 kruiden in je tuin planten, deze kruiden kunnen het volgende evenement geoogst worden. Als je de kruiden oogst krijg je 2 van ieder kruid dat je hebt geoogst en is het kruid weer uit je kruidentuin verwijderd (je mag deze wel direct terugplanten, in dit geval ontvang je 1 kruid en blijft het kruid in je tuin aanwezig).

Kruiden die aan het begin van het evenement in de kruidentuin staan en niet geoogst (terugplanten telt als geoogst) worden vervallen aan het einde van het evenement.

Kosten: 2/niveau, maximaal 3

Experiment

Leermeester

Magie Vaardigheden:

Deze vaardigheden hebben te maken met magie gebruik.
Om spreuken te kunnen gebruiken moet je magiër vaardigheden hebben.
Magiërs gebruiken mana voor hun spreuken.

Magiër 1

Effect: Je bent een magiër. Hiermee krijg je toegang tot spreuken van niveau 1, kun je spreuken memoriseren en kun je mana gebruiken om je gememoriseerde spreuken te gebruiken.

Op dit niveau kun je 3 spreuken van niveau 1 memoriseren.

Je hebt een maximum mana van 9, aan het begin van je eerste evenement krijg je een hoeveelheid mana gelijk aan je maximum mana.

Je leert de spreuken Creëer Element en Creëer Voedsel.

Kosten: 4 punten

Leermeester

Magiër 2

Effect: Je bent een meer bekwaam magiër. Hiermee krijg je toegang tot spreuken van niveau 2, kun je meer spreuken memoriseren en kun je meer mana opslaan.

Op dit niveau kun je 2 spreuken van niveau 2 memoriseren, bovenop de spreuken die je al kan memoriseren.

Verhoog je maximum mana met 6.

Kosten: 4 punten

Vereisten: Magiër 1

Leermeester

Magiër 3

Effect: Je bent een zeer bekwaam magiër. Hiermee krijg je toegang tot spreuken van niveau 3, kun je meer spreuken memoriseren en kun je meer mana opslaan.

Op dit niveau kun je 1 spreuk van niveau 3 memoriseren, bovenop de spreuken die je al kan memoriseren.

Verhoog je maximum mana met 3.

Kosten: 4 punten

Vereisten: Magiër 2

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Goed Geheugen

Effect: Je kunt meer spreuken memoriseren.

Je kunt 1 extra spreuk memoriseren van het niveau van deze vaardigheid.

Deze vaardigheid mag meer dan een keer gekozen worden tot een maximum van 2 per niveau.

Kosten: 2 voor niveau 1, 3 voor niveau 2, 4 voor niveau 3

Extra Mana

Effect: Je kunt meer mana opslaan dan een ander.

Verhoog je maximum mana met 3.

Deze vaardigheid mag meer dan een keer gekozen worden.

Kosten: 1

Spreuken

Effect: Je leert een spreuk van het gekozen niveau, deze spreuk kun je vanaf nu memoriseren.

Een spreuk kan enkel gebruikt worden als je deze hebt gememoriseerd.

Voor iedere spreuk die je kent, ontvang je een spreukenkaart, selecteer de spreuken die je voor die dag memoriseert en draag deze bij je.

Kosten: 1 voor niveau 1, 2 voor niveau 2, 3 voor niveau 3

Leermeester

Experiment

Lees Magiër Runen

Effect: Je kunt teksten lezen die geschreven zijn in magische runen en deze gebruiken om de magie op te roepen.

Kosten: 4

Vereisten: Lezen/Schrijven

Leermeester

Schrijf Magische Scroll

Effect: Met deze vaardigheid kun je per dag een aantal scrolls schrijven gelijk aan je niveau in de vaardigheid Magiër, iemand met Magiër 2 kan bijvoorbeeld twee scrolls per dag schrijven.

Het schrijven van de scroll duurt 30 minuten speeltijd per spreuk niveau.

Het schrijven van een scroll kost mana gelijk aan de kosten om de spreuk te casten.

Kosten: 3

Vereisten: Magiër 1; Lees Magiër Runen, De spreuk die je wilt opschrijven.

Leermeester

Concentratie

Effect: Concentratie geeft magiërs de wilskracht om een spreuk te behouden als zij schade krijgen tijdens het casten.

Per niveau in concentratie verliest de magiër geen mana tijdens het casten van spreuken van hetzelfde niveau. Dus concentratie 1 voorkomt dat je de mana van een niveau 1 spreuk verliest als deze wordt onderbroken door schade.

Spreuken die het casten onderbreken door afleiding worden niet gered door concentratie. Bijvoorbeeld Fobie laat je spreuk als normaal verloren gaan. Een spreuk wordt normaliter door schade altijd onderbroken, maar zonder concentratie ben je de mana kwijt alsof je hem gebruikt hebt.

Kosten: 4/niveau (Max: 3)

Vereisten: Hoge Pijngrens, Magiër 1

Leermeester

Kristalliseer Mana

Effect: Je kan de essentie van je magie kristalliseren in manakristallen. Deze kunnen dan op een later moment gebruikt worden om als brandstof te dienen voor je magische spreuken.

Let er op dat het kristalliseren van mana steeds 1,5 keer zoveel mana kost als je erin steekt. Als je dus 8 mana wilt kristalliseren, dan kost je dat 12 mana.

Kosten: 4

Vereisten: Magiër 2

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Geregistreerd Magiër 1

Effect: Je hebt recht op mana leveringen vanuit Lazullis.
Per evenement krijg je minimaal 1 mana kristal.

Kosten: 0

Vereisten: Magiër 1 of Priester 1 of Druïde 1

Leermeester

Geregistreerd Magiër 2

Effect: Je hebt recht op mana leveringen vanuit Lazullis.

Per evenement krijg je minimaal 1 extra mana kristal, voor een totaal van ten minste 2.

Kosten: 1

Vereisten: Magiër 1 of Priester 1 of Druïde 1, Geregistreerd Magiër 1

Leermeester

Geregistreerd Magiër 3

Effect: Je hebt recht op mana leveringen vanuit Lazullis.

Per evenement krijg je minimaal 1 extra mana kristal, voor een totaal van ten minste 3.

Kosten: 2

Vereisten: Magiër 1 of Priester 1 of Druïde 1, Geregistreerd Magiër 2

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Geregistreerd Magiër 4

Effect: Je hebt recht op mana leveringen vanuit Lazullis.

Per evenement krijg je minimaal 1 extra mana kristal, voor een totaal van ten minste 4.

Kosten: 3

Vereisten: Magiër 1 of Priester 1 of Druïde 1, Geregistreerd Magiër 3

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

School Specialisatie

Effect: Je specialiseert je in een school van magie.

Je legt in je studie naar magie een extra nadruk op magie van een specifieke school, hierdoor doe je kennis op die voor anderen verborgen blijft.

Kies een van de scholen van magie, je kunt een extra spreuk memoriseren van deze school, ongeacht het niveau van de spreuk.

Je krijgt ook een bijbehorende bonus op basis van je gekozen school.

Kosten: 4

Vereisten: Magiër 3

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Flexibel Geheugen

Effect: Je kunt makkelijker een spreuk die je hebt gememoriseerd omzetten naar een andere spreuk.

Met deze vaardigheid mag je 1 maal per dag een gememoriseerde spreuk vervangen voor een andere spreuk van hetzelfde niveau of lager.

Het vervangen van een gememoriseerde spreuk kost 10 minuten, je vergeet voor deze dag de reeds gememoriseerde spreuk, de nieuwe spreuk telt in alle opzichten alsof je deze bij je voorbereiding hebt gememoriseerd.

Kosten: 3

Vereisten: Magiër 2

Leermeester

Goddelijke Gaven Vaardigheden:

Deze vaardigheden hebben te maken met geloof en de giften die je van de entiteit waar je in geloof ontvangt.

Om spreuken te kunnen gebruiken moet je priesterlijke vaardigheden hebben.

Priesters gebruiken Geloof voor hun spreuken.

Priester 1

Effect: Je bent een toegewijde van een god, deze geeft je in ruil voor je toewijding bepaalde gaven.

Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 1 Priester Spreuken.

Je krijgt iedere dag 3 willekeurige spreuken van dit niveau van je god.

Aan het begin van de dag voer je een gebed uit en bepaal je welke spreuken je krijgt.

Daarnaast krijg je altijd de spreuken Creëer Voedsel en Creëer Element.

Voor je spreuken gebruik je Geloof, je hebt een maximum geloof van 9, aan het begin van je eerste evenement krijg je een hoeveelheid Geloof gelijk aan je maximum Geloof.

Deze vaardigheid geeft tevens toegang tot Zegeningen, een priester kan de zegeningen ontvangen op basis van de god die deze aanhangt.

Kosten: 4

Vereisten: Toewijding aan een god

Priester 2

Effect: Je toewijding aan je god is sterker, hierdoor krijg je ook sterkere gaven.

Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 2 Priester Spreuken.

Je krijgt iedere dag 2 willekeurige spreuken van dit niveau van je god.

Verhoog je maximum Geloof met 6.

Kosten: 4

Vereisten: Toewijding aan een god, Priester 1

Priester 3

Effect: Je toewijding aan je god is onvoorwaardelijk, hierdoor krijg je ook veel sterkere gaven.

Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 3 Priester Spreuken.

Je krijgt iedere dag 1 willekeurige spreuk van dit niveau van je god.

Verhoog je maximum Geloof met 3.

Kosten: 4

Vereisten: Toewijding aan een god, Priester 2

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Uitgebreide Gaven

Effect: Je krijgt meer spreuken van je god.

Je krijgt 1 extra spreuk van het niveau van deze vaardigheid.

Deze vaardigheid mag meer dan een keer gekozen worden tot een maximum van 2 per niveau.

Kosten: 2 voor niveau 1, 3 voor niveau 2, 4 voor niveau 3

Verdiepte Toewijding

Effect: Je voelt het geloof door je aderen stromen en weet wat de spreuken kracht geeft.

