

LRP vereniging Enneade

Regelsysteem

Versie 2.5



*Auteur: Peter van Lieshout
Editors: Lilian den Braven
1-9-2011*

Inhoudsopgave

Inhoud

| | |
|---|-----------|
| INLEIDING: | 4 |
| OC REGELGEVING: | 4 |
| VEILIG VECHTEN: | 4 |
| VECHTEN EN ALCOHOL/DRUGS: | 4 |
| WAPEN KEURING: | 5 |
| INCHECK EN UITCHECK: | 5 |
| LOCATIES: | 6 |
| DE SPELWERELD: | 7 |
| MAGIE: | 8 |
| AMBACHTEN: | 9 |
| STAMMEN IN DE OMGEVING: | 10 |
| FLINTLOCKS: | 11 |
| BEGRIPPEN: | 12 |
| EFFECTEN TIJDENS HET SPEL: | 13 |
| EEN KARAKTER BEGINNEN: | 15 |
| VAARDIGHEDEN | 16 |
| ALGEMENE VAARDIGHEDEN: | 17 |
| GEVECHTVAARDIGHEDEN..... | 22 |
| ALCHEMIE VAARDIGHEDEN..... | 25 |
| MAGIE VAARDIGHEDEN | 27 |
| NATUUR VAARDIGHEDEN | 30 |
| SPREUKEN EN RITUELEN | 32 |
| MAGIËR SPREUKEN NIVEAU 1..... | 33 |
| MAGIËR SPREUKEN NIVEAU 2..... | 34 |
| MAGIËR SPREUKEN NIVEAU 3..... | 36 |
| PRIESTER SPREUKEN NIVEAU 1 | 38 |
| PRIESTER SPREUKEN NIVEAU 2 | 40 |
| PRIESTER SPREUKEN NIVEAU 3 | 42 |
| DRUÏDE RITUELEN NIVEAU 1 | 45 |
| DRUÏDE RITUELEN NIVEAU 2 | 46 |
| BIJLAGE 1 OVERZICHT VAARDIGHEDEN | 47 |
| BIJLAGE 2 OVERZICHT SPREUKEN EN RITUELEN | 50 |

Enneade Presenteert:

AON

Inleiding:

De spelwereld van Aon heeft een unieke geschiedenis, verweven met romantische, epische, maar ook dramatische gebeurtenissen. Aon is qua natuur vergelijkbaar met de aarde. Op Aon is het echter ook mogelijk magie te gebruiken, vreemde rassen te ontmoeten, krachten aan goden te ontlenen en de vreemdste voorwerpen en plaatsen te ontdekken. Het spel speelt zich af in en om een nieuwe kolonie het dorpje Speranza op een vreemd continent. Een aantal schepen zijn naar het nieuwe continent gevaren, met aan boord reizigers van allerlei herkomsten, met verschillende doelen en ideeën.

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 Character (OC) regels kort omschreven, 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 AON.

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:

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 genoodzaakt 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 op AON een wapen keuring opgericht, een controle waarbij je 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 dit wapen. Op het evenement mag uitsluitend gevochten worden met door de vereniging goedgekeurde L.A.R.P. wapens.

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.). Ook worden er bij de incheck je eigen persoonlijke gegevens zoals een medische verklaring geregeld en krijg je een polsbandje waar je naam op staat voor noodgevallen. Aan het eind van het spel dien je al je IC spullen en je karakterkaart te laten registreren bij een team die hiervoor is aangewezen. Dit is belangrijk omdat we zo bij houden 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 in 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.
- ! Behoudt de controle over je slagen.
Ga niet rondzwaaien, 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 los raken.
- ! 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.

De Spelwereld:

De Wereld

“Toen ik opgroeide heb ik veel over de wereld geleerd van mijn leermeester. Volgens hem is de wereld onder te verdelen in een drietal manifestaties, te weten het Aon, de wereld waarop wij onze levens leven, beïnvloeden en verrijken met de gebeurtenissen en drijvende krachten die op ons afkomen. Het Celestiaal is voor ons niet meer dan de ijle lucht om het Aon heen. Het Krocht, een grote bal gevuld met magma en vuur vormt de kern van deze wereld.”

- Jonge Ritualist tegen zijn reisgenoten –

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. Maar 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 kunnen 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 kook vuur (vuur), wassen (water), blazen (wind) en begraven (aarde). Zodoende zijn de elementen een onderdeel van vrijwel elke cultuur, religie en bevolkingsgroep.

De Goden

Over het algemeen zijn er twee Goden die aanbeden worden in de bekende wereld van Aon. Dit is voornamelijk doordat de Domus, een zeer grote, georganiseerde geloofsgemeenschap heeft bepaald dat deze twee Goden de enige zijn. De twee Goden, Celes en Nandoah genaamd, staan voor respectievelijk Dag en Nacht. Een veel voorkomende aanname is dat dat gepaard gaat met goed en slecht, maar dit is in geen geval zo bedoeld door de Domus. Zowel Celes als Nandoah zijn goed en slecht. Ze voorzien in alle gelovigen. Wat de gelovige doet aan de hand van dat geloof is geheel zijn eigen keuze. Sinds kort is het geloof in AON geaccepteerd in de leer van de Domus, over deze mindere god is nog weinig bekend in de bekende wereld. Deze god is herontdekt in de nieuwe wereld. Soms wordt er zelfs gesproken over andere Goden, maar dit wordt door de Domus over het algemeen afgedaan als ketterij. Hierop hebben zij straffen staan aan de hand van de zwaarte zoals door de Domus bepaald.

De Domus bepaalt hierin als volgt:

Celes:

Portfolio: Dag, licht, lucht, zon

De zonnegod, Brenger van de dag, Heer van het licht, Meester van lucht.

Nandoah:

Portfolio: Nacht, schaduw, vuur, maan

Godin van de Maan, Vrouwe van de Nacht, De Vurige, De schaduwgodin.

AON:

Portfolio: Nog niet algemeen bekend

Magie:

Magie is net als de elementen alom aanwezig. Het gebruik van magie is echter een beetje lastiger. Het is moeilijker om magische energieën te vinden, begeleiden en plaatsen. Met de magie kan aan de andere zijde een veelvuldigheid aan effecten gecreëerd worden, wat de moeilijkheidsgraad acceptabel maakt. Er zijn door de veelvuldige mogelijkheden verschillende beoefenaars van de magische kunst. We maken bij deze beoefenaars een onderscheid tussen Goddelijke magie, Rituele magie en Zuivere magie. Per klasse volgt hier in het kort de manier van werken en waar de magie vandaan komt.

Goddelijke Magie

De goddelijke magie is de magie die door de goden wordt gegeven aan volgelingen als beloning voor hun toewijding. Een veel voorkomende vorm hiervan is de genezende magie. Met deze magie kunnen wonden weer worden weggenomen, hergroeit weefsel en vinden daadwerkelijke wonderen der genezing plaats. Priesters proberen hun geloof te prediken, te bidden, diensten te houden en/of andere vormen van toewijding te tonen, opdat hun aanbeden God hen ziet staan in het leven.

Stromingen: Priester, Paladijn

Zuivere magie

Zuivere magie is de pure, rauwe vorm waar magiërs gebruik van maken. Deze rauwe magie is gevaarlijk en machtig. Magiërs studeren al eeuwen op het gebruik en toepassen van magie en hebben daarmee een manier gevonden om bepaalde magische energieën volgens een recept (Spell- Spreuk) aan te sturen tot een bepaald effect. Sommige magiërs hebben een aangeboren gevoel voor het sturen van magie, anderen ontdekken later in hun leven dat ze over bepaalde magische kracht beschikken. Een ding is zeker, het moet in je bloed zitten. Magie is moeilijk te begrijpen en te beperken, waardoor sturing door iemand die hier geen ervaring in heeft dodelijke gevolgen kan hebben voor zowel zichzelf als zijn omgeving.

Stromingen: Magiër

Rituele magie

Rituele magie is de meest veelzijdige vorm van magie waar het op de beoefenaars uitkomt. Ritualisten creëren veilige plaatsen om magische energieën te sturen en hiermee een effect te bereiken. Dit effect is afhankelijk van de wens van de ritualisten en wordt vorm gegeven tijdens een rituele handeling. Sommige rituelen zijn kort van duur en kosten weinig moeite, anderen kunnen dagen duren en zijn zwaar voor zowel omgeving als ritualist zelf. Omdat rituele magie al snel met grote hoeveelheden magie gepaard gaat, is het niet ongebruikelijk dat meerdere ritualisten meewerken en delen in een ritueel.

Druïden, een fenomeen uit het nieuwe continent schijnen gebruik te maken van vaststaande rituele krachten, waarin zij de handeling dusdanig eigen hebben gemaakt, dat zij hem per verwensing kunnen activeren. Aangezien deze rituelen op spirituele kracht werken zijn druïden beperkt tot enkele machtige rituelen.

Stromingen: Ritualist, Druïde

Ambachten:

Destijds, heeft de koning van Zuiderland besloten een kolonie te maken op het nieuwe land. Dit zou de vooruitgeschoven post zijn voor expansie in het nieuwe land. Enkele jaren lang heeft Zuiderland voorzien in jullie behoeftes naar grondstoffen, voedsel en welvaart. Echter de tijd om de broek zelf op te houden is aangebroken.

Speranza is een investering, deze moet zichzelf dus uiteindelijk terugverdienen. Velen van jullie zijn door hevige subsidies van de koning in het nieuwe land aangekomen met de dure bootreis. Echter jullie zijn allemaal gestuurd met een doel, ook al weet niemand wat dat is. Vanaf het punt dat de koning van Zuiderland ziek is geworden, lijken de transporten steeds vaker te vertragen of überhaupt niet aan te komen. Een redelijk groot probleem.

Wij willen jullie spel aanbieden dat te maken heeft met koloniseren. Het leven in een nieuw land is niet alleen zwaar, je zal daadwerkelijk je bestaansrecht moeten verdienen. Voedsel zal geproduceerd moeten worden. Hiervoor dien je echter wel te weten hoe je land bewerkt, of lieden in te huren, die dit weten. Hout om de schepen te repareren, steen om nieuwe gebouwen te maken, stoffen voor de meest mooie tunieken. Alles is mogelijk. Doet Speranza dit via handel? Strijd? Afpersing? Of grijpen jullie andere mogelijkheden aan?

Om dit te bevorderen heeft de spelleiding het land (de kaart) opgedeeld in 900 grote vlakken, welke alleen inzichtelijk zijn voor de spelleiding. Elk vlak staat voor een bepaald gebied binnen in een te lopen afstand van Speranza. Elk gebied heeft unieke mogelijkheden, zo kan het ene gebied goed zijn voor landbouw, een ander goed voor steenproductie, en weer een ander bevat een lading zilvererts.

Elk gebied heeft zijn eigen invloeden, voordelen en nadelen. Zo kan het gebied onder controle van Holm staan, of er kan een boederij op staan of wellicht is er een Talfarkamp onder het bladerdak verstopt. De mogelijkheden zijn vrijwel eindeloos. Boerderijen, goudmijnen, houtzagerijen, erstsmelters, weverijen, etc. etc., alles is mogelijk.

Op dit moment heeft het dorp niets, zelfs geen grond. Tientallen meters buiten het dorp worden de gronden weer geclaimd door andere stammen of groeperingen. Nu de voedselvoorraden slinken, en de transporten steeds slechter lopen, dient er dus actie te worden ondernomen. Geruchten gaan dat het Hof van Zuiderland een boer met de materialen voor een boederij gestuurd heeft, op een van de laatste bevoorradingen vanuit het oude land. Deze bevoorrading zal de laatste zijn, die men gratis zal krijgen. Hierdoor zal de grootste voedselnood waarschijnlijk verholpen zijn

Het is dus hoog tijd dat de inwoners van Speranza hun doel gaan nastreven. Nuttig zijn voor het dorp.

Wat is jouw nut? Hoe ga jij in het nieuwe land overleven

Stammen in de omgeving:

Enkele stammen hebben inmiddels zo'n bekendheid verworven dat ze reeds bekend zijn bij nieuwe karakters die vanuit Zuiderland naar de nieuwe wereld trekken. Er zijn natuurlijk meer stammen en groeperingen actief, maar die zijn nog onbekend.

Oektoek

De oektoek zijn een primitief aap-volk dat in de bossen leeft van dingen die ze bij elkaar kunnen verzamelen. Ze leven in familie-groepen. Soms komen ze naar andere stammen om voedsel bij elkaar te zoeken. Normaliter zijn de Oektoek nieuwsgierig van aard.

Ipolak

Over de Ipolak is maar weinig bekend. Ze zetten hun territorium af met schedels op paaltjes. Er wordt gezegd dat niemand verder dan 10 meter voorbij deze palen is gekomen zonder te sterven, gek te worden of van angst verstijfd te raken...

M'Beki

Van deze stam zijn overwegend boeren, ambachtslieden en handelaren in contact geweest met de nieuwe bewoners. Ze overleven van handel en landbouw, maar de precieze reden achter hun aanwezigheid, wijdverspreid over de nieuwe wereld, is maar onduidelijk.