Deze vaardigheid verhoogt je maximum Geloof met 3.

Deze vaardigheid mag meer dan een keer gekozen worden.

Kosten: 1

Voorkeurs Gave 1

Effect: Je hebt de voorkeur voor een specifieke gave en deze wordt door je god gerespecteerd.
Kies een Priester spreuk van niveau 1.

Wanneer je 's ochtends je willekeurige spreuken krijgt, mag je ervoor kiezen om als eerste altijd de gekozen spreuk te hebben.

Kosten: 3

Vereisten: Priester 1

Voorkeurs Gave 2

Effect: Je hebt de voorkeur voor een specifieke gave en deze wordt door je god gerespecteerd.
Kies een Priester spreuk van niveau 2.

Wanneer je 's ochtends je willekeurige spreuken krijgt, mag je ervoor kiezen om als eerste altijd de gekozen spreuk te hebben.

Kosten: 4

Vereisten: Priester 2

Geofende Genezing

Effect: Je genezende spreuken werken krachtiger.

Als je iemand op magische wijze geneest kun je door deze vaardigheid 1 extra levenspunt genezen op een willekeurige locatie waar reeds genezing plaats vindt.

Kosten: 3

Vereisten: Priester 1

Goddelijke Begeleiding

Effect: Je kunt een goddelijke macht raadplegen over een ritueel of onderneming.

Met deze vaardigheid mag je eenmaal per evenement een mis houden om een goddelijke macht om advies te vragen voor een onderneming die binnen 24 uur na het advies plaatsvindt.

Dit advies wordt niet per definitie in directe waarnemingen gegeven, maar zal altijd toepassing hebben op de onderneming waar je hulp bij vraagt.

Kosten: 4

Vereisten: Priester 3

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Veelvuldige Zegening

Effect: Je kunt een extra zegening van je god ontvangen.

Bij het voorbereiden van je spreuken kun je tot 2 Zegeningen kiezen en de spreuken die je opoffert verdelen over de door jou gekozen Zegeningen, een spreuk kan slechts toegewezen worden aan een enkele Zegening.

Kosten: 5

Vereisten: Priester 3

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Druïdisme vaardigheden:

Druïden zijn volgelingen van de natuur die middels een energie genaamd Aspect hun vorm kunnen veranderen om dierlijke, en soms zelfs plantachtige, trekjes aan te nemen. Erg krachtige druïden kunnen deze veranderingen zelfs overdragen aan een ander, of meerdere veranderingen gelijktijdig plaats laten vinden.

Druïde 1

Effect: Je hebt een sterke band met de natuur die je in staat stelt Aspect te gebruiken.

Je krijgt met deze vaardigheid toegang tot Aspect en kunt dit gebruiken om Shifts te doen, een Shift is een soort spreuk die je tijdelijk dierlijke of plantachtige trekjes geeft.

Met dit niveau heb je toegang tot niveau 1 Shifts.

Je krijgt bij aanschaf van deze vaardigheid een maximum Aspect van 3.

Kosten: 4

Experiment

Druïde 2

Effect: Je band met de natuur versterkt waardoor je grotere Shifts kan maken.

Je krijgt met deze vaardigheid toegang tot Aspect en kunt dit gebruiken om Shifts te doen, een Shift is een soort spreuk die je tijdelijk dierlijke of plantachtige trekjes geeft.

Met dit niveau heb je toegang tot niveau 2 Shifts.

Verhoog je maximum Aspect met 2.

Kosten: 4

Vereisten: Druïde 1

Leermeester

Experiment

Druïde 3

Effect: Je band met de natuur is zo sterk dat je erg complexe of grote Shifts kan maken.

Je krijgt met deze vaardigheid toegang tot Aspect en kunt dit gebruiken om Shifts te doen, een Shift is een soort spreuk die je tijdelijk dierlijke of plantachtige trekjes geeft.

Met dit niveau heb je toegang tot niveau 3 Shifts.

Verhoog je maximum Aspect met 2.

Kosten: 4

Vereisten: Druïde 2

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Shifts

Effect: Je leert een Shift van het gekozen niveau.

Je mag deze Shift vanaf nu gebruiken.

Kosten: 1 voor niveau 1, 2 voor niveau 2, 3 voor niveau 3

Leermeester

Experiment

Diepe Band 1

Effect: Je band met de natuur is dieper dan bij de meesten.

Met deze vaardigheid verhoog je je maximum Aspect met 2.

Kosten: 1

Vereisten: Druïde 1

Diepe Band 2

Effect: Je band met de natuur is dieper dan bij de meesten.
Met deze vaardigheid verhoog je je maximum Aspect met 2.

Kosten: 2

Vereisten: Diepe Band 1

Diepe Band 3

Effect: Je band met de natuur is dieper dan bij de meesten.
Met deze vaardigheid verhoog je je maximum Aspect met 2.

Kosten: 3

Vereisten: Diepe Band 2

Multi Shift 1

Effect: Je bent in staat om je vormen te mixen als je Shifts gebruikt.
Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid om 2 Shifts gelijktijdig te maken en je krijgt de effecten van beide voor de duur van de Shift, de duur wordt apart bijgehouden.

Dit stelt je ook in staat om een Shift te maken als je al een Shift actief hebt zonder dat de eerste stopt.

Kosten: 3

Vereisten: Druide 2

Leermeester

Experiment

Multi Shift 2

Effect: Je bent in staat om je vormen te mixen als je Shifts gebruikt.
Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid om 3 Shifts gelijktijdig te maken en je krijgt de effecten van alle 3 voor de duur van de Shift, de duur wordt apart bijgehouden.

Dit stelt je ook in staat om een Shift te maken als je al een Shift actief hebt zonder dat de eerste stopt.

Kosten: 3

Vereisten: Druide 2, Multi Shift 1

Leermeester

Permanente Vorm

Effect: Je bent zo vertrouwd met je vorm dat je een bijna permanente wijziging aan kan brengen.

Kies aan het begin van de dag 1 van je Shifts van 1 niveau lager dan het hoogste niveau waar je toegang tot hebt, deze Shift krijgt een duur van 1 dag.

Deze Shift kost 1 Aspect meer om te gebruiken.

Deze Shift telt als 1 van je toegestane actieve Shifts.

Kosten: 4

Vereisten: Multi Shift 1, Druide 2

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Shifter's Gift

Effect: Je kan de vorm van anderen tijdelijk laten veranderen.

Je kan een Shift gebruiken op een vrijwillig doelwit wat je aanraakt, deze krijgt het effect van je Shift voor de helft van de normale duur (met een minimum van 1 minuut).

Het komende uur kun je 1 Shift minder actief hebben.

Kosten: 3

Vereisten: Multi Shift 1, Druide 2

Leermeester

Communiceren met Dieren

Effect: Je spreekt de taal van de dieren. Begin iedere zin in deze taal met "Animal Speak, ...". Let er wel op dat dieren een andere beleving van iets kunnen hebben dan jij.

Kosten: 3

Leermeester

Dieren Vriendschap

Effect: Je hebt meer affiniteit met dieren.

Met deze vaardigheid mag je wanneer je natuurlijke bosdieren tegenkomt melden dat je deze vaardigheid hebt. Deze dieren zullen dan milder op jou reageren dan op anderen. Dit wil niet zeggen dat ze je niet aanvallen, maar het kan wel zijn dat een uitgehongerd dier jou als laatste aanvalt.

Kosten: 3

Vereiste: Communiceren met dieren

Leermeester

Rituele Vaardigheden

Leylijnen dienen voor ritualisten als krachtbronnen. Ze halen hun energie niet uit een interne bron zoals een magiër dit kan, maar hebben een manier gevonden om te tappen uit de energiestromen van de wereld zelf.

Vind Leylijnen

Effect: Je bent in staat de energie in de wereld waar te nemen.

Door gebruik van deze vaardigheid kun je locaties vinden waar je rituelen kan uitvoeren.

Je kunt de energiestromingen in de wereld aanvoelen als je jezelf hiervoor openstelt en kan op knooppunten aanvoelen hoe sterk de stromingen zijn die daar samenkomen.

Kosten: 2

Experiment

Ritualist 1

Effect: Je bent in staat een ritueel uit te voeren op een locatie waar leylijnen samenkomen.

Je hebt de wilskracht om een kleine hoeveelheid energie uit de leylijnen te halen om een ritueel uit te voeren.

Met deze vaardigheid kun je veilig 10 punten energie beheersen.

Kosten: 3

Leermeester

Experiment

Ritualist 2

Effect: Je bent in staat een ritueel uit te voeren op een locatie waar leylijnen samenkomen.

Je hebt de wilskracht om een grotere hoeveelheid energie uit de leylijnen te halen om een ritueel uit te voeren.

Deze vaardigheid verhoogt de hoeveelheid energie die je veilig kunt beheersen met 15.

Kosten: 3

Vereisten: Ritualist 1

Leermeester

Experiment

Ritualist 3

Effect: Je bent in staat een ritueel uit te voeren op een locatie waar leylijnen samenkomen.

Je hebt de wilskracht om een grote hoeveelheid energie uit de leylijnen te halen om een ritueel uit te voeren.

Deze vaardigheid verhoogt de hoeveelheid energie die je veilig kunt beheersen met 20.

Kosten: 4

Vereisten: Ritualist 2

Leermeester

Experiment

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Ritueel Leider

Effect: Je kunt rituelen leiden waarin meerdere deelnemers helpen.

Per extra deelnemer kun je meer energie gebruiken in het ritueel, tot een maximum van 2 extra deelnemers.

Per deelnemer kun je 10 punten energie extra veilig beheersen.

Kosten: 3

Vereisten: Ritualist 1

Leermeester

Experiment

Ritueel Meester

Effect: Je bent in staat grootste rituelen te leiden.