Talfar

Deze stam opereert in grote hoeveelheden kleine groepjes, als jagers en slavenhandelaren. Het is niet onbekend dat mensen hun vriend verliezen aan de Talfar, om hem later verhandeld te zien worden als slaaf. Talfar zijn op overleven gericht, doelmatig en hard. Het recht van de sterkste speelt een belangrijke rol in hun leven.

De Rode Dood

Deze stam is een van de meest lugubere stammen die men tot nog toe tegen is gekomen. Het dorp is eerder aangevallen door deze stam en velen zijn op brute wijze afgeslacht. De rode dood lijkt een oorlogszuchtig volk, maar de reden van de aanval is nog steeds onduidelijk. Geruchten gaan dat zij luisteren naar een oorlogszuchtige God.

Obsidianen

Over deze stam is weinig meer bekend dan dat soms een dochter van het hoofd van de stam mannen komt uitzoeken voor haar bruiloft. Een lugubere eigenschap is dat ze kannibalistische trekjes vertonen en zich hier totaal niet voor schamen.

Flintlocks:

Het gebruik en de werking van vuurwapens verdient extra aandacht, vandaar deze uitleg. Enneade heeft ervoor gekozen om vuurwapens in hun setting toe te staan. Deze vuurwapens voegen een gevoel van tijdgeest toe en maken het mogelijk om een nieuwe ontwikkeling in de geschiedenis te introduceren. Vuurwapens in onze setting worden door Flintlocks gerepresenteerd. Het afvuren van een Flintlock gebeurt door het overhalen van de trekker, waarna het vooraf geknoopte trektoewtje afgaat en een luide knal laat horen. Zonder deze knal zal het schot niet gelukt zijn en zal het als weigering tellen. Het 'laden' van een Flintlock is een belangrijk deel van het gebruik, het knopen van het trektoewtje is daar out-of-game een belangrijk onderdeel van. In een gevecht dient dit 'laden' minimaal 30 seconden te duren.

De schade van een Flintlock schot is gedefinieerd als **Impact** (zie effecten) en de vaardigheid als **Wapen, Flintlock** (zie vaardigheden). Buiten het vuurwapen heb je in-game ook nog kogels en kruid nodig, alle andere ic te gebruiken onderdelen, zoals laadstok, aanduwdoekje, poets, holster, e.d. zijn zaken die je bij een Flintlock kunt gebruiken zonder ze in-game te moeten kopen of zoeken. Juist het rollenspel rond de Flintlocks is belangrijk vanwege het grote effect dat ze hebben op het spel en de setting.

In-game zal het nodig zijn om een Flintlock, kogels en kruid te verzamelen door spel, denk hierbij aan kopen of ruilen.

Ambacht, kruid en kogels

Middels de 'Ambacht 2: Flintlock maker' kun je met de juiste grondstoffen een nieuwe Flintlock maken. Hiervoor heb je een hout en een ijzer grondstof nodig en het kost je een vol weekend om te maken. Tevens is het mogelijk om een Flintlock tijdens de tijd tussen twee evenementen door te maken. Om deze ambacht te ontwikkelen heb je 'Ambacht 1: Houtbewerker' en 'Smeden 1' nodig.

Het maken van kruid gebeurt door een alchemist, 'Kruit maken' is een recept niveau 2. Je bent zo'n half uur bezig met een recept op niveau 2, hiermee maak je genoeg kruit om een Flintlock 5 keer af te vuren. Het maken van de kogels gebeurt door een smid, je hebt 'Smeden 2' nodig om kogels van voldoende kwaliteit te maken zodat ze niet afwijken. Een smid kan 5 kogels maken van een grondstof ijzer.

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 het om het spel voor jezelf en je omgeving makkelijk en flexibel te houden door deze begrippen te onthouden. De meeste 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 harnaspunt. Als je harnaspunten 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 de persoon die jij speelt. Een nieuw karakter, ook wel personage genoemd begint met 100 vaardigheidspunten en start standaard vanaf de boot komende vanuit Zuiderland tenzij een goedgekeurde achtergrond anders vermeld.

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 lichaamslocaties 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 torsolocatie op 0 levenspunten, dan zul je na 5 minuten sterven aan bloedverlies.

Ras

Op Aon is het meest voorkomende ras mens. Wil je een ander ras spelen, meldt dit dan tijdig voor het evenement bij het IC-beheer. Je zult met hen kunnen overleggen over eventuele andere rassen. Het is mogelijk om een elf danwel dwerg te spelen.

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 uitzonderlijk vreemds.

Spreuken

Magiërs en Priesters zijn in staat spreuken te gebruiken om daarmee magisch 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 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 van een sticker voorzien met de IC en OC naam of plaats en zorg dragen dat de eigenaar het voorwerp 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. De 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 een regel in de gaten: Dood is dood. Er is geen 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.

Verhaal/plot

Onder verhaal of plot wordt verstaan de chronologische tijdlijn van de fantasie wereld betreffende het Enneade evenement en eventuele baravonden of specials. Verleden, heden en toekomst is beschreven in het verhaal. Hieronder valt 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 fantasie wereld, 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.

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. Alle effecten die hier beschreven staan hebben een duur van 1 minuut of werken eenmalig meteen na inslag/raken van je wapen. Deze termen dienen duidelijk hoorbaar geroepen te worden om aan te geven wat je tegenstander over zich heen krijgt. Effecten kunnen ook vaardigheden of spreuken zijn.

Acid

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

Crush

Een Crush doet op de eerste barrière die hij tegenkomt (schild, harnas of lichaam) 10 punten schade. Als de klap een harnas locatie op 0 harnaspunten zet, gaat de overige schade niet door naar het lichaamsdeel.

Ontwapen

Ontwapen zorgt er voor dat je je wapen laat vallen. Als iemand Ontwapen 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, want het voorwerp of wapen kan kapot gaan of je kunt een mededeelnemer bezeren en dat is niet de bedoeling. Dit geldt normaliter alleen voor wapens of spullen die met 1 hand gedragen worden.

Dodge

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

Magisch

Dit is een type schade dat voorkomt bij spreuken en magische wapens.

Geen 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.

Terugslag

Een Terugslag doet 1 punt schade. Verder vlieg je door de kracht ook nog 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 subdual schade.

Through

Een Through doet 1 punt schade, waarbij je harnas niet telt als bescherming. Pijlen doen altijd Through schade.

Impact

Een 'Flintlock' doet impact schade. Impact doet 1 punt schade, waarbij je harnas niet telt als bescherming, waarna de ontvanger ter plaatse op de grond moet vallen. Pas na 5 seconden mag hij of zij weer opstaan. Je bent door een kogel geraakt, spel dit ook uit.

Een karakter beginnen:

Ieder beginnend personage start het spel met:

- De naam van je personage
- Het ras van je personage
- Eventueel een geloof
- 100 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 in te delen. Aan het einde van ieder evenement krijgt een personage dat het evenement heeft overleefd een bepaalde hoeveelheid extra punten.

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/verhaalschrijvers als jezelf. Het plot kon weleens 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 AON wereld.

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 AON. 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 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 bedoeld het aantal punten besteden aan de vaardigheid.

Vaardigheden kunnen opgedeeld worden in verschillende categorieën:

- *Algemeen*
- *Gevecht*
- *Magie*
- *Natuur*
- *Spreuken en rituelen*

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 je deze vaardigheid aan te leren.

Voor een nieuw karakter maakt het niet uit of er een leermeester voor nodig is, dit zijn dan vaardigheden die je in je thuisland hebt geleerd voordat je op Aon aankomt.

Nieuwe Wereld: Als er bij een vaardigheid ‘**Nieuwe Wereld**’ staat, betekent dit dat je als beginnend karakter deze vaardigheid NIET mag kiezen. Deze vaardigheid moet je ontdekken in de nieuwe wereld.

Experiment: Als er bij een vaardigheid ‘**Experiment**’ staat, kun je in overleg met de spelleiding op experimentele wijze ontdekken wat anders door een Leermeester geleerd zou worden.

Bedenk dat dit meer tijd kost omdat het per onderdeel gaat.

Bij spreuken en rituelen is er een extra aantal beschrijvingen:

Niveau: Het niveau van de spreuk.

Doel: Het doel waarop de spreuk effect heeft.

Duur: De duur van de effecten.

Bereik: Dit is het bereik waarbinnen de overdracht van het effect plaatsvindt.

Het gaat hierbij om magiër- en priesterspreuken en druïde rituelen.

Algemene Vaardigheden:

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

Aderlaten

Effect: Je kunt door middel van bloedverlies iemands bloed zuiveren van giften.

Met deze vaardigheid kun je iemands bloed weg laten lopen en daarmee het gif in het bloed verdunnen. Het duurt 15 minuten per gifniveau en deze persoon verliest 1 levenspunt per locatie, per gifniveau (dus per 15 minuten). Tussentijdse genezing kan een belangrijk onderdeel zijn van het aderlaten omdat bij zwaardere giften deze aderlating erg gevaarlijk tot zelfs dodelijk is.

Kosten: 20

Vereisten: Eerste Hulp

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.

Kosten: 20/niveau

Ambacht 1

Effect: Je hebt de basis van een ambacht onder de knie. Met deze vaardigheid kun je andere karakters met een ambacht helpen. Denk hierbij aan de basis voor landbouw, visserij, jacht en vee bij het verzorgen van voedsel en hout, steen, leer en metaal bij het verzorgen van zaken die gemaakt of gebouwd moeten worden. 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.

Kosten: 10

Experiment

Ambacht 2

Effect: Je bent gespecialiseerd in een bepaalde ambacht en kunt anderen aansturen om je productie te verhogen. Denk hierbij aan een specialisatie van de onder Ambacht 1 genomen basisrichting. Je dient hierbij een daadwerkelijk beroep te nemen. Denk hierbij aan graanboer, varkenshouder, jager, houtbewerker, mijnwerker, geoloog, aannemer, kleermaker, heraut of leerbewerker. Dit betekent dat je een vakman of vrouw bent.

Effect: Deze vaardigheid geeft direct 10 productiepunten. Het gebruik en de waarde van deze punten wordt toegelicht bij de vaardigheid Productie Punt.

Kosten: 10

Vereisten: Ambacht 1

Leermeester

Experiment

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 **Terugslag** krijg je 1 schade en moet je 5 meter teruguit vallen, maar mag je "**Balans**" roepen en met je hand de grond aanraken om te kunnen blijven staan.

Kosten: 15

Diagnostiek

Effect: Je kunt bepalen of iemand gewond, ziek of vergiftigd is.

Met deze vaardigheid kun je wonden herkennen. Als je iemand rustig onderzoekt, dan weet je hoeveel fysieke levenspunten hij/zij op iedere locatie nog over heeft. Tevens kun je met deze vaardigheid vaststellen of een persoon vergiftigd is, of lijdt aan een bekende ziekte.

Kosten: 20

Leermeester

Eerste Hulp

Effect: Je bent in staat om eerste hulp te bieden en wonden te verbinden.

Als je een verbandje aanlegt, wat in het spel daadwerkelijk dient te gebeuren, zorg je ervoor dat de wond stopt met bloeden en ontsteken. Het verband moet onder het eventueel aanwezige harnas aangelegd worden. Zolang het verband blijft zitten krijg je op die locatie geen schade voor het doorbloeden van een wond. Wel moet de wond iedere 3 uur opnieuw verbonden worden, omdat de wond anders toch gaat ontsteken en doorbloeden. Wanneer je een verbonden ledemaat actief gaat gebruiken, dan knapt het verband en gaat de wond weer bloeden. Dit geldt ook wanneer je schade krijgt op een locatie die verbonden is. De locatie moet dan opnieuw worden verbonden. Wanneer je een verband hergebruikt, zonder dat het eerst grondig is schoongemaakt, dan kunnen en zullen er infecties ontstaan. Een verbonden locatie krijgt na een goede nachtrust 1 levenspunt terug. Is die locatie dan nog niet volledig genezen, dan dient deze 's ochtends direct opnieuw te worden verbonden.

Kosten: 25

Vereisten: Diagnostiek

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 of bogen.

Kosten: 15/niveau

Leermeester

Extra middelen

Effect: Je krijgt 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 reden voor moet zijn. Verhaalleiding dient de middelen goed te keuren.

Kosten: 5

Fobieloos

Effect: Je bent minder snel bang.

Wanneer er een **Fobie** tegen je wordt gebruikt, dan mag je antwoorden met "**Fobieloos**" en hoef jij hier verder niet op te reageren.

Kosten: 25

Leermeester

Goed Gehoor

Effect: Je kunt beter horen dan normale personen.

Wanneer je actief naar een gesprek luistert dat zich binnen 7 meter van jou plaatsvindt, dan mag je er naar toe lopen en zeggen dat je **Goed Gehoor** hebt.

Kosten: 10

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.

Goede Reuk

Effect: Je hebt een fijner reukvermogen dan normale personen.

Wanneer je 30 seconden actief ruikt, dan mag je zeggen dat je **Goede Reuk** hebt. Iedereen binnen 7 meter van je moet dan zeggen welk ras hij/zij is. Ook onzichtbare of verborgen wezens. Op dat moment weet je dan ook de plaats waar hij/zij zich bevindt. Natuurlijk zijn er ook andere dingen die je op zou kunnen merken met **Goede Reuk**, te denken aan voedsel en dergelijke

Kosten: 10

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.

Goede Smaak

Effect: Je hebt een sterkere smaak dan normale personen.

Wanneer je 30 seconden speelt een kleine hoeveelheid van een onbekende (vloei)stof op je tong te leggen kun je door middel van proeven bepalen of deze (vloei)stof giftig is of niet.

Kosten: 10

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.

Goed Zicht

Effect: Je kunt scherper zien dan normale personen.

Wanneer je actief naar een voorwerp, handeling of tekst kijkt dat zich binnen 7 meter van jou bevindt of afspeelt, dan mag je er naar toe lopen en zeggen dat je **Goed Zicht** hebt. Je mag dan het voorwerp goed bekijken, naar de handeling vragen of die tekst dan rustig lezen. Je moet hiervoor de taal van de tekst kunnen lezen.

Kosten: 10

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.

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 stressende vaardigheden meer gebruiken. Genezende, beschermende spreuken en de vaardigheid **Eerste Hulp** zijn niet stressend. Gebruik je toch een stressende 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 ben je dus dood.

Kosten: 20.

Kennis

Effect: Je hebt kennis van een specifiek onderwerp, denk hierbij aan heraldiek, een bepaalde organisatie of een bepaald land. Hoe breder je kennisvaardigheid, hoe algemener je kennis - hoe specifiek je kennisvaardigheid, 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.

Kosten: 10
Leermeester
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 bargevechten, armpje drukken, struikroverij en worstelen.

Kosten: 20/niveau

Leer Bewerken

Effect: Je kunt leer bewerken. Je kunt nu leren harnassen maken van gewoon leer. Deze vaardigheid telt als een **Ambacht 2**.

Kosten: 20
Leermeester

Leer, Voorwerpen

Effect: Je hebt kennis opgedaan over voorwerpen. Je hebt kennis van bepaalde voorwerpen of hebt de kennis om die informatie te verkrijgen.

Kosten: 10
Leermeester

Leermeester (Vaardigheid)

Effect: Je kunt anderen een vaardigheid leren. Je hebt de kennis en kunde om een van je vaardigheden aan een ander te onderwijzen. Eerste vereiste hieraan is natuurlijk het spel, het uitspelen van het onderricht. Het aanleren van een vaardigheid kost een volledig evenement aan OC tijd waarin regelmatig geoefend dient te worden. Je kunt maximaal 2 leerlingen tegelijk hebben, zelfs als je meerdere leermeesterschappen hebt.

Kosten: Kosten van de vaardigheid waarin je leermeester wil worden + 5.
Vereisten: Je moet de vaardigheid waarin je leermeester wil worden hebben.

Leerkracht (Vaardigheid)

Effect: Je kunt anderen een vaardigheid leren. Je hebt de kennis en kunde om een van je vaardigheden aan een ander te onderwijzen. Eerste vereiste hieraan is natuurlijk het spel, het uitspelen van het onderricht. Het aanleren van een vaardigheid kost een volledig evenement aan OC tijd waarin regelmatig geoefend dient te worden. Je kunt naast de 2 leerlingen voor je leermeestervaardigheden tevens 2 leerlingen nemen voor je leerkracht vaardigheden. Je kunt dus maximaal 4 leerlingen per evenement hebben.

Kosten: Kosten van de vaardigheid waarin je leerkracht wil worden + 10.
Vereisten: Leermeester (Vaardigheid)

Leerprofessor (Vaardigheid)

Effect: Je kunt anderen een vaardigheid leren. Je hebt de kennis en kunde om een van je vaardigheden aan een ander te onderwijzen. Eerste vereiste hieraan is natuurlijk het spel, het uitspelen van het onderricht. Het aanleren van een vaardigheid kost een volledig evenement aan OC tijd waarin regelmatig geoefend dient te worden. Je kunt naast de 2 leerlingen voor je leermeestervaardigheden en je 2 leerlingen voor je leerkracht vaardigheden tevens 2 leerlingen voor je leerprofessor vaardigheden nemen. Je kunt dus maximaal 6 leerlingen per evenement hebben. Deze vaardigheid geeft je tevens het recht om een toepasselijke titel te voeren zoals gildemeester, meester in de letteren of specialist der genezing.

Kosten: Kosten van de vaardigheid waarin je leermeester wil worden + 15.
Vereisten: Leerkracht (Vaardigheid)

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 Dwergen 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: 5/taal.
Vereisten: Je moet de vaardigheid **Spreek taal** in dezelfde taal hebben.
Leermeester

Licht Robuust

Effect: Je kunt meer klappen verduren dan anderen op bepaalde plaatsen. Met deze vaardigheid krijg je op 1 locatie 1 levenspunt extra. Het totaal aantal HP op een locatie mag nooit meer dan 1 levenspunt verschil zijn met andere locaties.

Kosten: 10

Meester Geneesheer

Effect: Je kunt operaties sneller uitvoeren dankzij lange ervaring.

Met deze vaardigheid kosten operaties je minder tijd. Je mag effectief 15 minuten korter over een operatie doen om het gewenste effect te bereiken. Deze vaardigheid geeft tevens 5 extra **Productiepunten** voor de ambacht **Opereren**, in totaal 15 dus. En in het geval van **Opereren 2** geeft het een totaal van 25 **Productiepunten**.

Vereisten: Opereren 1

Kosten: 15

Open Slot

Effect: Je kunt sloten open maken zonder bijbehorende sleutel.

Het niveau in deze vaardigheid bepaald 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: 20/niveau

Leermeester

Opereren 1

Effect: Je bent in staat om lichte operaties uit te voeren.

Met deze vaardigheid kun je lichte operaties uitvoeren. Hieronder valt het schoonmaken van diepe wonden en het verwijderen van pijlpunten of kogels, het zetten van botbreuken. Bedenk dat je deze vaardigheid goed moet uitspelen en je minimaal 45 minuten met de patiënt bezig moet zijn. Deze vaardigheid telt als een **Ambacht 2**.

Kosten: 20

Vereisten: Eerste Hulp

Leermeester

Opereren 2

Effect: Je bent in staat om zware operaties uit te voeren.

Met deze vaardigheid kun je zware operaties uitvoeren. Hieronder valt het verdoven van een patiënt, veilig amputeren, veilig verwijderen en vervangen van vitale organen. Bedenk dat je deze vaardigheid goed moet uitspelen en minimaal een uur met de patiënt bezig moet zijn. Deze vaardigheid geeft tevens 10 extra **Productiepunten** voor de ambacht **Opereren**, in totaal 20 dus.

Kosten: 30

Vereisten: Opereren 1

Leermeester

Productie Punt

Effect: Je krijgt een productie punt.

Het aantal productiepunten dat een karakter onder een bepaalde ambacht heeft, bepaald de kwaliteit van geleverd werk. Hoe hoger het aantal punten, hoe meer kwaliteit je levert. De vaardigheid Ambacht 2 geeft je direct 10 productiepunten. In basis zal de schaal lopen van 0 tot 100 punten, waarbij een karakter met tenminste 90 punten zich meester, of een andere toepasselijke titel, kan noemen. Met een aantal van 50 punten haal je de basis productie van een persoon per dag. In de praktijk kun je zelf je puntenaantal ophogen vanaf de 10, maar de SL heeft de mogelijkheid om dit aantal aan te passen op basis van goed rollenspel.

Kosten: 2/punt

Vereisten: Ambacht 2

Experiment

Rekenen/Tellen

Effect: Je hebt leren rekenen en tellen.

Je kunt verder tellen dan 10. Je kunt **IC** net zo goed tellen en rekenen als je dat **OC** ook kunt.

Kosten: 5

Repareer Harnas/Schild 1

Effect: Je kunt harnassen en schilden repareren

Je kunt harnassen repareren als het harnas van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt. Het repareren van 1 harnaspunt duurt 1 uur en kost een grondstof (leer/metaal). Wanneer het harnas geen harnaspunten meer over heeft, dan duurt het eerste punt dat je repareert 1 uur extra. Als je geen reparatieset hebt, kost het repareren minstens 2 keer zoveel tijd. Deze vaardigheid telt als een **Ambacht 1**.

Kosten: 10

Vereisten: Leer Bewerken

Leermeester

Repareer Harnas/Schild 2

Effect: Je kunt harnassen en schilden repareren

Je kunt harnassen repareren als het harnas van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt. Het repareren van 1 harnaspunt duurt 1 uur en kost een grondstof (leer/metaal). Wanneer het harnas geen harnaspunten meer over heeft, dan duurt het eerste punt dat je repareert 1 uur extra. Als je geen reparatieset hebt, kost het repareren minstens 2 keer zoveel tijd. Deze vaardigheid telt als een **Ambacht 2**.

Kosten: 10

Vereisten: Repareer Harnas/Schild 1

Leermeester

Repareer Harnas/Schild 3

Effect: Je kunt harnassen en schilden repareren

Je kunt harnassen repareren als het harnas van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt. Het repareren van 1 harnaspunt duurt 1 uur en kost een grondstof (leer/metaal). Wanneer het harnas geen harnaspunten meer over heeft, dan duurt het eerste punt dat je repareert 1 uur extra. Als je geen reparatieset hebt, kost het repareren minstens 2 keer zoveel tijd. Om een harnas van niveau 3 te repareren, zul je een smidse moeten gebruiken. Deze vaardigheid geeft tevens 5 extra **Productiepunten**, in totaal 15 dus.

Kosten: 15

Vereisten: Repareer Harnas/Schild 2; Kracht 1

Leermeester

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 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: 10

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: 15

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.

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: 30/niveau

Smeden

Effect: Je kunt metaal smeden.

Je kunt wapens, schilden en harnassen maken van metaal. Niveau 1 geeft **Ambacht 1**, Niveau 2 geeft **Ambacht 2** en niveau 3 tenslotte geeft 5 extra **Productiepunten**, in totaal 15 dus.

Kosten: 10/niveau (Max: 3)

Vereisten: Je moet de vaardigheid **Repareer Harnas/Schild** van het niveau hebben gelijk aan het niveau armor wat je wilt smeden.

Leermeester

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 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.

Voor het verkrijgen van de taal binnenspels is een leermeester nodig. Als je deze vaardigheid kiest bij het maken van je karakter is dat niet nodig.

Kosten: 5/taal

Leermeester

Sprong

Effect: Je kunt verder springen.

Wanneer je springt, dan eindig je een aantal meter verder dan de plaats waar je landt, gelijk aan je niveau in deze vaardigheid.

Kosten: 10/Niveau

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 meldt je bij de spelleiding dat je het voorwerp hebt gestolen en van wie.

Zie ook de vaardigheid **Alertheid** en het kopje **Stelen**.

Kosten: 25/niveau

Leermeester

Gevechtvaardigheden

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.

Ontwapen 1

Effect: Je kunt een voorwerp uit iemands greep slaan.

Na 5 hits tegen je tegenstander mag je 1 maal een ontwapen doen. Tijdens je slag roep je dan "**Ontwapen**". 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 "**Ontwapen**" wordt geroepen tegen een persoon die een voorwerp met twee handen vasthoudt, mag deze "**no effect**" roepen.

Kosten: 20

Vereisten: Expertise 1

Leermeester

Ontwapen 2

Effect: Je kunt een voorwerp uit iemands greep slaan.

Na 5 hits tegen je tegenstander mag je 1 maal een ontwapen doen. Tijdens je slag roep je dan "**Ontwapen 2**". 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 "**Ontwapen 2**" wordt geroepen tegen een persoon die een voorwerp met twee handen vasthoudt, moet deze hem laten vallen in tegenstelling tot **ontwapen 1**.

Kosten: 30

Vereisten: Expertise 3, Kracht 1

Leermeester

Harnas 1

Effect: Je kunt de lichtste vorm van harnas dragen en hier gebruik van maken.

Een harnas van niveau 1 geeft je op elke bedekte locatie 1 harnaspunt. Voorbeelden hiervan zijn leer en bont. Wanneer je een harnas van niveau 1 draagt, kun je geen spreuken van niveau 5 gebruiken.

Kosten: 10

Harnas 2

Een harnas van niveau 2 geeft je op elke bedekte locatie 2 harnaspunten. Een voorbeeld hiervan is maliën. Wanneer je een harnas van niveau 2 draagt, kun je geen spreuken hoger dan niveau 3 gebruiken.

Kosten: 10

Vereisten: Harnas 1

Harnas 3

Een harnas van niveau 3 geeft je op elke bedekte locatie 4 harnaspunten. Een voorbeeld hiervan is plaatstaal. Wanneer je een harnas van niveau 3 draagt, kun je geen spreuken hoger dan niveau 1 gebruiken.

Kosten: 15

Vereisten: Harnas 2

Schild

Effect: Je kunt met een schild omgaan.

Een schild heeft 5 harnaspunten. Als een schild vaker dan deze 5 keer wordt geraakt met speciale schade is het kapot en dient het weggelegd te worden.