Je hebt de wilskracht en kennis om grote hoeveelheden energie uit de leylijnen te halen en deze met behulp van anderen te gebruiken voor machtige rituelen met grote gevolgen.

Je kunt tot 8 extra deelnemers in je ritueel laten meedoen, per deelnemer kun je meer energie gebruiken in je ritueel.

Per deelnemer kun je 15 punten energie extra veilig beheersen.

Kosten: 3

Vereisten: Ritueel Leider, Ritualist 2

Leermeester

Stalen Wilskracht 1

Effect: Verhoog de totale energie die je tijdens een ritueel veilig kunt beheersen met 10.

Kosten: 1

Stalen Wilskracht 2

Effect: Verhoog de totale energie die je tijdens een ritueel veilig kunt beheersen met 10.

Kosten: 2

Stalen Wilskracht 3

Effect: Verhoog de totale energie die je tijdens een ritueel veilig kunt beheersen met 10.

Kosten: 3

Leermeester

Experiment

Alternatieve Bronnen

Effect: Je bent in staat om op locaties waar de leylijnen kruisen ook energie uit andere bronnen te putten.

De hoeveelheid energie die dit oplevert, varieert aan de hand van de bron.

Dit is een gevaarlijke manier van energie oproepen en deze energie is moeilijker te beheersen dan de energie uit de leylijnen.

Kosten: 3

Vereisten: Vind Leylijnen, Ritualist 1

Leermeester

Experiment

Creëer Reservoir

Effect: Je bent in staat opgeroepen energie op te slaan in een speciaal geprepareerd reservoir, om deze later te gebruiken in een ritueel.

Het opslaan van rituele energie is erg inefficiënt, je bewaart slechts 1/10e van de energie die je tijdens je ritueel aanroept in je reservoir.

Energie in een reservoir registreert als een mana kristal bij onderzoek, maar is niet bruikbaar voor magiërs. Enkel de ritualist die het reservoir creëert kan de energie gebruiken.

Een ritualist kan slechts 1 reservoir in stand houden, deze kan wel later verder opgeladen worden.

Kosten: 3

Vereisten: Ritueel Meester

Leermeester

Experiment

Efficiënt Reservoir

Effect: Een reservoir dat je met de vaardigheid Creëer Reservoir oplaadt neemt efficiënter de energie op. Als je een reservoir oplaadt, bewaar je 1/5e van de energie die je gebruikt om het te laden, in plaats van 1/10e.

Kosten: 4

Vereisten: Ritualist 2, Ritueel Meester, Creëer Reservoir

Leermeester

Experiment

Perfect Reservoir

Effect: Je hebt de kunst van het opslaan van energie geperfectioneerd.

Met deze vaardigheid bewaar je 1/3e van de energie die je gebruikt om je reservoir op te laden, in plaats van 1/5e.

Kosten: 4

Vereisten: Ritualist 3, Ritueel Meester, Efficiënt Reservoir

Leermeester

Experiment

Ritueel Specialisatie

Effect: Je bent gespecialiseerd in een bepaalde soort of stijl rituelen, waardoor je deze op een veiligere en betrouwbaardere manier kunt uitvoeren.

Kies een soort of stijl ritueel, als je een ritueel van je gekozen soort of stijl leidt kun je 25 punten energie extra veilig beheersen.

De gekozen soort of stijl dient duidelijk genoteerd te worden op je character sheet.

Kosten: 4

Vereisten: Ritualist 3, Ritueel Meester

Leermeester

Experiment

Ritueel Inzicht

Effect: Je hebt een beter inzicht in rituelen die anderen uitvoeren.

Door een ritueel in uitvoering te bestuderen kun je enkele zaken leren. Je herkent het doel van het ritueel, de hoeveelheid energie die er bij benadering gebruikt wordt, of de ritualist deze energie veilig kan beheersen en of er alternatieve bronnen gebruikt worden.

Vraag deze informatie aan de spelleider die het ritueel beoordeelt.

Kosten: 2

Vereisten: Ritualist 1

Leermeester

Experiment

Gesloten Cirkel

Effect: Je bent in staat een rituele cirkel op te zetten en deze te sluiten voor invloeden van buitenaf.

Als je een ritueel begint kun je ervoor kiezen om de rituele cirkel die je hebt getrokken te sluiten, hierdoor kan er niets van buiten de cirkel betreden, maar kan er van binnenuit ook niets de cirkel verlaten.

Een gesloten cirkel die geopend wordt, om welke reden dan ook, kan niet opnieuw worden gesloten.

Een voltooid ritueel opent automatisch de cirkel.

Kosten: 1

Leermeester

Experiment

Runen Vaardigheden

Runen zijn magische markeringen die een voorwerp kunnen bezweren en magische krachten kunnen geven. Runen worden in globaal 2 categorieën ingedeeld, actief en passief. Active runen worden door de gebruiker geactiveerd, passieve runen activeren in respons op een externe factor. Runen worden geschreven met Mana.

Runen Schrijven

Effect: Je kunt magische runen op voorwerpen schrijven.

Met deze vaardigheid kun je magische runen op voorwerpen plaatsen, dit geeft de voorwerpen een extra effect.

Om een rune te schrijven spendeer je mana gelijk aan de kosten van de rune en ben je 15 minuten bezig met het schrijven en bezweren van de rune op het voorwerp. Dit kost een hoeveelheid mana zoals aangegeven in de rune. Deze mana mag vanuit jezelf, een ander of mana kristallen komen.

Een rune blijft op een voorwerp staan totdat deze is geactiveerd.

Kosten: 4/niveau

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Niveau 3 niet beschikbaar bij karakter creatie

Runen Opladen

Effect: Je kunt magische runen op voorwerpen opnieuw opladen.

Met deze vaardigheid kun je magische runen van je niveau in deze vaardigheid die reeds op een voorwerp zijn gezet opnieuw activeren als deze in het afgelopen uur zijn geactiveerd.

Dit kost 1 mana minder dan de kosten om de rune te schrijven en duurt 10 minuten.

Een rune blijft op een voorwerp staan totdat deze is geactiveerd.

Kosten: 3/niveau

Vereisten: Runen Schrijven van hetzelfde niveau

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Latente Rune

Effect: Je kunt magische runen op voorwerpen opnieuw opladen, zelfs als deze langer geleden zijn geactiveerd.

Met deze vaardigheid kun je magische runen opladen, zelfs als deze langer dan een uur geleden, maar binnen de afgelopen 24 uur, zijn geactiveerd.

Een rune blijft op een voorwerp staan totdat deze is geactiveerd.

Kosten: 3

Vereisten: Runen Opladen

Experiment

Runenkennis

Effect: Je leert een Rune naar keuze van de lijst met Rune Recepten (beschikbaar bij de incheck). Je krijgt mana gelijk aan het niveau van de Rune.

Kosten: 1 voor niveau 1, 2 voor niveau 2, 3 voor niveau 3

Vereisten: Runen Schrijven gelijk aan het niveau van de Rune

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Spreuken

Verskillende vaardigheden geven toegang tot het gebruik van spreuken, of in het geval van de Druïde Shifts. Op de volgende pagina's staan de lijsten voor Magiër Spreuken, Priester Spreuken en Druïde Shifts. Iedere lijst begint met een uitleg die samenvat hoe deze in het algemeen werken, eventuele afwijkingen van deze standaard staan in de specifieke Spreuk of Shift vermeld.

Mana, Geloof en Aspect

Er zijn in dit regelsysteem meerdere bronnen van energie benoemd:

- Mana voor de Magiërs
- Geloof voor de Priesters
- Aspect voor de Druïde

Alle drie zijn dit op zichzelf staande energievormen en deze mengen dus niet vrijelijk, een Magiër kan geen Aspect gebruiken om een spreuk te casten, een Druïde kan niet op basis van Geloof een Shift uitvoeren, etc..

De drie vormen van energie hebben echter wel enkele dingen gemeen.

- Energie regenerereert niet standaard na een nacht slaap of tussen de evenementen door.
- Energie krijg je aan het begin van je eerste evenement en deze is aan jezelf om te rantsoeneren.
- Later aangekochte vaardigheden die je maximum energie verhogen voegen niets toe aan je beschikbare energie.

Iedere vorm van energie heeft een eigen, soms niet direct bekende, manier om deze aan te vullen.

De meest bekende vorm van energie aanvullen zijn de mana kristallen die magiërs gebruiken.

Voor de andere energievormen geldt dat de speler er in het spel achter moet zien te komen hoe deze weer aan te vullen.

Het is niet mogelijk meer energie in je lichaam op te slaan dan je maximum, probeer je dit wel dan zitten hier altijd gevolgen aan, roep in het geval dat je dit wenst te proberen direct een spelleider erbij.

Magiër Spreuken

Er zijn 6 specifieke scholen van magiër spreuken, verder zijn er een klein aantal algemene spreuken die aangeduid worden zonder school.

- Evocation; spreuken die gebruikt worden om aan te vallen
- Abjuration; spreuken die gebruikt worden om te verdedigen
- Divination; spreuken die iets detecteren of waarneembaar maken
- Enchantment; spreuken die de geest beïnvloeden
- Transmutation; spreuken die het doelwit nieuwe of andere eigenschappen geven
- Necromancy; spreuken die te maken hebben met de dood en onnoden

Spreuken worden opgedeeld in verschillende niveaus: hoe hoger het niveau van de spreuk, hoe meer energie het kost om deze te gebruiken. Spreuken kosten normaal 1 mana per niveau van de spreuk, tenzij dit anders wordt aangegeven in de omschrijving van de spreuk.

Sommige spreuken zijn op hogere niveaus te gebruiken, geef bij het uitspreken van de spreuk in dit geval altijd het niveau aan. Deze spreuken kosten evenveel mana als het niveau waarop je de spreuk gebruikt, tenzij dit anders in de omschrijving is aangegeven.