Kosten: 25

Experiment

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: 30

Leermeester

Wapen, Boog

Effect: Je kunt met een boog omgaan.
Pijlen doen **Through** schade als ze raken.
Kosten: 35
Leermeester
Experiment

Wapen, Flintlock

Effect: Je kunt met een Flintlock omgaan, een middeleeuws vuurwapen.
Kogels doen **Impact** schade als ze raken. Het laden van een Flintlock duurt zo'n 30 seconden die je moet uispelen door het knopen van het 'trektouwje' welke een klap geeft bij afvuren. Op het moment dat deze klap niet veroorzaakt wordt, heb je een ic weigering. Na een weigering ben je ic minimaal 30 seconden bezig om het wapen weer vuurklaar te maken. De 1 punt schade van **Impact** wordt gedaan op het torso van de ontvanger.
Kosten: 35
Vereisten: Expertise 1, Kracht 1
Speciaal: Deze vaardigheid is niet door een startend personage te nemen, men dient minimaal een live in-game bij een leermeester in de leer te zijn.
Leermeester
Nieuwe Wereld

Wapen, Gemiddeld

Effect: Je kunt met een wapen omgaan dat tussen 45 cm en 115 cm lang is.
Kosten: 10
Leermeester
Experiment

Wapen, Groot

Effect: Je kunt een wapen gebruiken dat tussen 115 cm en 160 cm lang is.
Kosten: 20
Leermeester
Experiment

Wapen, Klein

Effect: Je kunt met een wapen omgaan dat maximaal 45 cm lang is.
Kosten: 5
Leermeester
Experiment

Wapen, Kruisboog

Effect: Je kunt met kruisbogen omgaan.
Kruisboogpijlen doen **Through** schade als ze raken.
Kosten: 25
Leermeester
Experiment

Wapen, Piek

Effect: Je kunt met een stafachtig wapen omgaan dat langer is dan 160 cm met een maximum van 215 cm.
Kosten: 25
Leermeester
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 cm in alle richtingen.
Kosten: 15
Leermeester
Experiment

Dubbel

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

Met deze vaardigheid mag je nadat je je tegenstander 5 keer geraakt hebt, hem slaan met "**Dubbel**". Je doet dan als je raakt 2 schade.

Kosten: 20

Vereisten: Expertise 1; Kracht 1

Leermeester

Grondslag

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

Met deze vaardigheid mag je nadat je je tegenstander 5 keer geraakt hebt hem slaan met "**Grondslag**". Als je je tegenstander met deze slag raakt moet hij ter plaatse op de grond vallen. Een grondslag telt als 1 schade.

Kosten: 20

Vereisten: Expertise 1; Kracht 2

Leermeester

Kreupelslag

Effect: Je kunt iemand raken op een locatie waardoor hij deze tijdelijk niet volledig kan gebruiken.

Met deze vaardigheid mag je nadat je je tegenstander 5 keer geraakt hebt, hem slaan met "**Kreupelslag**". Je doet dan als je raakt 1 schade op de locatie die je raakt, en je tegenstander mag deze locatie dan 1 minuut lang niet gebruiken. Dit werkt niet op de torso locatie.

Kosten: 20

Vereisten: Expertise 2, Kracht 1

Leermeester

Terugslag

Effect: Je kunt iemand van je afslaan.

Na 5 hits tegen je tegenstander mag je 1 maal een strike doen. Tijdens je slag roep je dan "**Terugslag**". Wanneer je dan je tegenstander raakt, moet deze vijf meter achteruit op de grond vallen. Een terugslag telt als 1 schade.

Kosten: 20

Vereisten: Expertise 1; Kracht 1

Leermeester

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.

Alchemie 1

Effect: Je kunt drankjes en/of giffen maken.

Met deze vaardigheid kun je dingen creëren die vallen in de categorie drankjes. Als je ook de vaardigheid 'Leer, Giffen' hebt, kun je ook giffen maken. Om de voorwerpen te creëren zul je wel veel onderzoek moeten doen. Welke ingrediënten je nodig hebt dien je te achterhalen d.m.v. onderzoek. Dit kan in overleg met de spelleiding. Je krijgt 2 recepten bij aanschaf van deze vaardigheid, andere recepten kun je vinden, leren of kopen. Elk recept dient met vaardigheidspunten aangekocht te worden.

Kosten: 20

Vereisten: Kruidenkennis, Leer, Drankjes

Leermeester

Alchemie 2

Effect: Je kunt drankjes en/of giffen maken.

Met deze vaardigheid kun je dingen creëren die vallen in de zwaardere categorie drankjes. Als je ook de vaardigheid 'Leer, Giffen' hebt, kun je ook giffen maken. Om de voorwerpen te creëren zul je wel veel onderzoek moeten doen. Welke ingrediënten je nodig hebt dien je te achterhalen d.m.v. onderzoek. Dit kan in overleg met de spelleiding. Je krijgt 1 recept bij aanschaf van deze vaardigheid, andere recepten kun je vinden, leren of kopen. Elk recept dient met vaardigheidspunten aangekocht te worden.

Kosten: 20

Vereisten: Alchemie 1

Leermeester

Alchemie 3

Effect: Je kunt drankjes en/of giffen maken.

Met deze vaardigheid kun je dingen creëren die vallen in de zwaarste categorie drankjes. Als je ook de vaardigheid 'Leer, Giffen' hebt, kun je ook giffen maken. Om de voorwerpen te creëren zul je wel veel onderzoek moeten doen. Welke ingrediënten je nodig hebt dien je te achterhalen d.m.v. onderzoek. Dit kan in overleg met de spelleiding. Je krijgt 1 recept bij aanschaf van deze vaardigheid, andere recepten kun je vinden, leren of kopen. Elk recept dient met vaardigheidspunten aangekocht te worden.

Kosten: 20

Vereisten: Alchemie 2

Leermeester

Altijd achter de hand

Effect: Je krijgt aan het begin van een evenement of baravond de ingrediënten voor het recept waarin je gespecialiseerd bent mee. Deze ingrediënten krijg je op een lijstje en je krijgt hier geen echte fysrep voor. Als het gemaakte drankje 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. Je kunt deze vaardigheid eenmaal aankopen voor elke specialisatie die je hebt.

Kosten: 5

Vereisten: Receptspecialisatie voor het bewuste recept.

Geoefende smaak

Effect: Door een drankje geheel te consumeren kun je achterhalen welke ingrediënten erin zitten. Hiermee kun je geen recept achterhalen, maar wel een stap dichterbij komen bij het ontdekken van een recept door experimenteren. Het gehele drankje wordt geconsumeerd bij dit proces.

Kosten: 10

Vereist: Alchemie 1, Goede smaak

Leermeester

Gewenning

Effect: Je hebt door je ervaring met alchemie een weerstand opgebouwd tegen giffen. Door veel blootstelling aan giffen heb je een bepaalde mate van weerstand opgebouwd. De sterkte van een gif wordt met een stap verminderd als jij zelf er last van krijgt. Helaas werkt de gewenning enkel op de standaardgiffen en doet het niets met onbekende giffen zoals wondgiffen, inheemse giffen (denk Talfar slaapgif) en dergelijke.

Kosten: 20

Vereisten: Alchemie 2 en Leer, Giffen

Experiment

Kruidenkennis (gematigd klimaat)

Effect: Je hebt kennis van kruiden van de oude wereld.

Kosten: 10

Leermeester

Experiment

Kruidenkennis (subtropisch klimaat)

Effect: Je hebt kennis van kruiden van de nieuwe wereld en ook de kennis om ze te verbouwen. Op het moment dat je de kennis voor oude wereld kruiden reeds bezit, is deze vaardigheid sneller te leren.

Kosten: 5

Vereisten: Kruidenkennis (gematigd klimaat)

Leermeester

Experiment

Nieuwe Wereld

Leer, Drankjes

Je hebt kennis van drankjes.

Kosten: 15

Leermeester

Experiment

Leer, Giffen

Effect: Je hebt kennis van giffen.

Met deze vaardigheid kun je ook met giffen omgaan zonder dat je jezelf vergiftigt.

Kosten: 15

Leermeester

Experiment

Recept

Effect: Deze vaardigheid geeft de alchemist kennis over een nieuw recept.

Met deze vaardigheid kun je een extra recept kiezen vanuit de loresheet, de mogelijke recepten zijn niet algemeen beschikbaar en zijn alleen bij in- en uitcheck te raadplegen voor deze keuze.

Kosten: 5/Recept

Vereisten: Alchemie niveau van het recept

Leermeester

Experiment

Receptspecialisatie

Effect: Deze vaardigheid geeft een specialisatie voor een bepaald recept.

Met deze vaardigheid kies je één recept. Dat recept mag je aan anderen leren die deze na het aanleren kunnen aankopen. Je kunt maximaal een specialisatie per alchemie niveau leren.

Kosten: 5

Vereisten: Recept waarin je je wilt specialiseren

Leermeester

Experiment

Magie Vaardigheden

Deze vaardigheden hebben te maken met magie gebruik. Om spreuken te kunnen gebruiken moet je ofwel priester ofwel magiër vaardigheden hebben. Verder staan hier vaardigheden die magie versterken, vaardigheden die je leren met scrolls of rituelen om te gaan. In het hoofdstuk magie kun je meer informatie vinden over hoe magie precies in elkaar steekt.

Concentratie

Effect: Concentratie geeft priesters de wilskracht om een spreuk te behouden als zij schade krijgen tijdens het casten. Per niveau in concentratie verliest de priester geen spreuken van hetzelfde niveau. Dus concentratie 1 voorkomt dat je 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 spreuk kwijt voor die dag alsof je hem gebruikt hebt.

DIT GELDT ALLEEN VOOR PRIESTERLIJKE MAGIE.

Kosten: 20/niveau

Vereisten: Hoge Pijngrens, Priester 1

Leermeester

Geofende Genezing

Effect: Je helende spreuken helen krachtiger.

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

Kosten: 15

Vereisten: Priester 1

Goddelijke Begeleiding

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

Met deze vaardigheid mag je *eenmaal* per evenement een ritueel houden om een goddelijke macht om advies te vragen voor een ritueel dat binnen 24 uur na het advies wordt gehouden. Dit advies wordt niet per definitie in directe waarnemingen gegeven.

Kosten: 20

Vereisten: Ritualist 3, Ritueel Leider, Raadpleeg Geest, Priester 3

Leermeester

Nieuwe Wereld

Lees Magiër Runen

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

Kosten: 20

Vereisten: Magiër niveau gelijk aan het niveau van de runen.

Leermeester

Magiër 1

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 1 magiër spreuken.

Kosten: 20

Leermeester

Magiër 2

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 2 magiër spreuken.

Kosten: 20

Vereisten: Magiër 1

Leermeester

Magiër 3

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 3 magiër spreuken.

Kosten: 20

Vereisten: Magiër 2

Leermeester

Ritualist 1

Effect: je bent in staat om rituele kracht te bezitten en te begeleiden.

Deze vaardigheid stelt je in staat om meer dan 3 rituele punten te bezitten en tot een maximum van 10 te gebruiken voor een ritueel.

Kosten: 10.

Vereisten: 3x Ritueel Punt

Leermeester

Experiment

Ritualist 2

Effect: je bent in staat om meer rituele kracht te bezitten en te begeleiden.

Deze vaardigheid stelt je in staat om tot 30 rituele punten te gebruiken in een ritueel.

Ook kun je een ritueel leiden waarbij een ander karakter met de vaardigheid **Ritualist 1** rituele punten gebruikt tot een gezamenlijk totaal van 30 punten.

Kosten: 15.

Vereisten: Ritualist 1

Leermeester

Ritualist 3

Effect: je bent in staat om meer rituele kracht te bezitten en te begeleiden.

Deze vaardigheid stelt je in staat om tot 60 rituele punten te gebruiken in een ritueel.

Ook kun je een ritueel leiden waarvan jij minstens 1/3 van de totale rituele kracht bijdraagt tot een maximum van 60 punten.

Kosten: 20

Vereisten: Ritualist 2

Leermeester

Ritueel Leider

Effect: Je kunt gemakkelijker rituele kracht begeleiden in een groepsritueel.

Je kunt een ritueel leiden waarvan jij minstens 1/10 van de totale rituele kracht bijdraagt tot een maximum van 50 punten.

Kosten: 15

Vereisten: Ritualist 1

Leermeester

Ritueel Meester

Effect: Je kunt gemakkelijker rituele kracht begeleiden in een groepsritueel.

Je kunt een ritueel leiden waarvan jij minstens 1/10 van de totale rituele kracht bijdraagt tot een maximum van 100 punten.

Kosten: 15.

Vereisten: Ritualist 2, Ritueel Leider

Leermeester

Ritueel Punt

Effect: Je krijgt een ritueel punt.

Per dag heb je een aantal rituele punten, gelijk aan het niveau in deze vaardigheid. Met rituele punten kun je bijdragen aan een ritueel van een karakter met de vaardigheid **Ritueel Leider**. Als je rituele punten gebruikt in een ritueel heb je die dag geen beschikking meer over die rituele punten. Zonder de vaardigheid Ritualist 1 mag een karakter maximaal 3 rituele punten hebben.

Kosten: 2/punt

Ritueel Specialist

Effect: Je hebt een grote affiniteit met rituelen waarvoor je een talent beschikt.