Spreuken worden aangeleerd op het niveau waarop ze in de lijst staan, dit is het laagste niveau waarop ze te gebruiken zijn. Spreuken kunnen niet op een hoger niveau gebruikt worden dan je niveau in Magiër.

Niveau 1

Creëer Element

School: Algemeen

Doel: 1 persoon of object

Bereik: 1 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je creëert een klein elementair effect.

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan in de vorm van een element laten afvloeien.

Water kan alleen in een houder gemanifesteerd worden, niet in de hand zelf of op een open oppervlak.

Met deze spreuk kun je een houder, met de afmeting van een redelijk glas of een kleine pul, met zuiver water vullen.

Lucht kan genoeg wind creëren om een kaarsje uit te blazen, iets te laten wapperen, etc.

Vuur kan iets aansteken dat van nature brandbaar is, zoals een kaars, een stukje papier, een olielampje, etc.

Aarde kan een kleine kei creëren waar je iets mee kan raken en kapot smijten, zoals een glazen flesje, een raam, etc.

Creëer Voedsel [niveau spreuk]

School: Algemeen

Doel: 1 houder

Bereik: 1 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je creëert voedsel voor 1 maaltijd voor 1 persoon.

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan dit in een schaal, mand of ander soort houder de vorm aan laten nemen van een variëteit aan voedsel (fruit, groente, vlees, vis, gevogelte, etc.). De magiër kan dit alleen in een houder vorm aan laten nemen, niet in de open lucht of op een open oppervlak. Per niveau kun je genoeg voedsel creëren voor 1 maaltijd voor 1 persoon.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Magische Bol [niveau spreuk]

School: Evocation

Doel: 1 persoon of object

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: 1 schade per niveau van de spreuk

De magiër verzamelt magische energie tussen zijn/haar handen, waarbij dit de vorm aanneemt van een bol. De magiër heeft de keuze om de bol met beide handen of met 1 hand te richten en af te schieten. De magiër zal een afstotende of gooierende beweging moeten maken die duidelijk aangeeft waarheen hij de bol afschiet.

De bol zal altijd eerst beschikbare beschermingspunten op de locatie beschadigen voordat het hitpoints treft.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Verstevig Harnas [niveau spreuk]

School: Transmutation

Doel: 1 harnas

Bereik: aanraking

Duur: 1 uur of tot de AP verloren is

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Het harnas dat de magiër aanraakt krijgt 1 AP extra per niveau van de spreuk.

Door een harnas of schild te verstevigen met magie kan de magiër deze sterker maken dan tevoren.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Bubbel

School: Abjuration

Doel: zelf

Bereik: aanraking

Duur: 1 uur of tot er een projectiel tegengehouden is

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De magiër is beschermd tegen projectielen.

De magiër creëert een magische bubbel om zich heen die projectielen helpt afweren. Gedurende het effect van deze spreuk wordt het eerste projectiel dat je raakt tegengehouden en doet deze derhalve geen schade.

Deze spreuk telt als een schild. De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Verstom

School: Enchantment

Doel: 1 levend wezen

Bereik: 7 meter

Duur: 10 seconden

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je dwingt het doelwit tot stilte.

Je doelwit kan de eerste 10 seconden na het uitspreken van deze spreuk niet praten, zelfs als dit een zin zou onderbreken. Hierdoor kan je met goede timing zelfs een andere magiër belemmeren in het uitspreken van een spreuk.

Detecteer Magie

School: Divination

Doel: zelf

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Je voelt om je heen met een zesde zintuig om magie te vinden.

Als je deze spreuk gebruikt, geeft iedere persoon binnen 7 meter die onder invloed is van een spreuk of een magisch voorwerp bij zich draagt antwoord met "JA".

Sommige magische wezens zullen ook reageren op deze spreuk.

Deze spreuk helpt niet bij het herkennen van de magie die je detecteert.

Hele sterke magische effecten kunnen je zintuig overweldigen.

Manaschild

School: Abjuration

Doel: zelf

Bereik: aanraking

Duur: 10 minuten

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: De magiër gebruikt zijn mana als schild tegen inkomende aanvallen.

De magiër creëert een magisch schild om zich heen die inkomende aanvallen opvangt en tegenhoudt.

Gedurende het effect van deze spreuk wordt iedere aanval die je raakt tegengehouden en doet deze derhalve geen schade, voor iedere schade die op deze manier wordt tegengehouden verlies je 1 mana.

Als je geen mana meer hebt, vervalt de spreuk. Deze spreuk kan geen mana gebruiken uit mana kristallen.

Deze spreuk telt als een schild. De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Creëer Ondode [niveau spreuk]

School: Necromancy

Doel: 1 of meer dode lichamen

Bereik: 1 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Je brengt een dood lichaam terug tot leven als ondode.

Het dode lichaam staat op als een ondode met 1 hitpoint per niveau van de spreuk, deze hitpoints zijn niet per locatie maar een totaal. Zodra deze hitpoints verloren zijn, is het lichaam dusdanig beschadigd dat het niet meer tot leven geroepen kan worden.

De ondode verliest alle karakteristieken van zijn voorgaande leven, behalve vaardigheden om harnassen en/of wapens te gebruiken.

De ondode staat niet onder controle van de magiër, het basis instinct van een ondode is levende wezens aanvallen.

De hitpoints van een hoger niveau van deze spreuk mogen ook over meerdere dode lichamen verdeeld worden, tot een minimum van 1 hitpoint per lichaam.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Windvlaag

School: Evocation

Doel: 1 persoon of voorwerp

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je creëert een harde stoot van wind die een persoon of voorwerp omver blaast. Deze spreuk doet geen schade, je gebruikt de call "Strike" voor het effect.

Magisch Symbool

School: Transmutation

Doel: 1 object of 1 pagina tekst

Bereik: aanraking

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Creëert een door de magiër gekozen symbool op een voorwerp wat wordt aangeraakt. Deze spreuk kan een magiër op grote schaal gebruiken, om bijvoorbeeld een hele tekst te kopiëren. Om dit te doen spendeert de magiër 1 mana per te kopiëren pagina tekst, deze wordt op een lege pagina gekopieerd.

Spreek met Doden [niveau spreuk]

School: Necromancy

Doel: 1 dood lichaam

Bereik: aanraking

Duur: 1 minuut per niveau

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je gebruikt magie om het geheugen van een dode tijdelijk terug te brengen tot leven. Je kunt zolang deze spreuk actief is 1 vraag per niveau stellen aan de dode, die naar volledige waarheid binnen de kennis van de dode wordt beantwoord. Als er geen vragen meer gesteld kunnen worden beëindigd de spreuk en kan het lichaam niet nogmaals het doel worden van deze spreuk. Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Detecteer Ondode

School: Divination

Doel: Zelf

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Je gebruikt je magie om alle ondode wezens binnen bereik herkenbaar te maken voor je. Als je deze spreuk gebruikt, geeft iedere persoon binnen 7 meter die een ondode is of telt als ondode, antwoord met "JA". Deze spreuk helpt niet bij het herkennen van hoe sterk een ondode is. Heel sterke ondoden kunnen je zintuigen overweldigen.

Verwarring

School: Enchantment

Doel: 1 levend wezen

Bereik: 7 meter

Duur: 3 seconden

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je overprikkeld het doelwit met gedachten waardoor deze tijdelijk verward raakt.

Het doelwit van deze spreuk moet stil staan, de handen laten zakken en het hoofd 1 maal op en neer schudden; hierna stopt het effect van de spreuk.

Dit is een geest beïnvloedend effect.

Uitdroging [niveau spreuk]

School: Evocation

Doel: 1 levend wezen

Bereik: 7 meter

Duur: 1 minuut

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je onttrekt in een klap het vocht uit het lichaam van je doelwit, wat veel pijn doet en het bloed dik maakt..

Het doelwit krijgt 1 Through schade op de borstlocatie per niveau van deze spreuk, deze schade geneest vanzelf na 1 minuut.

Tijdens deze spreuk en tot 10 seconden daarna stabiliseert het doelwit automatisch van alle schade die hij of zij ontvangt of reeds heeft ontvangen.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Open Slot [niveau spreuk]

School: Transmutation

Doel: 1 slot

Bereik: aanraking

Duur: direct of 1 uur, zie spreuk uitleg

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Je forceert met je magie een slot om te openen alsof de sleutel gebruikt wordt.

Je vermindert het niveau van een slot met een aantal stappen gelijk aan het niveau van deze spreuk, indien het niveau van het slot gereduceerd wordt tot 0 of lager gaat het open, anders is het slot gedurende de duur van de spreuk makkelijker te openen door het verlaagde niveau.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Magisch Slot [niveau spreuk]

School: Abjuration

Doel: 1 slot

Bereik: aanraking

Duur: 24 uur per niveau van deze spreuk

Cast Tijd: 5 seconden

Effect: Je beveiligd een slot tegen openen met iets anders dan de juiste sleutel.

Het slot telt als een niveau hoger per niveau van deze spreuk met betrekking tot het gebruik van de vaardigheid open slot, tevens werkt de spreuk Open Slot niet op een slot waarop deze spreuk gebruikt is. De correcte sleutel kan het slot zonder probleem openen.

Deze spreuk eindigt zodra het slot geopend wordt, ongeacht op welke manier dit wordt gedaan.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Niveau 2:

Magisch Schild [niveau spreuk]

School: Abjuration

Doel: zelf

Bereik: aanraking

Duur: 1 uur of tot er geen effecten meer kunnen worden tegengehouden

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Magisch schild dat 1 effect tegenhoudt.

Voor ieder niveau hoger dan 2 houdt het schild 1 extra effect tegen.

De magiër verzamelt magische energie om zich heen om zichzelf te beschermen. Hiermee creëert deze een aura dat op het moment dat hij geraakt wordt, zich uit als een half doorzichtig schild. Het schild houdt de eerste aanval tegen die de magiër treft.

De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan. Voor ieder niveau hoger dan 2 houdt het schild 1 extra aanval tegen.

Angst

School: Enchantment

Doel: 1 persoon of wezen

Bereik: aanraking

Duur: 30 seconden

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je aanraking geeft iemand een gevoel van overweldigende angst.

De magiër verzamelt magische energie rond hem, waarmee hij de psychische staat van 1 persoon kan beïnvloeden en zodoende deze persoon angstig laat worden van hem. Wanneer hij zijn/haar doelwit aanraakt, zal deze persoon weglopen van de magiër. Je gebruikt de call *Fear*.

Dit is een geest beïnvloedend effect.

Detecteer Mana

School: Divination

Doel: Zelf

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Je voelt om je heen met een zesde zintuig om mana te vinden.

Als je deze spreuk gebruikt, geeft iedere persoon binnen 7 meter die 1 of meer punten mana bezit, of die een manasteen bij zich draagt, antwoord met "JA".

Deze spreuk helpt niet bij het herkennen van hoeveel mana iemand bezit of bij zich draagt.

Heel grote hoeveelheden mana kunnen je zintuig overweldigen.

Magische Pijl

School: Evocation

Doel: 1 persoon of object

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: 1 schade *Through*.

De magiër verzamelt magische energie tussen zijn/haar handen, waarbij dit de vorm aanneemt van een pijl. De magiër heeft de keuze om de pijl met beide handen of met 1 hand te richten en af te schieten. De magiër zal een afstotende of gooiende beweging moeten maken die duidelijk aangeeft waarheen hij de bol afschiet.

De pijl gaat door harnas heen en treft direct de hitpoints, er gaan dus geen beschermingspunten van het harnas af.

Groei

School: Transmutation

Doel: 1 persoon, of een stuk landbouwgrond

Bereik: 7 meter

Duur: 1 minuut, of direct bij grote schaal

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je laat planten sneller groeien.

De magiër verzamelt magische energie en voedt deze aan het plantenleven dat in de aarde zit. Met deze spreuk kan je planten versneld laten groeien.

Je kan dit gebruiken op kleine schaal, met de gewone mana kosten van een niveau 2 spreuk, waardoor je iemands voeten en enkels laat omwikkelen met planten. Het doelwit moet 1 minuut blijven stilstaan. Deze spreuk werkt alleen buiten. Na 10 goede slagen met een zwaard of bijl is de persoon ook bevrijd.

Je gebruikt hierbij de call *Entangle*.

Deze spreuk kan een magiër op grote schaal gebruiken, om bijvoorbeeld een betere oogste te verkrijgen, in dit geval stijgen de kosten naarmate het te beïnvloeden stuk grond groter wordt. Een kleine lap grond van 5 op 5 meter kost zo al gauw 50 mana.

Commandeer Ondode

School: Necromancy

Doel: 1 ondode

Bereik: 7 meter

Duur: 10 minuten

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je kunt een ondode opdrachten geven.

Je kunt een ondode die je maakt of tegen komt gedurende de duur van deze spreuk simpele opdrachten geven, deze zal ze tot het beste van zijn kunnen uitvoeren.

Voorbeelden van opdrachten zijn aanvallen, verdedigen, stilstaan, volgen.

Zodra deze spreuk afgelopen is vervalt de ondode terug naar zijn basis instinct.

Deze spreuk werkt ook op ondoden die al onder invloed zijn van deze spreuk, in dit geval geldt alleen de laatste spreuk.

Creëer Rituele Energie

School: Algemeen

Doel: zelf

Bereik: Aanraking

Duur: 60 minuten

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De magiër verzamelt door middel van een uitgebreide incantatie rituele energie. Deze rituele energie is bruikbaar voor 60 minuten en bedraagt de hoeveelheid energie gelijk aan de hoeveelheid mana die in deze spreuk wordt gebruikt.

Een magiër mag meer dan 2 mana gebruiken om deze spreuk te casten, dit verandert niets aan het niveau van de spreuk.

Deze spreuk geeft 1 ritueel punt per geïnvesteerde punt mana.

Verwijder Magie [niveau spreuk]

School: Abjuration

Doel: 1 magisch effect

Bereik: aanraking

Duur: direct

Cast Tijd: 5 seconden

Effect: De magiër verzamelt magische energie tussen zijn/haar handen, waarmee hij/zij een magisch effect kan verwijderen. De magiër kan dit bij zichzelf doen of bij een ander persoon en zelfs op een object. Deze spreuk kan niet worden uitgesproken als de magiër zelf een Verstom spreuk op zich heeft of op een andere manier niet in staat is om spreuken te incanteren. Het niveau van deze spreuk moet minimaal het niveau van het te verwijderen magisch effect hebben.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Niveau 3:

Slaap

School: Enchantment

Doel: 1 persoon of wezen

Bereik: aanraking

Duur: 1 minuut

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Met een lichte aanraking breng je het doelwit in slaap.

De magiër verzamelt magische energie in zijn/haar hand, waarmee hij een persoon in een lichte slaap kan brengen. De persoon kan wakker gemaakt worden door hem/haar wakker te schudden, water in het gezicht te gooien, pijn te doen, etc.. Zolang de spreuk actief is, is de persoon immuun voor fysieke schade. De inslag van een wapen, projectiel of een schadelijke spreuk zal het effect verbreken, maar geen schade toebrengen. Als het effect verbreekt is de persoon nog 5 seconden beduusd en immuun voor fysieke schade. Je gebruikt de call *Sleep*.

Dit is een geest beïnvloedend effect.

Scrying

School: Divination

Doel: Zelf

Bereik: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Duur: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Cast Tijd: 30 seconden

Mana kosten: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Effect: Je voelt om je heen met een zesde zintuig om dingen op grote afstand.

De magiër gaat in een trance en kan zijn zintuigen buiten het lichaam laten treden. In deze trance kan de magiër dingen op grote afstand zien en/of horen. De afstand die de magiër kan bereiken en de zintuigen die hij kan gebruiken bepalen de kosten van de spreuk. Vraag bij gebruik van deze spreuk altijd een spelleider.

Teleportatie

School: Algemeen

Doel: 1 persoon of object

Bereik: 7 meter, zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Duur: direct

Cast Tijd: 30 seconden

Mana kosten: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Effect: De magiër verzamelt magische energie rond hem waarmee hij de omgeving rond hem beïnvloedt. Hij kan op deze manier zichzelf of 1 persoon magisch verplaatsen van de ene locatie naar een andere reeds door hem gekende locatie. Dit is een extreem energievretende spreuk, die per persoon die wordt geteleporteerd extra energie vraagt. Een teleportatie van 1 persoon zal al gauw 500 mana kosten. Voor 5 personen is dit ongeveer 10000 mana. Indien nog meer personen moeten worden geteleporteerd gaat de kost dus incrementeel omhoog.

Magische Explosie

School: Evocation

Doel: 1 persoon of object

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: 1 schade per locatie en *Strike*.

De magiër verzamelt energie die hij tot een bol vormt, naar iemand toe gooit en daar laat exploderen. De magiër heeft de keuze om de bol met beide handen of met 1 hand te richten en af te schieten. De magiër zal een afstotende of gooiende beweging moeten maken die duidelijk aangeeft waarheen hij de bol afschiet.

De explosie zal altijd eerst beschikbare beschermingspunten op de locatie beschadigen voordat het hitpoints treft.

Bastion Schild

School: Abjuration

Doel: zelf

Bereik: aanraking

Duur: maximaal 5 minuten

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Magisch schild dat alle effecten tegenhoudt zolang de magiër stil staat en zijn armen kruist.

De magiër verzamelt magische energie om zich heen om zichzelf te beschermen.

Door de armen te kruisen en op zijn plaats te blijven staan kan niets de magiër deren.

Met deze spreuk creëert de magiër een solide, half doorzichtig schild.

Het schild houdt iedere slag of spreuk tegen die de magiër treft.

Deze spreuk verbreekt als de magiër zich verplaatst of de armen niet langer gekruist houdt.

De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Versterk Ondode

School: Necromancy

Doel: 1 ondode

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Je kunt een ondode sterker maken.

Je kunt een ondode die je maakt of tegen komt sterker maken, door deze bijvoorbeeld meer hitpoints te geven. Deze versie van de spreuk verdubbelt de nog aanwezige hitpoints van de ondode.

Anderzijds kun je de ondode een niveau kracht geven, met de daarbij behorende mogelijkheid om een keer per uur *Double* te slaan, deze versie van de spreuk duurt 1 dag, waarna het effect verdwijnt.

Priester Spreuken

Priesters krijgen hun spreuken toebedeeld vanuit hun god, waardoor ze minder inspraak hebben in welke gaven ze iedere dag kunnen gebruiken. Dit geeft priesters wel de tijd om zich te richten op andere manieren van hun god dienen, gezien ze niet zoals een magiër iedere dag hun spreuken hoeven in te leren.

Om hun spreuken toebedeeld te krijgen dienen priesters aan het begin van de dag een gebed te doen naar hun god. Tijdens dit gebed legt de priester zijn spreuken kaarten uit als een waarzegger, bovenaan een rij met het aantal eerste niveau spreuken die de priester toebedeeld krijgt, daaronder een rij met het aantal tweede niveau spreuken die de priester toebedeeld krijgt en onderaan een rij met het aantal derde niveau spreuken die de priester toebedeeld krijgt. Dit toedelen gebeurt voor iedere rij uit een stapel kaarten met spreuken van dat specifieke niveau.

Dit zijn de spreuken die een priester die dag kan gebruiken, de god heeft besloten dat deze gedurende de dag wellicht nodig zijn voor de beproevingen die de priester zal tegenkomen.

Priester spreuken kosten 1 Geloof per niveau van de spreuk, tenzij in de spreuk anders wordt aangegeven.

Niveau 1:

Creëer Voedsel [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 houder

Bereik: 1 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je creëert voedsel voor 1 maaltijd voor 1 persoon.