Dit is een roleplay vaardigheid waarbij je personage zich specialiseert in een bepaald onderdeel van een ritueel, of een bepaald type ritueel. Deze specialisatie ontstaat naarmate het personage meer ervaring krijgt met het uitvoeren van rituelen en ontdekt in welke richting de meeste affiniteit ligt. Het thema van de specialisatie kan breed opgevat worden, enkele voorbeelden zijn natuur, geesten, emoties of vernietiging. De specialisatie dient gekozen te worden en op het karakterformulier vermeld te worden. Deze vaardigheid geeft een hogere slagingskans binnen jouw specialisatie, het effect van een ritueel kan groter zijn en je kunt andere rituelen binnen je specialisatie beter herkennen. En karakter kan maximaal een specialisatie hebben.

Kosten: 15

Vereisten: Ritualist 2, Ritueel Leider

Leermeester

Experiment

Rituele herkenning

Effect: Je kunt rituelen van anderen beoordelen.

Deze vaardigheid geeft je kennis over rituelen, waardoor je de essentie beter begrijpt en herkent. Op het moment dat je een ander ritueel bestudeerd kun je achterhalen wat de intentie ongeveer is en wat voor kracht er bij benadering gebruikt wordt. Tevens kun je herkennen of een ritualist een specialisatie heeft of een ritueel leider danwel meester is, herkenning kan alleen plaatsvinden als deze zaken in het ritueel ook daadwerkelijk gebruikt worden.

Kosten: 15

Vereisten: Ritueel Leider

Priester 1 – Novice/Acoliet

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 1 priester spreuken.

Je bent tot het geloof toegetreden en mag nu een priester 3 begeleiden bij de mis. Je begeleidt de priester bij de zegening en je mag een lezing doen tijdens de mis. Als priester kun je je god vragen om steun. Je mag nu priester spreuken van niveau 1 kopen en gebruiken. Je moet om je spreuken te mogen gebruiken je devotie aan je god uiten, denk hierbij aan bidden en missen.

Kosten: 20

Dienst/toewijding aan god/entiteit

Priester 2 – Presbyter

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 2 priester spreuken.

Als presbyter mag je tijdens de mis de zegen uitspreken, als religieuze getuige bij een bruiloft optreden, een doop uitvoeren en ben je bevoegd om te preken tijdens de mis. Je mag nu priester spreuken van niveau 2 kopen en gebruiken. Je moet om je spreuken te mogen gebruiken je devotie aan je god uiten, denk hierbij aan bidden en missen.

Kosten: 20

Vereisten: Priester 1

Dienst/toewijding aan god/entiteit

Priester 3 – Volwaardig priester

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 3 priester spreuken.

Als volwaardig priester mag je een volledige mis uitvoeren, alle sacramenten toedienen, en een ander inwijden in de eerste priestergraad. Je mag nu priester spreuken van niveau 3 kopen en gebruiken. Je moet om je spreuken te mogen gebruiken je devotie aan je god uiten, denk hierbij aan bidden en missen.

Kosten: 20

Vereisten: Priester 2

Dienst/toewijding aan god/entiteit

Theoloog

Effect: Je bent bekend met de Geschriften van het geloof en hebt deze grondig bestudeerd. Je bent hierdoor bekend met de geschiedenis van het geloof en hoe het geloof zich ontwikkelt heeft tot wat het nu is.

Kosten: 15

Vereisten: Priester 1

Dienst/toewijding aan god/entiteit

Kardinaal

Effect: Als kardinaal assisteer je bij de liturgische plechtigheden door een hogepriester en ben je behulpzaam bij het bestuur van de Domus in een bepaalde regio.

Kosten: 20

Vereisten: Priester 3

Dienst/toewijding aan god/entiteit

Hogepriester

Effect: Als hogepriester heb je de bevoegdheid om bestuurlijke besluiten te nemen en ben je bevoegd om in naam van de Domus te spreken. Er kunnen meerdere hogepriesters bestaan die gezamenlijk de Domus leiden.

Kosten: 25

Vereisten: Kardinaal

Dienst/toewijding aan god/entiteit

Raadpleeg Geest

Effect: Je kunt een geest raadplegen over een ritueel.

Met deze vaardigheid mag je 1 maal per dag een ritueel houden om een geest om advies te vragen voor een ritueel dat binnen 12 uur na het advies wordt gehouden. Dit advies wordt niet per definitie in directe waarnemingen gegeven.

Kosten: 10 (Maximum 1x)

Vereisten: Ritualist 3, Priester 2

Leermeester

Nieuwe Wereld

Schrijf Magische Scroll

Met deze vaardigheid kun je net zoveel scrolls maken als je niveau's in magie bezit als magiër per dag. Bijvoorbeeld iemand met **Magiër 2** kan twee scrolls per dag schrijven. Het schrijven van de scroll duurt 30 minuten speeltijd per spreuk niveau.

Kosten: 15

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

Leermeester

Natuur Vaardigheden

Deze vaardigheden hebben betrekking op de natuur. Ze bestaan voornamelijk uit vaardigheden die met dieren of kruiden te maken hebben. Verder kun je hier vaardigheden vinden om te spoorzoeken of juist sporen uit te wissen. Ook druïde vaardigheden zijn hier beschreven.

Communiceer met Dieren

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

Kosten: 15.

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: 15

Vereisten: Communiceer met Dieren

Leermeester

Leermeester

Dierlijke Geest

Effect: Je kunt je binden aan een dierlijke geest door middel van een krachtig ritueel.

Met deze vaardigheid kun je je eenmaal binden aan een dierlijke geest. Als de binding eenmaal is gemaakt, kan deze nooit meer ongedaan gemaakt worden. Bespreek dit vooraf duidelijk met het IC team om de juiste effecten duidelijk te maken.

Kosten: 30

Vereisten: Druïde 1, Ritualist 1

Leermeester

Nieuwe Wereld

Druïde 1

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 1 Druïde rituelen en Geest Punten.

Kosten: 20

Leermeester

Nieuwe Wereld

Druïde 2

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 2 Druïde rituelen.

Kosten: 20

Vereisten: Druïde 1

Leermeester

Nieuwe Wereld

Druïde 3

Effect: Deze vaardigheid geeft je toegang tot niveau 3 Druïde rituelen.

Kosten: 20

Vereisten: Druïde 2

Leermeester

Nieuwe Wereld

Geest Punt

Effect: Je krijgt een Geest punt.

Per dag heb je een aantal geest punten, gelijk aan het niveau in deze vaardigheid. Met geest punten kun je druïde rituelen uitvoeren. Als je geest punten gebruikt in een ritueel heb je die dag geen beschikking meer over die geest punten.

Kosten: 3/punt

Vereisten: Druïde 1

Leer, Paddenstoelen (subtropisch klimaat)

Effect: Je hebt kennis van paddenstoelen van de nieuwe wereld en ook de kennis om ze te verbouwen.

Kosten: 15

Leermeester

Nieuwe Wereld

Spoorzoeken 1

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

Kosten: 15

Vereisten: Goed Zicht

Leermeester

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: 15

Vereisten: spoorzoeken 1

Leermeester

Vogelvanger

Effect: Je kunt mooie vogels vangen en deze in een kooitje plaatsen. Je moet om deze vaardigheid te kunnen gebruiken in het bezit zijn van een vogelkooi, die je natuurlijk meeneemt op de jacht. Je kunt per dagdeel 1 vogel vangen en er bestaan verschillende soorten exotische vogels. In 1 kooi mogen maximaal 2 vogels zitten mits ze niet van dezelfde soort zijn.

Je kunt later ook vogels vangen in de jungle van de nieuwe wereld. Tropische vogels bezitten een schoonheid ongekend in het oude land en kunnen veel waard zijn.

Kosten: 10

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: 10

Vereisten: spoorzoeken 1

Leermeester

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: 10

Vereisten: Spoorzoeken 2; Wis Spoor 1

Leermeester

Spreuken en Rituelen

Magiërs, Priesters (paladijnen) en Druïdes maken gebruik van voorgeschreven spreuken en rituelen, welke je in dit hoofdstuk kunt vinden per niveau. Ieder type spreuken en rituelen heeft een algemene omschrijving, waarna de specifieke omschrijvingen per spreuk en ritueel volgt.

Magiër Spreuken

Voor alle magische spreuken geldt:

- Per aankoop kan de spreuk 1x per dag uitgevoerd worden, tenzij anders aangegeven bij de desbetreffende spreuk.
- Spreuken hebben een standaard casttijd van 3 seconden, mits anders aangegeven.
- De aangegeven kosten zijn per aankoop van de betreffende spreuk.
- Aangegeven vereisten gelden per aankoop.

Priester Spreuken

Voor alle priester spreuken geldt:

- Per aankoop kan de spreuk 1x per dag uitgevoerd worden.
- Spreuken hebben een standaard casttijd van 3 seconden, tenzij anders aangegeven.
- De aangegeven kosten zijn per aankoop van de betreffende spreuk.
- Aangegeven vereisten gelden per aankoop van de betreffende spreuk.

Druïde Rituelen

Druïde rituelen zijn vaststaande rituelen, lang geleden bedacht door druïdes en geperfectioneerd tot een vaste korte handeling, die bepaalde vervormingen, aanpassingen of handigheidjes opleveren voor het overleven in en met de natuur. Druïdes komen alleen in de nieuwe wereld voor. Doordat Druïdes dichter bij de natuur staan dan anderen hebben zij de mogelijkheid om krachten te ontlenen aan de geesten van de natuur. Dit uit zich in de vorm van een geestkracht.

Ieder Druïde ritueel heeft 1 minuut als manifestatie tijd. De Geest Punten die tussen haakjes staan achter de benaming, zijn het aantal Geest Punten die je verbruikt op het moment dat je een Druïde ritueel inzet.

Magiër Spreuken Niveau 1

Creëer Water 1

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan in de vorm van zuiver water laten afvloeien. Het water kan alleen in een houder gemanifesteerd worden niet in de hand zelf of op een open oppervlak. Met niveau 1 kun je een houder, met de afmeting van een redelijk glas of een kleine pul, met zuiver water vullen.

Kosten: 5

Doel: 1 houder

Bereik: max. 1 meter

Creëer Lucht 1

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan dit laten afvloeien als een windvlaag. Op niveau 1 kun je genoeg wind creëren om bijvoorbeeld een kaarsje uit te blazen, een bladzijde van een boek om te bladeren of een doek of loshangende kleding te laten wapperen.

Kosten: 5

Doel: 1 doel

Bereik: max. 1 meter

Creëer Vuur 1

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan hiermee een object aansteken. Het object moet van nature brandbaar zijn. Niveau 1 geeft de mogelijkheid tot het aansteken van een kaars, stuk papier, olielampje of ander licht ontvlambaar materiaal.

Kosten: 5

Doel: 1 brandbaar object

Bereik: max. 1 meter

Creëer Voedsel 1

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. Op niveau 1 kun je genoeg voedsel creëren voor 1 maaltijd voor 1 persoon.

Kosten: 5

Doel: 1 houder

Bereik: max. 1 meter

Magische Bol 1

De magiër verzamelt magische energie tussen zijn 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 kan NIET door pantser heen. Per aankoop moet worden aangegeven welk type bol de magiër wil kunnen gebruiken.

Type: Vuur – water – lucht – aarde

Kosten: 10

Doel: 1 persoon of object

Schade: 1 schade

Bereik: 7 meter

Projectiel Schild 1

De magiër verzamelt energie om zich heen dat op het moment dat een projectiel inslaat zich uit als een elementair schild. Tot de inslag van het projectiel is het schild onzichtbaar. Het uiterlijk van het schild hangt af van het type schild dat de magiër heeft gekozen. De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Per aankoop moet worden aangegeven welk type schild de magiër wil kunnen gebruiken.

Type: Vuur – water – lucht – aarde

Kosten: 10

Duur: 10 minuten of 1 schade door een projectiel

Toorts 1

De magiër verzamelt magische energie om zich heen, waardoor hij tijdelijk onschendbaar is door vuur. De magiër kan zonder nadelige gevolgen zijn hand in het vuur steken of op wandelpas door vuur lopen. Kleding en voorwerpen die de magiër draagt zijn ook beschermd tegen de schadelijke effecten van vuur. Deze spreuk geeft GEEN bescherming tegen magisch vuur.

Kosten: 10

Duur: 5 minuten of 5 meter

Aquarius 1

De magiër verzamelt magische energie om zich heen, waardoor hij/zij zich in of onder water kan begeven zonder nat te worden of lucht nodig te hebben. De magiër ondervindt geen weerstand van het water en kan zich normaal bewegen, maar kan zich alleen op wandelpas door het water verplaatsen.

Kosten: 10

Duur: 5 minuten of 5 meter

Magiër Spreuken Niveau 2

Concentratie 1

Onder normale omstandigheden kan een spreuk onderbroken worden door schade of eventueel een ander effect, waardoor deze spreuk verloren gaat voor de magiër. Met deze spreuk focust de magiër zich op de spreuk die hij gaat uitvoeren. Als de spreuk die de magiër, na de concentratie, gaat uitvoeren wordt onderbroken door een effect, dan zal de spreuk NIET verloren gaan en kan de magiër hem daarna opnieuw gaan uitvoeren. Deze spreuk werkt NIET tegen mentale effecten.

Kosten: 10

Duur: 1x 1 spreuk

Casttijd: 10 seconden

Vereisten: Leermeester niveau 3

Magische Pijl 1

De magiër verzamelt magische energie tussen zijn handen waarbij dit de vorm aanneemt van 1 pijlvormige strook energie. De magiër heeft de keuze om deze "pijl" met beide 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 pijl afschiet.

De "pijl" gaat door pantser heen.

Per aankoop moet worden aangegeven welk type pijl de magiër wil kunnen gebruiken.

Type: Vuur – water – lucht – aarde

Kosten: 10

Doel: 1 persoon of object

Schade: 1 schade

Bereik: 7 meter

Vereisten: Magische bol 1.

Melee Schild 1

De magiër verzamelt energie om zich heen dat op het moment dat het wapen raakt zich uit als een elementair schild. Tot de inslag van het wapen is het schild onzichtbaar. Het uiterlijk van het schild hangt af van het element dat de magiër heeft gekozen; vuur, water, aarde of lucht. De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Kosten: 15

Duur: 10 minuten of 1 schade

Magisch Schild 1

De magiër verzamelt magische energie om zichzelf heen dat op het moment dat een magisch effect treft zich uit als een half doorzichtig schild. Dit geldt voor negatieve magische effecten als ook voor positieve magische effecten. Het schild geeft GEEN bescherming tegen mentale effecten. Het uiterlijk van het schild hangt af van het element dat de magiër heeft gekozen; vuur, water, aarde of lucht. De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Kosten: 15

Duur: 10 minuten of 1 magisch effect

Graaf 1

De magiër vormt magische energie om zich heen, waarmee hij/zij in staat is om zichzelf in de grond te laten zakken. De magiër kan zich tot maximaal 50cm diep in de grond laten zakken. De magiër kan zolang hij in de grond zit niet direct geraakt worden door fysieke voorwerpen. De magiër kan zich op wandelpas onder de grond voortbewegen.

Kosten: 20

Duur: 5 minuten of 5 meter

Vereisten: Leermeester

Creëer Mana 1

De magiër verzamelt de energie van een spreuk die hij bezit. De energie die hierbij vrij komt zet de magiër om in rituele energie. De magiër kan deze rituele energie zelf in een ritueel bijdragen of deze in omzetten in een kristal die een ritualist kan gebruiken in een ritueel. De vrijgekomen rituele energie verdampt na 60 minuten. Het kristal met rituele energie moet uiterlijk het eerstvolgende evenement gebruikt worden anders verdampt deze ook. De spreuk die door de magiër is gebruikt moet worden gezien als uitgevoerd en kan niet meer uitgevoerd worden.

(Magiërs moeten OC zelf voor een "kristal" zorgen als ze deze spreuk willen gaan uitoefenen)

Kosten: 5

Effect: 1 rituele mana per niveau van de spreuk

Casttijd: 10 seconden

Vereisten: Leermeester niveau 3

Hypnose 1

De magiër brengt een persoon in een hypnose toestand waarin hij de persoon een opdracht kan ingeven. De persoon zal na de hypnose de opdracht uitvoeren zolang dit niet ingaat tegen de principes van deze persoon. De opdracht kan dus geen zware impact hebben op hoe de persoon onder normale omstandigheden zou reageren. De magiër mag niet afgeleid worden tijdens de hypnose, dit zal de hypnose onderbreken. Om de persoon onder hypnose te brengen moet de magiër, tijdens het casten van de spreuk, in oogcontact staan met de te hypnotiseren persoon (max. 1 meter afstand). Hij moet duidelijk verstaanbaar zijn voor de te hypnotiseren persoon.

Kosten: 15

Duur: 1 uur of tot voltooiing van de hypnotische opdracht

Casttijd: 30 seconden

Vereisten: Leermeester niveau 3, SL aanwezig bij uitvoering

Standbeeld 1

De magiër laat een persoon ter plekke onbeweeglijk worden.

De persoon kan zich fysiek niet meer bewegen. Alle zintuigen werken verder nog wel: horen, zien, ruiken, voelen. 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. Voorwerpen die een persoon bij zich heeft of vasthoud kunnen niet worden onttreemd, deze zijn ook door de spreuk beïnvloed. De persoon kan wel verplaatst worden en behoudt zijn/haar normale fysieke gewicht tijdens het effect van de spreuk.

Kosten: 20

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Verwijder Magie 1

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 de spreuk moet minimaal het niveau van het te verwijderen magisch effect hebben.

Kosten: 15

Doel: 1 magisch effect op 1 persoon of object

Bereik: Aanraking

Magiër Spreuken Niveau 3

Creëer Water 2

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan in de vorm van zuiver water laten afvloeien. Het water kan alleen in een houder gemanifesteerd worden niet in de hand zelf of op een open oppervlak. Met niveau 2 kun je een houder, met de afmeting van een redelijk waterzak of een klein emmertje (5ltr), met zuiver water vullen.

Kosten: 5

Doel: 1 houder

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer water 1

Creëer Lucht 2

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan dit laten afvloeien als een windvlaag. Op niveau 2 kun je genoeg wind creëren om bijvoorbeeld een klein, licht brandend object uit te blazen, een enkele bladzijden van een boek om te bladeren of een doek of loshandende kleding op te laten waaien.

Kosten: 5

Doel: 1 doel

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer lucht 1

Creëer Vuur 2

De magiër verzamelt energie om zijn/haar hand en kan hiermee een object aansteken. Het object moet van nature brandbaar zijn. Niveau 2 geeft de mogelijkheid tot het aansteken van een fakkel, stuk textiel, of ander middelmatig ontvlambaar, maar goed brandend materiaal.

Kosten: 5

Doel: 1 brandbaar object

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer vuur 1

Creëer Voedsel 2

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. Op niveau 2 kun je genoeg voedsel creëren voor 1 maaltijd voor 2 personen.

Kosten: 5

Doel: 1- 2 houders (Afhankelijk van de grootte)

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer voedsel 1

Magische Bol 2

De magiër verzamelt magische energie tussen zijn 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 gooiende beweging moeten maken die duidelijk aangeeft waarheen hij de bol afschiet. De bol kan NIET door pantser heen. Per aankoop moet worden aangegeven welk type bol de magiër wil kunnen gebruiken.

Type: Vuur – water – lucht – aarde

Kosten: 10

Doel: 1 persoon of object

Schade: 2 schade

Bereik: 7 meter

Vereisten: Magische bol 1

Projectiel Schild 2

De magiër verzamelt energie om zich heen dat op het moment dat een projectiel inslaat zich uit als een elementair schild. Tot de inslag van het projectiel is het schild onzichtbaar. Het uiterlijk van het schild hangt af van het type schild dat de magiër heeft gekozen. De magiër kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Per aankoop moet worden aangegeven welk type schild de magiër wil kunnen gebruiken.

Type: Vuur – water – lucht – aarde

Kosten: 10

Duur: 10 minuten of 2 schade door een projectiel

Vereisten: Projectiel schil 1

Toorts 2

De magiër verzamelt magische energie om zich heen, waardoor hij tijdelijk onschendbaar is door vuur. De magiër kan zonder nadelige gevolgen zijn hand in het vuur steken of op wandelpas door vuur lopen. Kleding en voorwerpen die de magiër draagt zijn ook beschermd tegen de schadelijk effecten van vuur. Deze spreuk geeft GEEN bescherming tegen magisch vuur.

Kosten: 10

Duur: 5 minuten of 10 meter

Vereisten: Toorts 1

Aquarius 2

De magiër verzamelt magische energie om zich heen, waardoor hij/zij zich in of onder water kan begeven zonder nat te worden of lucht nodig te hebben. De magiër ondervindt geen weerstand van het water en kan zich normaal bewegen, maar kan zich alleen op wandelpas door het water verplaatsen.

Kosten: 10

Duur: 5 minuten of 10 meter

Vereisten: Aquarius 1

Slaap 1

De magiër verzamelt magische energie in zijn 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., 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.

Kosten: 15

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: Aanraking

Magische Druk golf 1

De magiër concentreert zich en verzamelt om zijn/haar lichaam magische energie. Deze energie uit zich als een soort dunne aura om de magiër. Zodra deze energie zich heeft gevormd zal deze vrijgelaten worden in een drukgolf die zich in alle richtingen uitzet. Nabije omstanders zullen hun evenwicht verliezen worden door deze drukgolf.

Spreuken die door personen tijdens de drukgolf worden geïncanteerd worden onderbroken.

Per aankoop moet worden aangegeven welk type schild de magiër wil kunnen gebruiken.

Type: Vuur – water – lucht – aarde

Kosten: 15

Bereik: 2 meter

Vereisten: Leermeester niveau 4

Zweef 1

De magiër verzamelt magische energie om zichzelf, waarbij hij/zij ongeveer 10/15cm boven de grond zweeft. De magiër kan op wandelsnelheid zichzelf voortbewegen en zich zo over oppervlakken voortbewegen die anders normaal niet te bewandelen zijn. Denk hierbij aan bijvoorbeeld water... LET WEL... dit betekent niet dat je kunt vliegen. Als je van een klif springt zul je alsnog te pletter vallen.

Kosten: 10

Duur: 5 minuten of 2,5 meter

Vereisten: Leermeester niveau 4

Verstom Magie 1

De magiër verzamelt magische energie tussen zijn handen en schiet deze af naar een andere magiër (niveau 3 of lager). De energie vormt zich als een soort aura om de betreffende magiër, waardoor deze tijdelijk geen toegang meer heeft tot magische energie. Hij kan dus geen spreuken meer uitoefenen zolang deze spreuk geldt.

Kosten: 20

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Priester Spreuken Niveau 1

Creëer Water 1

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zijn hand en kan dit in de vorm van zuiver water laten afvloeien. Het water kan alleen in een houder gemanifesteerd worden niet in de hand zelf of op een open oppervlak. Met niveau 1 kun je een houder, met de afmeting van een redelijk glas of een kleine pul, met zuiver water vullen.

Kosten: 5

Doel: 1 houder

Bereik: max. 1 meter

Creëer Lucht 1

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zijn hand en kan dit laten afvloeien als een windvlaag. Op niveau 1 kun je genoeg wind creëren om bijvoorbeeld een kaarsje uit te blazen, een bladzijde van een boek om te bladeren of een doek of loshangende kleding te laten wapperen.

Kosten: 5

Doel: 1 doel

Bereik: max. 1 meter

Creëer Vuur 1

De priester verzamelt energie, dmv een gebed, om zijn hand en kan hiermee een object aansteken. Het object moet van nature brandbaar zijn. Niveau 1 geeft de mogelijk tot het aansteken van een kaars, stuk papier, olielampje of ander licht ontvlambaar materiaal.

Kosten: 5

Doel: 1 brandbaar object

Bereik: max. 1 meter

Creëer Voedsel 1

De priester verzamelt energie, dmv een gebed, om zijn 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 priester kan dit alleen in een houder vorm aan laten nemen, niet in de open lucht of op een open oppervlak. Op niveau 1 kun je genoeg voedsel creëren voor 1 maaltijd voor 1 persoon.

Kosten: 5

Doel: 1 houder

Bereik: max. 1 meter

Genees Ziekte 1

De priester verzamelt energie, dmv een gebed, tussen zijn handen. Met deze energie kan de genezer een ziekte verwijderen gelijk aan het niveau van de spreuk.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Verwijder 1 niveau 1 ziekte

Bereik: Aanraking

Versterk Lichaam 1

De priester uit een gebed, waarmee hij een persoon tijdelijk sterker maakt. Het effect van deze spreuk geeft de persoon in kwestie 1 strength erbij.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: 1 strength erbij voor 1 minuut

Bereik: Aanraking

Wilskracht 1

De priester vormt, dmv een gebed een magische aura om een persoon. De eerst volgende geestbeïnvloedende spreuk van hetzelfde niveau van deze spreuk heeft geen effect op deze persoon.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Negeer 1 niveau 1 geestbeïnvloedende spreuk

Bereik: Aanraking

Verzacht Pijn 1

De priester vormt, dmv een gebed, energie om zijn handen. Met deze energie kan de priester lichamelijke pijn verzachten. De persoon voelt de pijn nog wel, maar het is veel minder heftig. Hij zal zich niet meer verbijten van de pijn, maar eventuele lichamelijke restricties blijven van toepassing.

Kosten: 15

Doel: 1 persoon

Duur: Verzacht pijn voor 1 minuut

Bereik: Aanraking

Verminder Wond 1

De priester vormt, dmv een gebed, energie tussen zijn handen. Met deze energie kan de priester een bloedende wond reduceren tot een kneuzing (Stevige blauwe plek). De persoon kan niet meer doodbloeden uit die wond.