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan dit in een schaal, mand of ander soort houder de vorm aan laten nemen van een variëteit aan voedsel (fruit, groente, vlees, vis, gevogelte, etc.). De magiër kan dit alleen in een houder vorm aan laten nemen, niet in de open lucht of op een open oppervlak. Per niveau kun je genoeg voedsel creëren voor 1 maaltijd voor 1 persoon.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer mana te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Creëer Element

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon of object

Bereik: 1 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: Je creëert een klein elementair effect.

De priester verzamelt energie om zijn/haar hand en kan in de vorm van een element laten afvloeien.

Water kan alleen in een houder gemanifesteerd worden, niet in de hand zelf of op een open oppervlak.

Met deze spreuk kun je een houder, met de afmeting van een redelijk glas of een kleine pul, met zuiver water vullen.

Lucht kan genoeg wind creëren om een kaarsje uit te blazen, iets te laten wapperen, etc.

Vuur kan iets aansteken dat van nature brandbaar is, zoals een kaars, een stukje papier, een olielampje, etc.

Aarde kan een kleine kei creëren waar je iets mee kan raken en kapot smijten, zoals een glazen flesje, een raam, etc.

Een priester kan enkel het element creëren dat behoort tot zijn of haar god.

Genees Ziekte [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: Verwijder 1 niveau 1 ziekte

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester vraagt aan zijn/haar god, door middel van een gebed, om een ziekte te verwijderen gelijk aan het niveau van de spreuk.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer geloof te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Wilskracht [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: 10 minuten of totdat er een spreuk is tegengehouden

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester vormt, door middel van een gebed aan zijn/haar god, een magische aura om een persoon. De eerstvolgende geest beïnvloedende spreuk van hetzelfde niveau van deze spreuk heeft geen effect op deze persoon.

Dit is een geest beïnvloedend effect.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer geloof te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Genees Wond [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: Genees 1 schade per niveau van de spreuk

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester vraagt aan zijn/haar god, door middel van een gebed, om de wonden die hij aanraakt te genezen. Door dit gebed zullen de wonden wegtrekken zonder enig spoor.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer geloof te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Verleng Leven

Priester Spreuk

Doel: 3 personen

Bereik: 1 meter

Duur: Gedurende het gebed tot max. 10 minuten.

Cast Tijd: zie omschrijving

Effect: De priester uit een gebed aan zijn/haar god. Zolang de priester zijn/haar gebed aanhoudt, kan hij door een persoon aan te raken zijn/haar leven verlengen. Hierdoor bloedt de persoon niet dood. Het effect duurt zolang het gebed duurt tot max. 10 minuten. De priester en de persoon kunnen geen verdere acties ondernemen. Het effect wordt onderbroken zodra de priester zijn/haar concentratie verliest.

Geluks Zegening [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: 1 uur

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester zegent, door middel van een gebed aan zijn/haar god, een persoon met geluk in de strijd. De gezegende persoon mag gedurende deze spreuk 1 maal per niveau van de spreuk een *Dodge* gebruiken.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer geloof te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Verstevig Harnas [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 harnas

Bereik: aanraking

Duur: 1 uur of tot de AP verloren is

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: Het harnas dat de priester aanraakt krijgt 1 AP extra per niveau van de spreuk.

Door een harnas of schild te verstevigen met magie kan de priester deze sterker maken dan tevoren.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer geloof te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Vernietig Ondode [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 ondode

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 5 seconden

Effect: Met een gebed ontdoet de priester een deel van de onnatuurlijke energie die een ondode in stand houdt.

Deze spreuk doet een aantal schade aan een ondode gelijk aan het niveau van de spreuk.

Indien deze spreuk de ondode niet vernietigt, wordt de priester een voorkeurs doelwit van de ondode.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer geloof te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Niveau 2:

Verwijder Gif [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: Verwijder 1 gif van maximaal het niveau van deze spreuk

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester vraagt aan zijn/haar god, door middel van een gebed, om gif te verwijderen uit het lichaam van de persoon die hij aanraakt. Dit gif moet lager of gelijk zijn aan het niveau van deze spreuk.

Angst

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon of wezen

Bereik: aanraking

Duur: 30 seconden

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: De priester kan door middel van een gebed aan zijn/haar god een angstaanjagend beeld oproepen bij een andere persoon. De getroffen persoon zal van dit beeld (en dus de priester) wegrekken. Je gebruikt de call *Fear*.
Dit is een geest beïnvloedend effect.

Verwijder Standbeeld

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: Verwijder 1 Standbeeld effect

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester vraagt, door middel van een gebed aan zijn/haar god, om een persoon te genezen van het *Standbeeld* effect. Deze spreuk werkt alleen bij personen die door de spreuk *Standbeeld* zijn getroffen.

Ontwapen

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 3 seconden

Effect: De priester uit een gebed aan zijn/haar god, waarmee hij 1 persoon een wapen uit zijn/haar hand kan laten vallen. De persoon is niet bij machte het wapen op dat moment vast te houden of op te vangen tijdens de val. De persoon in kwestie zal gedurende 10 seconden falen het wapen goed op te kunnen rapen als hij/zij dit direct probeert.

Slaap

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: 1 minuut

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester uit een gebed aan zijn/haar god, waarmee hij een persoon in een lichte slaap kan brengen. De persoon kan wakker gemaakt worden door hem/haar wakker te schudden, water in het gezicht te gooien, pijn te doen, etc.. Zolang de spreuk actief is, is de persoon immuun voor fysieke schade. De inslag van een wapen, projectiel of een schadelijke spreuk zal het effect verbreken, maar geen schade toebrengen. Als het effect verbreekt is de persoon nog 5 seconden beduusd en immuun voor fysieke schade.

Dit is een geest beïnvloedend effect.

Creëer Rituele Energie

Priester Spreuk

Doel: zelf

Bereik: Aanraking

Duur: 60 minuten

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester verzamelt, door middel van een gebed aan zijn/haar god, rituele energie. Deze rituele energie is bruikbaar voor 60 minuten en bedraagt de hoeveelheid energie gelijk aan de hoeveelheid geloof die in deze spreuk wordt gebruikt.

Een priester mag meer dan 2 geloof gebruiken om deze spreuk te casten, dit verandert niets aan het niveau van de spreuk.

Deze spreuk geeft 1 ritueel punt per geïnvesteerde punt geloof.

Niveau 3:

Goddelijke Slag

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: 7 meter

Duur: direct

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester zegent, met een gebed aan zijn/haar god, zijn/haar wapen of hand, waarna hij/zij met een slagbeweging energie vrij laat waarbij het doel deze energie als een wapen slag voelt aankomen. Deze schade gaat door pantser heen. Dit doet 1 *Through* schade.

Verwijder Magie [niveau spreuk]

Priester Spreuk

Doel: 1 magisch effect op 1 persoon of object

Bereik: Aanraking

Duur: direct

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester uit een gebed aan zijn/haar god, waarmee hij/zij een magisch effect kan verwijderen. De magiër kan dit bij zichzelf doen of bij een ander persoon en zelfs op een object. Deze spreuk kan niet worden uitgesproken als de priester zelf een Verstom spreuk op zich heeft of op een andere manier niet in staat is om gebeden uit te spreken. Het niveau van deze spreuk moet minimaal het niveau van het te verwijderen magisch effect hebben.

Deze spreuk kan op een hoger niveau gebruikt worden door meer geloof te gebruiken om hem te casten, geef bij het casten van de spreuk het niveau aan.

Scrying

Priester Spreuk

Geloof kosten: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Doel: zelf

Bereik: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Duur: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Cast Tijd: zie spreuk, vraag een spelleider bij uitvoeren

Effect: De priester gaat in een diep gebed en vraagt zijn god om zijn zintuigen buiten het lichaam laten treden. In dit gebed kan de priester dingen op grote afstand zien en/of horen. De afstand die de priester kan bereiken en de zintuigen die hij kan gebruiken bepalen de kosten van de spreuk. Vraag bij gebruik van deze spreuk altijd een spelleider.

Goddelijk Oordeel

Priester Spreuk

Doel: 1 persoon

Bereik: Aanraking

Duur: zolang het gebed duurt, max. 5 minuten

Cast Tijd: 10 seconden

Effect: De priester bidt naar zijn god om een oordeel te vellen over het doelwit. Deze zal, naar wens van de priester, een ondraaglijke pijn of totale rust voelen, de priester benoemt dit duidelijk anders heeft de spreuk geen effect.

Bij ondraaglijke pijn zal het doelwit het uitschreeuwen en naar zijn knieën vallen, indien mogelijk. De vaardigheid *Hoge Pijn grens* helpt hierbij niet.

Bij totale rust verdwijnen tijdelijk alle geest beïnvloedende effecten van het niveau van deze spreuk of lager, de effecten worden onderdrukt maar niet beëindigd.

Dit effect duurt zolang de priester het gebed volhoudt tot een maximum van 5 minuten.

Dit is een geest beïnvloedend effect.

Zegeningen

Zegeningen zijn gaven die de goden hun volgelingen kunnen geven die iets verschillen van de spreuken of gebeden die anders beschikbaar gesteld worden; ze hebben namelijk geen invloed op externe zaken, maar richten zich meer op het versterken van de dienaar van de goden met heilige kracht.

Zegeningen zijn gebonden aan welke god een priester aanhangt, twee verschillende goden zullen vaak heel andere zegeningen geven, ze zijn thematisch aan het dogma en de punten van invloed van de betreffende god. In de regels komt dit erop neer dat bepaalde zegeningen enkel door priesters van een specifieke god kunnen worden gekozen.

Zegeningen nemen de plaats in van spreuken, hoe meer niveaus aan spreuken een zegening inneemt, hoe sterker het effect van de zegening. Een priester kan ervoor kiezen om meerdere spreuken op te offeren om een sterkere zegening te krijgen, hierdoor krijgt de priester minder spreuken maar een sterker effect.

Een priester kan slechts 1 zegening krijgen van zijn god, ongeacht hoeveel niveaus aan spreuken hij wenst op te offeren, tenzij deze de vaardigheid Veelvuldige Zegening bezit.

Zegeningen:

Licht

Goden: Celes

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je, de eerste keer per dag dat je torso op 0 levenspunten komt te staan, 1 levenspunt genezen op een locatie naar keuze. Het eerste levenspunt dient zodra dit effect in werking treedt altijd op torso toegepast te worden. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken.

Dood

Goden: Nandoah

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je 1 maal per dag een vraag stellen aan een overleden persoon van wie je een deel van het lichaam aan kan raken, deze vraag zal naar het beste van de kennis van de overledene naar waarheid beantwoord worden. Het deel van het lichaam dat je aanraakt dient op het moment van overlijden deel te zijn geweest van de overledene. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken.

Leven

Goden: Aon, Celes

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je 1 genezende spreuk per dag op een hoger niveau gebruiken, gelijk aan 2 maal je niveau in Priester, je dient wel voldoende geloof te besteden om de spreuk op dit hogere niveau te gebruiken. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken.

Standvastigheid

Goden: Aon

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je het effect van een Strike of Fear call weerstaan, reageer hierbij met "No Effect" om duidelijk te maken dat je het niets doet en je het niet gewoon negeert. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken.

Kalmte

Goden: Celes, Mordrak

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je een geest beïnvloedend effect van een niveau gelijk aan het aantal niveaus spreuken dat je hebt opgeofferd weerstaan, reageer hierbij met “No Effect” om duidelijk te maken dat het je niets doet en je het niet gewoon negeert. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken.

Verandering

Goden: Mordrak

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je eenmaal per dag een schade die je op hebt gelopen verplaatsen naar een andere locatie, bijvoorbeeld een schade op een van je armen naar een van je benen verplaatsen. De wond blijft hetzelfde en dient, indien deze nog niet is behandeld, nog genezen te worden. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken.

Storm

Goden: Mordrak

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je eenmaal per dag de call “Lightning, Strike” of “Water, Strike” maken bij een wapen aanval. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken. Je mag deze call maximaal 1 maal per uur maken tenzij je geloof spendeert om de call te maken.

Passie

Goden: Nandoah

Effect: Per niveau spreuk die je opoffert om deze zegening te ontvangen mag je 1 keer per dag 1 schade negeren van een slag die meer dan 1 schade toebrengt, bijvoorbeeld een *Double* doet dan 1 schade. Dit heeft geen effect op de call *Crush*. Je mag 2 geloof spenderen om dit effect nogmaals extra te gebruiken.

Shifts:

Druïden hebben de gave om hun lichaam aan te passen met dierlijke en plantaardige trekjes, dit noemen ze Shifts. Shifts gebruiken de energiebron Aspect, een interne energie die de druïde in staat stelt zijn lichaam te manipuleren. Het gebruiken van een Shift is een proces dat in veel gevallen onaangenaam aanvoelt, het lichaam herschikt zich naar de Shift en dit voel je.

Om een Shift te kunnen gebruiken mag een Druïde maximaal niveau 1 leren harnas dragen, hogere niveaus hinderen te veel om de verandering plaats te laten vinden. Een Shift heeft een standaard duur van 1 uur, tenzij anders aangegeven. Een Druïde kan standaard slechts 1 Shift actief hebben, als deze een nieuwe Shift activeert vervangt deze in dit geval de vorige actieve Shift.

Het activeren van een Shift duurt 30 seconden.

Shifts kosten een hoeveelheid Aspect gelijk aan het niveau.

Aspect

Druïden gebruiken Aspect om te kunnen Shiften, deze energie herstelt niet natuurlijk door rust of slaap. Aspect herstelt wel door actief voor de natuur te zorgen. Dit kan bijvoorbeeld door de bossen schoon te maken of dieren te verzorgen die ziek of gewond zijn. Geef bij een spelleider aan wat je wil gaan doen om je Aspect terug te krijgen en speel dit uit, de spelleider laat weten hoeveel Aspect je terugkrijgt.

Niveau 1

Muggenzicht

Effect: Je ziet bloed door aderen stromen zoals een mug.

Zo lang deze spreuk in effect is mag je 1 zwarte knikker negeren tijdens het genezen, je mag hiermee ook een andere genezer assisteren en dit effect namens de genezer gebruiken.

Je mag dit effect 1 keer per te genezen persoon gebruiken.

Dierlijke Zintuigen

Effect: Je krijgt tijdelijk verbeterde zintuigen.

Met deze spreuk kun je je zintuigen tijdelijk verbeteren alsof je de vaardigheid Alertheid 1 hebt. Denk hierbij aan Haviksoog voor zicht, bloedhond voor reuk, rattentong voor smaak en vossenoor voor gehoor. Elk zintuig is een aparte Shift.

Als je al Alertheid hebt verhoog je je niveau met 1.

Keverschild

Effect: Je huid wordt op een locatie harder en moeilijker te doorboren.

Met deze Shift wordt je huid zo hard als een schild waardoor je minder snel wonden krijgt.

Je krijgt 1 harnas punt op een locatie naar keuze.

Dit harnas punt is met magie te genezen.

Kattenpas

Effect: Je laat zo weinig sporen na als een sluipende kat.

Deze Shift verhoogt je totale niveau in Wis Sporen met 1, als je deze vaardigheid nog niet hebt krijg je niveau 1. Indien je reeds Wis Spoor 2 bezit verhoogt deze Shift het naar niveau 3, hiermee laat je totaal geen sporen na en kan je op geen enkele manier gevolgd worden.

Gorilla Grip

Effect: Je handen grijpen vast en laten niet los.

Met deze Shift ben je immuun voor effecten die je zouden ontwapenen tegen je wil, zoals "Disarm".

Je kunt wel nog door je eigen onhandigheid jezelf ontwapenen.

Niveau 2

Olifantenhuid

Effect: Je hebt tijdelijk meer weerstand tegen dodelijke aanvallen.
Met deze Shift krijg je tijdelijk 1 levenspunt op elke locatie extra.
Deze levenspunten zijn magisch en niet magisch te genezen.

Beren Sterk

Effect: Je wordt tijdelijk sterker.
Met deze Shift wordt je totale niveau in Kracht tijdelijk met 1 verhoogd. Onafhankelijk van je nieuwe niveau, krijg je als speciale slag een terugslag die eenmaal per uur gebruikt mag worden, de call is "Strike".

Mangoesten Weerstand

Effect: Je bent tijdelijk immuun tegen zwakke giften.
Je bent immuun voor giften van niveau 1, of giften van een hoger niveau worden met 1 niveau verlaagd. Indien je al vergiftigd was voordat je deze Shift gebruikt, wordt de zwaarte van het gif met 1 niveau verlaagd, als dit in een gif met niveau 0 resulteert is het gif genezen.

Fotosynthese

Effect: Je kan net als een plant energie uit water en zonlicht halen.
Door tijdens deze Shift een slok water te nemen en 10 minuten in de zon te zitten genees je 1 levenspunt op een locatie naar keuze. Gedurende deze tijd mag je simpele handelingen uitvoeren en langzaam lopen maar niets actiefs ondernemen, gebeurt dit wel, dan beginnen de benodigde 10 minuten opnieuw.

Niveau 3

Slangen Snelheid

Effect: Je bent zo snel en behendig als een slang.
Met deze Shift wordt je totale niveau in Expertise tijdelijk met 2 verhoogd. Onafhankelijk van je nieuwe niveau, krijg je als speciaal effect een ontwijk, die eenmaal per uur gebruikt mag worden, de call hiervoor is "Dodge".

Armadillo Pantser

Effect: Je huid wordt versterkt met een verhoornd pantser.
Je krijgt met deze Shift tijdelijk 2 harnas punten (AP) per locatie.
Deze harnas punten zijn met magie te genezen.

Reptielen Brein

Effect: Door je hersenen terug te zetten naar hun oerstand wordt je beschermd tegen effecten die je geest beïnvloeden.
Met deze Shift wordt je tijdelijk immuun voor geest beïnvloedende effecten.
Doordat je teruggaat naar een simpele hersenfunctie ben je niet langer in staat spreuken te gebruiken.

Potions (Kruiden)

Healing Potion:

- Level 1: 2 Rood + 1 naar keuze
 - Geneest 1 schade.
- Level 2: 4 Rood + 5 naar keuze
 - Geneest 2 schade.
- Level 3: 8 Rood + 19 naar keuze
 - Geneest 3 schade.

Cure Poison:

- Level 1: 1 Rood + 1 Blauw + 1 naar keuze
 - Geneest 1 vergif van het niveau van de potion of lager; om deze potion te brouwen moet je een sample hebben van het te genezen vergif, anders geldt de potion als 1 niveau lager.
- Level 2: 2 Rood + 2 Blauw + 5 naar keuze
 - Geneest 1 vergif van het niveau van de potion of lager; om deze potion te brouwen moet je een sample hebben van het te genezen vergif, anders geldt de potion als 1 niveau lager.
- Level 3: 4 Rood + 4 Blauw + 19 naar keuze
 - Geneest 1 vergif van het niveau van de potion of lager; om deze potion te brouwen moet je een sample hebben van het te genezen vergif, anders geldt de potion als 1 niveau lager.

Cure Disease:

- Level 1: 1 Rood + 1 Geel + 1 naar keuze
 - Geneest 1 ziekte van het niveau van de potion of lager; als je een sample van deze ziekte hebt tijdens het brouwen van deze potion functioneert de potion voor deze ziekte als een niveau hoger.
- Level 2: 2 Rood + 2 Geel + 5 naar keuze
 - Geneest 1 ziekte van het niveau van de potion of lager; als je een sample van deze ziekte hebt tijdens het brouwen van deze potion functioneert de potion voor deze ziekte als een niveau hoger.
- Level 3: 4 Rood + 4 Geel + 19 naar keuze
 - Geneest 1 ziekte van het niveau van de potion of lager; als je een sample van deze ziekte hebt tijdens het brouwen van deze potion functioneert de potion voor deze ziekte als een niveau hoger.