Kosten: 5

Doel: Verminder 1 schade op 1 locatie

Bereik: Aanraking

Fumble 1

De priester uit een gebed, waarmee hij 1 persoon een wapen uit zijn 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.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Ontwapen 1 eenhandig wapen

Bereik: 7 meter

Projectiel Schild 1

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zich heen dat op het moment dat een projectiel inslaat zich uit als een schild. Het schild is verder onzichtbaar. De priester kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Kosten: 10

Duur: 10 minuten of 1 schade door een projectiel

Bereik: Zichzelf

Priester Spreuken Niveau 2

Genees Wond 1

De priester verzamelt energie, dmv een gebed, tussen zijn handen. Door een wond aan te raken met deze energie kan de genezer een wond laten wegtrekken.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Genees 1 schade op 1 locatie

Bereik: Aanraking

Vereisten: Verminder wond 1

Verwijder Gif 1

De priester vormt, door middel van een gebed, energie tussen zijn handen. Bij aanraking verwijdert de priester met deze energie 1 gif, gelijk aan het niveau van deze spreuk.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Verwijder 1 niveau 1 gif

Bereik: Aanraking

Melee Schild 1

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zich heen dat op het moment dat een slagwapen schade doet, zich uit als een schild. Het schild is verder onzichtbaar. De priester kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Kosten: 10

Duur: 10 minuten of 1 schade door een slagwapen

Bereik: Zichzelf

Magisch Schild 1

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zich heen dat op het moment dat een slagwapen schade doet, zich uit als een schild. Het schild is verder onzichtbaar. De priester kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Kosten: 10

Duur: 10 minuten of 1 schade door een magische spreuk

Bereik: Zichzelf

Fobie 1

De priester kan dmv een gebed bij een persoon een angstaanjagend beeld oproepen. De getroffen persoon kan zich gedurende de tijd alleen op dit angstbeeld fixeren en zal geen andere doelgerichte acties kunnen uitvoeren die niet met deze angst te maken hebben. De priester bepaald welke fobie die persoon krijgt.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Goddelijke Slag 1

De priester vormt, dmv een gebed, magische energie om een hand.

Met een slagbeweging laat de priester de energie vrij waarbij het doel deze energie als een wapenslag voelt aankomen. Deze schade gaat door pantser heen.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: 1 schade

Bereik: 7 meter

Verleng Leven 1

De priester vormt met een gebed energie om zijn handen. Zolang de priester zijn gebed aanhoudt, kan hij door een persoon aan te raken zijn leven verlengen. Het effect duurt zolang het gebed duurt tot max. 5 minuten. De priester en de persoon kunnen geen verdere acties ondernemen. Het effect wordt onderbroken zodra de priester zijn concentratie verliest.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Gedurende het gebed tot max. 5 minuten.

Bereik: Aanraking

Vereisten: Verminder wond 1; Leermeester niveau 3

Herstel Geheugen 1

De priester vormt, dmv een gebed, energie om een hand. Met deze energie kan de priester een geestbeïnvloedend effect bij een persoon verwijderen. Dit effect moet van magische aard zijn. Een fysiek geestbeïnvloedend effect is hieraan niet onderhevig.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Verwijder 1 niveau 1 magisch geestbeïnvloedend effect

Bereik: Aanraking

Creëer Mana 1

De priester verzamelt, dmv een gebed, de energie van een niveau 1 spreuk die hij bezit. De energie die hierbij vrij komt zet de priester om in rituele energie. De priester kan deze rituele energie zelf in een ritueel bijdragen of deze omzetten in een kristal die een ritualist kan gebruiken in een ritueel. De vrijgekomen rituele energie verdampt na 60 minuten. Het kristal met rituele energie moet uiterlijk het eerstvolgend evenement gebruikt worden anders verdampt deze ook. De spreuk die door de priester is gebruikt moet worden gezien als uitgevoerd en kan niet meer uitgevoerd worden.

(Priesters moeten OC zelf voor een "kristal" zorgen als ze deze spreuk willen gaan uitoefenen)

Kosten: 5

Doel: 1 niveau 1 spreuk

Duur: Creëer 1 rituele mana

Casttijd: 10 seconden

Vereisten: Leermeester niveau 3

Verwijder Standbeeld 1

De priester vormt, dmv een gebed, energie tussen zijn handen. Door een persoon aan te raken met deze energie kan hij het "standbeeld" effect van deze persoon opheffen. Deze spreuk werkt alleen bij personen die door de spreuk "Standbeeld" zijn getroffen.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Verwijder 1 niveau 1 standbeeld effect

Bereik: Aanraking

Priester Spreuken Niveau 3

Creëer Water 2

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zijn hand en kan in de vorm van zuiver water laten afvloeien. Het water kan alleen in een houder gemanifesteerd worden niet in de hand zelf of op een open oppervlak. Met niveau 2 kun je een houder, met de afmeting van een redelijk waterzak of een klein emmertje (5ltr), met zuiver water vullen.

Kosten: 5

Doel: 1 houder

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer water 1

Creëer Lucht 2

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zijn hand en kan dit laten afvloeien als een windvlaag. Op niveau 2 kun je genoeg wind creëren om bijvoorbeeld een klein, licht brandend object uit te blazen, een enkele bladzijden van een boek om te bladeren of een doek of loshangende kleding op te laten waaien.

Kosten: 5

Doel: 1 doel

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer lucht 1

Creëer Vuur 2

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zijn hand en kan hiermee een object aansteken. Het object moet van nature brandbaar zijn. Niveau 2 geeft de mogelijkheid tot het aansteken van een fakkel, stuk textiel, of ander middelmatig ontvlambaar, maar goed brandend materiaal.

Kosten: 5

Doel: 1 brandbaar object

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer vuur 1

Creëer Voedsel 2

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zijn 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 priester kan dit alleen in een houder vorm aan laten nemen, niet in de open lucht of op een open oppervlak. Op niveau 2 kun je genoeg voedsel creëren voor 1 maaltijd voor 2 persoon.

Kosten: 5

Doel: 1- 2 houders (Afhankelijk van de grootte)

Bereik: max. 1 meter

Vereisten: Creëer voedsel 1

Genees Ziekte 2

De priester verzamelt energie, dmv een gebed, tussen zijn handen. Met deze energie kan de genezer een ziekte verwijderen gelijk of lager aan het niveau van deze spreuk.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Genees 1 niveau 2 ziekte (of lager)

Bereik: Aanraking

Vereisten: Genees ziekte 1

Versterk Lichaam 2

De priester uit een gebed, waarmee hij een persoon tijdelijk sterker maakt. Het effect van deze spreuk geeft de persoon in kwestie 2 strength erbij.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: 2 strength erbij voor 2 minuten

Bereik: Aanraking

Vereisten: Versterk lichaam 1

Wilskracht 2

De priester vormt, dmv een gebed een magische aura om een persoon. De eerst volgende geestbeïnvloedende spreuk van gelijk niveau of lager heeft geen effect op deze persoon.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Negeer 1 niveau 2 geestbeïnvloedende spreuk (of lager)

Bereik: Aanraking

Vereisten: Wilskracht 1

Verminder Wond 2

De priester vormt, dmv een gebed, energie tussen zijn handen. Met deze energie kan de priester een bloedende wond reduceren tot een kneuzing (Stevige blauwe plek). De persoon kan niet meer doodbloeden uit die wond.

Kosten: 10

Doel: Verminder 2 wonden op 1 locatie

Bereik: Aanraking

Vereisten: Verminder wond 1

Fumble 2

De priester uit een gebed, waarmee hij 1 persoon een wapen uit zijn 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 probeert.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Ontwapen 1 eenhandig wapen op 2 personen of 2 eenhandige wapens op 1 persoon

Bereik: 7 meter

Vereisten: Fumble 1

Projectiel Schild 2

De priester verzamelt, dmv een gebed, energie om zich heen dat op het moment dat een projectiel inslaat zich uit als een schild. Het schild is verder onzichtbaar. De priester kan maar 1 schild tegelijk op zich casten.

Kosten: 10

Duur: 10 minuten of 2 schade door een projectiel

Vereisten: Projectiel schild 1

Verstom Magie 1

De priester verzamelt, dmv een gebed, magische energie tussen zijn handen en schiet deze af naar een andere magiër of priester. De energie vormt zich als een soort aura om de betreffende persoon, waardoor deze tijdelijk geen toegang meer heeft tot magische energie. Hij kan dus geen spreuken meer uitoefenen zolang deze spreuk geldt. Deze spreuk heeft alleen effect op magiërs of priesters van niveau 3 of lager.

Kosten: 20

Duur: Verstom magie voor 1 minuut

Bereik: 7 meter

Vereisten: Leermeester niveau 4

Bescherm 1

De priester uit een gebed. Zolang de priester het gebed opzegt kan de aangewezen persoon de priester in kwestie niet aanvallen. De persoon kan echter wel andere non-fysieke acties ondernemen tegen de priester. Als de priester een iemand anders aanraakt als hij zijn gebed opzegt is deze ook beschermd tegen fysieke acties van die persoon. De priester moet de ander aan blijven raken gedurende het gebed, anders verbreekt het effect van de spreuk op beiden. De priester kan tijdens het gebed geen verdere acties ondernemen.

Kosten: 15

Doel: Zichzelf en eventueel 1 andere persoon

Duur: Zolang het gebed aanhoudt of tot het effect van de spreuk wordt verbroken.

Bereik: Aanraking

Verstik 1

De priester vormt, dmv een gebed, magische energie om een hand. Door deze energie te concentreren op een doel, kan de priester hiermee het doel de adem gedeeltelijk ontnemen. Het doel snakt met moeite naar adem en kan geen verdere fysieke acties ondernemen. Ook kan het doel hooguit haperend fluisteren. Het doel krijgt echter nog genoeg lucht om niet te sterven.

Kosten: 15

Doel: 1 persoon

Duur: Ontneem gedeeltelijk de adem voor 1 minuut

Bereik: 7 meter

Haat 1

De priester uit een gebed. Met dit gebed kan hij tussen 2 personen agressiviteit kan opwekken. Deze agressie is willekeurig en kan niet worden gespecificeerd. De personen zien elkaar gedurende het effect van de spreuk als vijanden en zullen zonder veel aansporing een gevecht met elkaar beginnen. Gedurende het effect van de spreuk zijn de personen niet voor rede vatbaar en zullen ook geen gesprek of discussie aangaan. De priester moet duidelijk beide personen aanwijzen.

Kosten: 15

Doel: 2 personen

Duur: Creëer haat voor 1 minuut

Bereik: 7 meter

Vriendschap 1

De priester uit een gebed, waarmee hij een vriendschappelijke band scheidt tussen 2 personen. De 2 personen zullen gedurende de spreuk goed met elkaar overweg kunnen en elkaar als vrienden beschouwen. Eventuele misverstanden of vijandelijkheden tegenover elkaar zijn gedurende de spreuk niet bestaand.

Kosten: 15

Doel: 2 personen

Duur: Creëer vriendschap voor 1 minuut

Bereik: 7 meter

Weerhoud Aanval 1

De priester uit een gebed. Tijdens het gebed wijst de priester een vijandelijk doel aan. Dit doel zal gedurende het effect van de spreuk geen vijandelijke bedoelingen hebben naar wie dan ook. Het doel mag andere acties ondernemen, zoals bijvoorbeeld een gesprek aangaan of weglopen e.d.

Kosten: 15

Doel: 1 persoon

Duur: Weerhoud aanval voor 1 minuut

Bereik: 7 meter

Verdraai Spreuk 1

De priester uit een gebed. Een spreuk uit de onderstaande lijst krijgt een omgekeerd effect. Deze spreuk kan alleen genomen worden in overleg met de verhaalleiding.

- Genees ziekte 1
- Verzacht pijn 1
- Versterk lichaam 1
- Verminder wond 1

De nieuwe spreuk wordt op de karakterkaart genoteerd en kost de standaard kosten plus 2. De nieuwe spreuk kan dan eenmaal per dag gebruikt worden. In overleg met verhaalleiding is het mogelijk om andere spreuken te verdraaien

Kosten: 2

Doel: Afhankelijk van de spreuk

Duur: Afhankelijk van de spreuk

Bereik: Afhankelijk van de spreuk

Voorbeeld: Zo zou een speler een 'Verminder Wond 1 (kosten 5)' kunnen veranderen in een 'Veroorzaak Wond 1 (7 punten)'. Met deze keuze kan het karakter dan geen verminder wond maar wel eenmaal per dag een veroorzaak wond met dezelfde voorwaarden als de verminder wond.

Veroorzaak Wond 1

De priester vormt, dmv een gebed, energie tussen zijn handen. Met deze energie kan de priester een wond veroorzaken (Stevige blauwe plek). De persoon zal niet gaan bloeden aan de wond.

Kosten: 7

Doel: Veroorzaak 1 wond op 1 locatie

Bereik: Aanraking

Druide Rituelen Niveau 1

Haviksoog (1 Geest Punt)

Effect: Je krijgt tijdelijk verbeterd zicht

Met dit ritueel kun je je zicht tijdelijk verbeteren alsof je de vaardigheid Goed Zicht hebt.

Kosten: 5

Duur: 1 uur

Bloedhond (1 Geest Punt)

Effect: Je krijgt tijdelijk verbeterd reukvermogen

Met dit ritueel kun je je reukvermogen tijdelijk verbeteren alsof je de vaardigheid Goede Reuk hebt.

Kosten: 5

Duur: 1 uur

Rattentong (1 Geest Punten)

Effect: Je krijgt tijdelijk verbeterd smaakvermogen

Met dit ritueel kun je je smaakvermogen tijdelijk verbeteren alsof je de vaardigheid Goede Smaak hebt.