Kracht:

- Level 1: 2 Blauw + 1 naar keuze
 - Geeft +1 kracht gedurende 1 uur, in deze tijd mag je 1 maal per uur een *Double* uitvoeren.
- Level 2: 4 Blauw + 5 naar keuze
 - Geeft +1 kracht gedurende 3 uur, in deze tijd mag je 1 maal per uur een *Double* uitvoeren.
- Level 3: 8 Blauw + 19 naar keuze
 - Geeft +2 kracht gedurende 5 uur, in deze tijd mag je 1 maal een *Strike* uitvoeren en 1 maal per uur een *Double* uitvoeren.

Behendigheid:

- Level 1: 2 Geel + 1 naar keuze
 - Geeft +1 Expertise gedurende 1 uur, in deze tijd mag je 1 maal per uur een *Through* uitvoeren.
- Level 2: 4 Geel + 5 naar keuze
 - Geeft +1 Expertise gedurende 3 uur, in deze tijd mag je 1 maal per uur een *Through* uitvoeren.
- Level 3: 8 Geel + 19 naar keuze
 - Geeft +2 Expertise gedurende 5 uur, in deze tijd mag je 1 maal een *Dodge* uitvoeren en 1 maal per uur een *Through* uitvoeren.

Uithoudingsvermogen:

- Level 1: 1 Blauw + 1 Geel + 1 naar keuze
 - Geeft gedurende 1 uur een extra maximum hitpoint op torso, als deze potion is uitgewerkt verlies je 1 hitpoint op torso.
- Level 2: 2 Blauw + 2 Geel + 5 naar keuze
 - Geeft gedurende 1 uur een extra maximum hitpoint op alle locaties, als deze potion is uitgewerkt verlies je 1 hitpoint op alle locaties.
- Level 3: 4 Blauw + 4 Geel + 19 naar keuze
 - Geeft gedurende 1 dag een extra maximum hitpoint op alle locaties, als deze potion is uitgewerkt verlies je 1 hitpoint op alle locaties.

Nachtzicht:

- Level 2: 5 Blauw + 1 Geel + 3 naar keuze
 - Geeft de drinker de mogelijkheid om voor de komende 5 minuten goed te zien in het donker, hiervoor mag je een klein OC zaklampje gebruiken, het licht van dit lampje is voor anderen niet zichtbaar, probeer dit lampje zoveel mogelijk naar de grond te richten om anderen niet te storen.

Fearless:

- Level 2: 5 Geel + 1 Rood + 3 naar keuze
 - Geeft de drinker gedurende de komende 30 minuten het gebruik van de vaardigheid *Fobieloos*. Als de drinker deze vaardigheid al heeft, doet deze potion niets extra.

Pijnstiller:

- Level 2: 1 Rood + 1 Geel + 3 Blauw + 4 naar keuze
 - Geeft de drinker gedurende de komende 10 minuten het gebruik van de vaardigheid *Hoge Pijn grens*. Als de drinker deze vaardigheid al heeft, gaat deze pas buiten bewustzijn als alle locaties op 0 staan.

Onzichtbaarheid:

- Level 3: 3 Blauw + 7 Geel + 2 Rood + 15 naar keuze
 - Maakt de drinker onzichtbaar voor de komende 5 minuten, het effect eindigt ook als je hard loopt, abrupt beweegt (aanvallen en spreuken gebruiken) of meer dan 5 meter loopt, je bent enkel onzichtbaar, alle andere zintuigen kunnen je nog wel waarnemen.

Mana

- Level 3: 9 Blauw + 9 Geel + 9 Rood
 - Deze potion functioneert hetzelfde als een manasteen en geeft de drinker bij inname 1 mana. Bij inname van meer dan 1 van deze drankjes per dag doet het drankje naast het geven van mana ook 1 schade aan de torso van de gebruiker.

Giffen (Paddenstoelen):

Poison:

- Level 1: 1 Paddenstoel + 1 Blauw kruid + 1 kruid naar keuze
 - "*Poison*" De wond geneest niet totdat het gif genezen is, het gif verdwijnt na 4 uur rust.
- Level 2: 3 Paddenstoelen + 3 Blauw kruid + 3 kruid naar keuze
 - "*Double Poison*" 2 schade, de wond geneest niet totdat het gif genezen is, het gif verdwijnt na 4 uur rust.
- Level 3: 9 Paddenstoelen + 9 Blauw kruid + 9 kruid naar keuze
 - "*Triple Poison*" 3 schade, de wond geneest niet totdat het gif genezen is, het gif verdwijnt na 4 uur rust.

Itching:

- Level 1: 1 Paddenstoel + 1 Geel kruid + 1 kruid naar keuze
 - "*Itch Poison*" De wond blijft ernstig jeuken totdat het gif genezen is, het gif verdwijnt na 1 uur rust.

Sleep:

- Level 2: 3 Paddenstoelen + 2 Blauw kruid + 2 Geel kruid + 2 kruid naar keuze
 - "*Sleep Poison*" persoon valt in slaap als de *Sleep* spreuk, het gif verdwijnt na 10 minuten rust.

Standbeeld:

- Level 2: 3 Paddenstoelen + 2 Blauw kruid + 2 Rood kruid + 2 kruid naar keuze
 - "*Standbeeld Poison*" persoon raakt verstijfd zoals de *Standbeeld* spreuk, het gif verdwijnt na 10 minuten rust.

Mana Burn:

- Level 3: 7 Paddenstoelen + 7 Blauw kruid + 6 Geel kruid + 5 Rood kruid + 2 kruid naar keuze
 - "*Mana Burn Poison*" Iedere 5 minuten totdat het gif genezen is, verbrandt er 1 mana, het gif verdwijnt na 1 uur rust.

Runen (Mana):

Level 1:

Opmerkzaam (Passief)

Effect: Als je bestolen wordt voert de rune een alarm uit als het niveau van de dief gelijk of lager is dan het niveau van de rune, als je een vaardigheid hebt die je een dief laat opmerken mag je het niveau van de rune bij het niveau van de vaardigheid optellen.

Deze Rune mag op een hoger niveau geschreven worden, tot maximaal je niveau in Runen Schrijven.

Kost: 2 Mana per niveau

Pijnstiller (Passief)

Effect: De eerstvolgende keer dat je het bewustzijn zou verliezen, activeert deze rune; voor de komende 1 minuut per niveau van deze rune geniet je van het effect van *Hoge Pijngrens*.

Deze Rune mag op een hoger niveau geschreven worden, tot maximaal je niveau in Runen Schrijven.

Kost: 2 Mana per niveau

Inzicht (Passief)

Effect: Als je sporen zoekt en er zijn sporen die je over het hoofd zou zien, activeert deze rune; voor het komende uur of totdat je het spoor stopt te volgen mag je het niveau van de rune toevoegen aan je niveau *Spoorzoeken* (geen vaardigheden in *Spoorzoeken* telt als niveau 0).

Deze Rune mag op een hoger niveau geschreven worden, tot maximaal je niveau in Runen Schrijven.

Kost: 2 Mana per niveau

Enigma (Passief)

Effect: Als iemand tegen je spreekt in een taal die je niet verstaat, activeert deze rune; voor de komende 5 minuten kun je die specifieke taal verstaan, als de rune is uitgewerkt verlies je alle kennis van de taal maar weet je nog wel wat er tijdens die 5 minuten is gezegd.

Kost: 2 Mana

Weerstand (Passief)

Effect: Bij het zetten van deze rune wordt een element gekozen uit *Aarde*, *Water*, *Lucht* en *Vuur*. Als de drager getroffen wordt door een effect dat schade van het gekozen element doet, activeert deze rune; het eerste aantal schade van dit element, gelijk aan het niveau van de rune, die toegebracht wordt binnen 5 minuten na activering wordt genegeerd. Het is niet mogelijk meerdere van deze rune gelijktijdig te dragen, probeer je dit toch, dan worden alle runen van deze soort geactiveerd zonder effect.

Deze Rune mag op een hoger niveau geschreven worden, tot maximaal je niveau in Runen Schrijven.

Kost: 2 Mana per niveau

Level 2:

Onstuitbaar (Passief)

Effect: Als je geraakt wordt door een *Strike*, *Entangle* of *Standbeeld*, activeert deze rune; het effect wordt genegeerd.

Kost: 4 Mana

Zwaardmeester (Passief)

Effect: De eerstvolgende keer dat je ontwapend zou worden of je wapen kapot zou gaan door een effect wordt dit tegengehouden.

Kost: 4 Mana

Schildmuur (Passief)

Effect: De eerstvolgende keer dat je schild schade zou krijgen wordt deze schade tegengehouden (werkt zelfs tegen *Crush*).

Kost: 4 Mana

Wilskracht (Passief)

Effect: Als je getroffen wordt door een geest beïnvloedend effect, activeert deze rune; het geest beïnvloedende effect wordt genegeerd als het niveau hiervan gelijk aan of lager is dan het niveau van deze rune.

Deze Rune mag op een hoger niveau geschreven worden, tot maximaal je niveau in Runen Schrijven.

Kost: 4 Mana per niveau

Leermeesters 4 Dummies (Passief)

Effect: Als dit boek uit is en de vaardigheid door de lezer is aangeleerd verdwijnt dit boek.

Deze Rune kan alleen op een speciaal daarvoor geprepareerd boek worden geplaatst, de manier om een dergelijk boek te kunnen maken is niet algemeen bekend en wordt streng bewaakt door de personen die deze kennis bezitten.

Kost: 5 Mana

Level 3:

Leegte (Passief)

Effect: De eerstvolgende spreuk die op of tegen je wordt gebruikt wordt direct tegengehouden (ook als deze een positief effect zou hebben).

Kost: 6 Mana