Kosten: 5

Duur: 1 uur

Vossenoor (1 Geest Punten)

Effect: Je krijgt tijdelijk verbeterd gehoor

Met dit ritueel kun je je gehoor tijdelijk versterken alsof je de vaardigheid Acute Hearing hebt.

Kosten: 5

Duur: 1 uur

Bramenstruik (2 Geest Punten)

Effect: Je kunt iemands voeten en enkels laten omwikkelen met doornstruiken

Met dit ritueel kun je iemands voeten en enkels laten omwikkelen met doornstruiken. Het doelwit krijgt 1 schade op beide been locaties en moet 1 minuut blijven stilstaan. Dit ritueel werkt alleen buiten.

Kosten: 10

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Overgroei (1 Geest Punten)

Effect: Je kunt iemands voeten en enkels omwikkelen met planten.

Met dit ritueel kun je iemands voeten en enkels laten omwikkelen met planten. Het doelwit moet 1 minuut blijven stilstaan. Dit ritueel werkt alleen buiten.

Kosten: 10

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Keverschild (1 Geest Punten)

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

Met dit ritueel word je huid sterker waardoor je minder snel dodelijke wonden krijgt. Je krijgt 1 harnaspunt op een locatie naar keuze.

Kosten: 10

Duur: 1 uur

Hergroei (1 Geest Punten)

Effect: Je kunt een wond versneld dicht laten groeien.

Met dit ritueel kun je het natuurlijke helingsproces versnellen. Je geneest 1 HP op een locatie naar keuze.

Kosten: 10

Druide Rituelen Niveau 2

Olifantenhuid (2 Geest Punten)

Effect: Je hebt tijdelijk meer weerstand tegen dodelijke aanvallen.
Met dit ritueel krijg je tijdelijk +1 HP op iedere locatie.

Kosten: 15
Duur: 1 uur

Giftige Slang (2 Geest Punten)

Effect: Je bent tijdelijk immuun tegen zwakke giften
Indien je al vergiftigd was voordat je dit ritueel gebruikt, wordt de zwaarte van het gif met 1 niveau verlaagd.

Kosten: 15
Duur: 1 uur

Boomschors (2 Geest Punten)

Effect: Je huid wordt versterkt met boomschors.
Je krijgt met dit ritueel tijdelijk 1 harnaspunt per locatie.

Kosten: 15
Duur: 1 uur

Beren Sterk (2 Geest Punten)

Effect: Je wordt tijdelijk sterker.
Met dit ritueel wordt je totale niveau in Kracht tijdelijk met 1 verhoogd.

Kosten: 10
Vereisten: Kracht 1
Duur: 1 uur

Oektoek Grip (2 Geest Punten)

Effect: Je bent tijdelijk immuun tegen ontwapen aanvallen.
Met dit ritueel versterkt je greep op voorwerpen die je vast hebt. Je mag "no effect" roepen als iemand een ontwapen tegen je gebruikt.

Kosten: 15
Duur: 1 uur

Spreek met Dieren (2 Geest Punten)

Effect: Je kunt praten met een dier.
Met dit ritueel krijg je de gave om te praten met een dier. Het dier praat terug vanuit zijn belevingswereld. Het dier is niet verplicht terug te praten, maar zal proberen naar zijn beste vermogen te antwoorden. Dieren liegen nooit.

Kosten: 15
Duur: 10 minuten

Bijlage 1 Overzicht Vaardigheden

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| ALGEMENE VAARDIGHEDEN: | 17 |
| ADERLATEN..... | 17 |
| ALERTHEID | 17 |
| AMBACHT 1 | 17 |
| AMBACHT 2 | 17 |
| BALANS | 17 |
| DIAGNOSTIEK | 17 |
| EERSTE HULP..... | 17 |
| EXPERTISE..... | 18 |
| EXTRA MIDDELEN | 18 |
| FOBIELOOS..... | 18 |
| GOED GEHOOR..... | 18 |
| GOEDE REUK..... | 18 |
| GOEDE SMAAK | 18 |
| GOED ZICHT..... | 18 |
| HOGЕ PIJNGRENS | 18 |
| KENNIS..... | 19 |
| KRACHT..... | 19 |
| LEER BEWERKEN | 19 |
| LEER, VOORWERPEN | 19 |
| LEERMEESTER (VAARDIGHEID) | 19 |
| LEERKRACHT (VAARDIGHEID)..... | 19 |
| LEERPROFESSOR (VAARDIGHEID) | 19 |
| LEZEN/SCHRIJVEN | 19 |
| LICHT ROBUUST | 19 |
| MEESTER GENEESHEER..... | 20 |
| OPEN SLOT | 20 |
| OPEREREN 1..... | 20 |
| OPEREREN 2..... | 20 |
| PRODUCTIE PUNT..... | 20 |
| REKENEN/TELLEN..... | 20 |
| REPAREER HARNAS/SCHILD 1 | 20 |
| REPAREER HARNAS/SCHILD 2 | 20 |
| REPAREER HARNAS/SCHILD 3 | 21 |
| RIJKDOM 1..... | 21 |
| RIJKDOM 2..... | 21 |
| ROBUUST..... | 21 |
| SMEDEN | 21 |
| SPREEK TAAL | 21 |
| SPRONG | 21 |
| ZAKKENROLLEN | 21 |

| | |
|--|-----------|
| GEVECHTSSVAARDIGHEDEN..... | 22 |
| ONTWAPEN 1..... | 22 |
| ONTWAPEN 2..... | 22 |
| HARNAS 1..... | 22 |
| HARNAS 2..... | 22 |
| HARNAS 3..... | 22 |
| SCHILD..... | 22 |
| TWEEHANDIGHEID..... | 22 |
| WAPEN, BOOG..... | 23 |
| WAPEN, FLINTLOCK..... | 23 |
| WAPEN, GEMIDDELD..... | 23 |
| WAPEN, GROOT..... | 23 |
| WAPEN, KLEIN..... | 23 |
| WAPEN, KRUISBOOG..... | 23 |
| WAPEN, PIEK..... | 23 |
| WAPEN, WERP..... | 23 |
| DUBBEL..... | 24 |
| GRONDSLAG..... | 24 |
| KREUPELSLAG..... | 24 |
| TERUGSLAG..... | 24 |
| ALCHEMIE VAARDIGHEDEN..... | 25 |
| ALCHEMIE 1..... | 25 |
| ALCHEMIE 2..... | 25 |
| ALCHEMIE 3..... | 25 |
| ALTIJD ACHTER DE HAND..... | 25 |
| GEOEFENDE SMAAK..... | 25 |
| GEWENNING..... | 25 |
| KRUIDENKENNIS (GEMATIGD KLIMAAT)..... | 26 |
| KRUIDENKENNIS (SUBTROPISCH KLIMAAT)..... | 26 |
| LEER, DRANKJES..... | 26 |
| LEER, GIFFEN..... | 26 |
| RECEPT..... | 26 |
| RECEPTSPECIALISATIE..... | 26 |

| | |
|--|-----------|
| MAGIE VAARDIGHEDEN | 27 |
| CONCENTRATIE | 27 |
| GEOEFENDE GENEZING..... | 27 |
| GODDELIJKE BEGELEIDING..... | 27 |
| LEES MAGIËR RUNEN..... | 27 |
| MAGIËR 1..... | 27 |
| MAGIËR 2..... | 27 |
| MAGIËR 3..... | 27 |
| RITUALIST 1 | 28 |
| RITUALIST 2 | 28 |
| RITUALIST 3 | 28 |
| RITUEEL LEIDER..... | 28 |
| RITUEEL MEESTER | 28 |
| RITUEEL PUNT | 28 |
| RITUEEL SPECIALIST | 28 |
| RITUELE HERKENNING..... | 28 |
| PRIESTER 1 – NOVICE/ACOLIET..... | 29 |
| PRIESTER 2 - PRESBYTER | 29 |
| PRIESTER 3 – VOLWAARDIG PRIESTER..... | 29 |
| THEOLOOG..... | 29 |
| KARDINAAL | 29 |
| HOGEPRIESTER..... | 29 |
| RAADPLEEG GEEST | 29 |
| SCHRIJF MAGISCHE SCROLL..... | 29 |
| NATUUR VAARDIGHEDEN | 30 |
| COMMUNICEER MET DIEREN | 30 |
| DIEREN VRIENDSCHAP..... | 30 |
| DIERLIJKE GEEST | 30 |
| DRUÏDE 1 | 30 |
| DRUÏDE 2 | 30 |
| DRUÏDE 3 | 30 |
| GEEST PUNT..... | 30 |
| LEER, PADDENSTOELEN (SUBTROPISCH KLIMAAT)..... | 31 |
| SPOORZOEKEN 1 | 31 |
| SPOORZOEKEN 2 | 31 |
| VOGELVANGER | 31 |
| WIS SPOOR 1 | 31 |
| WIS SPOOR 2 | 31 |

Bijlage 2 Overzicht Spreuken en Rituelen

| | |
|---|-----------|
| Magiër Spreuken Niveau 1 | 33 |
| Creëer Water 1 | 33 |
| Creëer Lucht 1 | 33 |
| Creëer Vuur 1 | 33 |
| Creëer Voedsel 1 | 33 |
| Magische Bol 1 | 33 |
| Projectiel Schild 1 | 33 |
| Toorts 1 | 33 |
| Aquarius 1 | 33 |
| Magiër Spreuken Niveau 2 | 34 |
| Concentratie 1 | 34 |
| Magische Pijl 1 | 34 |
| Melee Schild 1 | 34 |
| Magisch Schild 1 | 34 |
| Graaf 1 | 34 |
| Creëer Mana 1 | 34 |
| Hypnose 1 | 35 |
| Standbeeld 1 | 35 |
| Verwijder Magie 1 | 35 |
| Magiër Spreuken Niveau 3 | 36 |
| Creëer Water 2 | 36 |
| Creëer Lucht 2 | 36 |
| Creëer Vuur 2 | 36 |
| Creëer Voedsel 2 | 36 |
| Magische Bol 2 | 36 |
| Projectiel Schild 2 | 36 |
| Toorts 2 | 36 |
| Aquarius 2 | 37 |
| Slaap 1 | 37 |
| Magische Druk golf 1 | 37 |
| Zweef 1 | 37 |
| Verstom Magie 1 | 37 |
| Priester Spreuken Niveau 1 | 38 |
| Creëer Water 1 | 38 |
| Creëer Lucht 1 | 38 |
| Creëer Vuur 1 | 38 |
| Creëer Voedsel 1 | 38 |
| Genees Ziekte 1 | 38 |
| Versterk Lichaam 1 | 38 |
| Wilskracht 1 | 38 |
| Verzacht Pijn 1 | 38 |
| Verminder Wond 1 | 39 |
| Fumble 1 | 39 |
| Projectiel Schild 1 | 39 |

| | |
|---|-----------|
| Priester Spreuken Niveau 2 | 40 |
| Genees Wond 1 | 40 |
| Verwijder Gif 1 | 40 |
| Melee Schild 1 | 40 |
| Magisch Schild 1 | 40 |
| Fobie 1 | 40 |
| Goddelijke Slag 1 | 40 |
| Verleng Leven 1 | 40 |
| Herstel Geheugen 1..... | 41 |
| Creëer Mana 1..... | 41 |
| Verwijder Standbeeld 1..... | 41 |
| Priester Spreuken Niveau 3 | 42 |
| Creëer Water 2 | 42 |
| Creëer Lucht 2 | 42 |
| Creëer Vuur 2 | 42 |
| Creëer Voedsel 2 | 42 |
| Genees Ziekte 2 | 42 |
| Versterk Lichaam 2 | 42 |
| Wilskracht 2..... | 42 |
| Verminder Wond 2..... | 43 |
| Fumble 2..... | 43 |
| Projectiel Schild 2 | 43 |
| Verstom Magie 1 | 43 |
| Beschermt 1..... | 43 |
| Verstik 1..... | 43 |
| Haat 1 | 43 |
| Vriendschap 1..... | 44 |
| Weerhoud Aanval 1..... | 44 |
| Verdraai Spreuk 1 | 44 |
| Druïde Rituelen Niveau 1 | 45 |
| Haviksoog (1 Geest Punt) | 45 |
| Bloedhond (1 Geest Punt) | 45 |
| Rattentong (1 Geest Punten)..... | 45 |
| Vossenoor (1 Geest Punten)..... | 45 |
| Bramenstruik (2 Geest Punten)..... | 45 |
| Overgroei (1 Geest Punten)..... | 45 |
| Keverschild (1 Geest Punten) | 45 |
| Hergroei (1 Geest Punten)..... | 45 |
| Druïde Rituelen Niveau 2 | 46 |
| Olifantenhuid (2 Geest Punten) | 46 |
| Giftige Slang (2 Geest Punten) | 46 |
| Boomschors (2 Geest Punten)..... | 46 |
| Beren Sterk (2 Geest Punten)..... | 46 |
| Oektoek Grip (2 Geest Punten) | 46 |
| Spreek met Dieren (2 Geest Punten)..... | 46 |

