

LRP vereniging Enneade

Regelsysteem

Versie 1.1



*Auteur: Peter van Lieshout
Editor: Sjors van Rijswijk
1-4-2017*

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*
- *Alchemie*
- *Magie*
- *Spreuken*

Bij iedere categorie zal een korte uitleg staan.

Omschrijving

Bij iedere vaardigheid vind je de volgende beschrijvingen:

Effect: Een korte omschrijving van wat de vaardigheid je biedt.

Kosten: Dit is het aantal punten, dat je moet besteden om deze vaardigheid te mogen gebruiken.

Vereisten: Sommige vaardigheden kun je alleen aanleren als je ook andere vaardigheden bezit. Deze hebben dan ook altijd met elkaar te maken.

Leermeester: Als er bij een vaardigheid ‘**Leermeester**’ staat, betekent dit dat je een leermeester nodig hebt om je deze vaardigheid IC aan te leren. Bij karakter creatie mogen deze vaardigheden t/m niveau 2 vrij gekozen worden.

Experiment: Als er bij een vaardigheid ‘**Experiment**’ staat, kun je in overleg met de spelleiding op IC experimentele wijze ontdekken wat anders door een Leermeester geleerd zou worden. Bedenk dat dit meer tijd kost omdat het per onderdeel gaat.

Bij spreuken zijn 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, priester en druïde spreuken.

Algemene Vaardigheden:

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

Ambacht

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

Kosten: 20

Experiment

Rijkdom 1

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

Kosten: 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.

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 ic reden voor moet zijn. Verhaalleiding dient de middelen goed te keuren.

Kosten: 5

Houtbewerker

Effect: Je kunt hout bewerken.

Deze ambacht geeft je de mogelijkheid om hout te verwerken tot stoelen, tafels of een palissade. Verder kun je schilden repareren als het **Schild** van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt. Deze vaardigheid is opgedeeld in drie niveaus.

Niveau 1 geeft **Ambacht 1 houtbewerker**: je bent een leerling

Niveau 2 geeft **Ambacht 2 houtbewerker**: je bent een vakman

Niveau 3 geeft **Ambacht 3 houtbewerker**: je bent een gezel

Het repareren van 1 beschermingspunt duurt 15 minuten en kost een grondstof. Wanneer het schild geen beschermingspunten meer over heeft, dan duurt het eerste punt dat je repareert 30 minuten extra. Als je geen reparatieset hebt, kost het repareren twee keer zoveel tijd.

Het creëren van een nieuw schild kost een dag met de vereiste grondstoffen en kan alleen met het juiste gereedschap.

Kosten: 10/niveau (Max: 3)

Leermeester

Experiment

Leerbewerker

Effect: Je kunt leer bewerken.

Deze ambacht geeft je de mogelijkheid om leer te verwerken tot kleding of voetbedekking. Verder kun je leren pantsers repareren als het **Leren pantser** van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt. Deze vaardigheid is opgedeeld in drie niveaus.

Niveau 1 geeft **Ambacht 1 leerbewerker**: je bent een leerling

Niveau 2 geeft **Ambacht 2 leerbewerker**: je bent een vakman

Niveau 3 geeft **Ambacht 3 leerbewerker**: je bent een gezel

Het repareren van 1 beschermingspunt duurt 15 minuten en kost een grondstof. Wanneer het pantser geen beschermingspunten meer over heeft, dan duurt het eerste punt dat je repareert 30 minuten extra. Als je geen reparatieset hebt, kost het repareren minstens 2 keer zoveel tijd.

Je kunt huiden van dieren verwerken tot leer.

Kosten: 10/niveau (Max: 3)

Leermeester

Experiment

Smid

Effect: Je kunt wapens en harnassen maken van metaal.

Deze ambacht geeft je de mogelijkheid om metaal te bewerken in een smidse, denk hierbij aan de ambacht hoefsmid. Verder kun je metalen harnassen repareren als het **Metalen harnas** van hetzelfde niveau of lager is dan het niveau dat jij in deze vaardigheid hebt. Deze vaardigheid is opgedeeld in drie niveaus.

Niveau 1 geeft **Ambacht 1 smid**: je bent een leerling

Niveau 2 geeft **Ambacht 2 smid**: je bent een vakman

Niveau 3 geeft **Ambacht 3 smid**: je bent een gezel

Het repareren van 1 beschermingspunt duurt 15 minuten en kost een grondstof. Wanneer het harnas geen beschermingspunten meer over heeft, dan duurt het eerste punt dat je repareert 30 minuten extra. Op het moment dat je niveau 2 bereikt (status *vakman*,) is het ook mogelijk om metalen wapens te repareren. Het repareren van een wapen kost ongeveer 2 uur en 1 grondstof voor een dolk, 2 grondstoffen voor een zwaard en 3 grondstoffen voor een tweehander. Als je geen reparatieset hebt, kost het repareren minstens 2 keer zoveel tijd.

Het creëren van een metalen harnas of een metalen wapen kost een weekend met de vereiste grondstoffen. Zonder een smidse is het creëren van metalen voorwerpen niet mogelijk.

Kosten: 10/niveau (Max: 3)

Leermeester

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: 10

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. Op het moment dat een locatie door een wond op 1 hitpoint staat, 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. 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.

Kosten: 20

Vereisten: Diagnostiek

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.

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.

Kosten: 30

Vereisten: Opereren 1

Leermeester

Alertheid

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

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

Kosten: 20/niveau (Max: 3)

Balans

Effect: Je kunt gemakkelijker je evenwicht bewaren of herstellen.

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

Kosten: 15

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: 20

Leermeester

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: 15

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 specifieker 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. Een van de mogelijkheden is kennis voorwerpen, hiermee kun je zaken herkennen en vaak een waarde inschatten.

Kosten: 10

Leermeester

Experiment

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 (Max:3)

Leermeester

Robuust

Effect: Je kunt meer klappen verduren dan anderen.

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

Kosten: 30/niveau (Max:3)

Lezen/Schrijven

Effect: Je kunt een taal lezen en schrijven.

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

Kosten: 5

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

Leermeester

Rekenen/Tellen

Effect: Je hebt leren rekenen en tellen.

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

Kosten: 5

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.

Kosten: 5/taal

Leermeester

Zakkenrollen

Effect: Je kunt zakken rollen.

Aan het begin van ieder evenement krijg je een aantal zakkenrol stickers. Dat zijn kleine ronde stickers. Wanneer een sticker 10 seconden onopgemerkt op een voorwerp dat gerold kan worden blijft zitten, mag je naar je slachtoffer toelopen en fluister je hem je niveau zakkenrollen in het oor. Indien het slachtoffer een hoger of gelijk niveau Alertheid heeft, wordt je op heterdaad betrapt en mag deze daarnaar handelen. Indien de alertheid lager is, is je poging gelukt en moet het slachtoffer het voorwerp aan je overhandigen. Vervolgens 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 (Max: 3)

Leermeester

Communiceren 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.
Leermeester

Dieren Vriendschap

Effect: Je hebt meer affiniteit met dieren.

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

Kosten: 15
Vereiste: Communiceren met dieren
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 de verhaalleiding om de juiste effecten duidelijk te maken.

Kosten: 30
Vereisten: Druïde 2, Ritualist 1
Experiment
Leermeester
Niet beschikbaar bij karakter creatie

Gids

Effect: Je kunt een natuurlijke kracht raadplegen voor advies

Met deze vaardigheid mag je *eenmaal* per dag een ritueel houden om een natuurlijke kracht om advies te vragen omtrent een actie die binnen 24 uur na het advies wordt verwacht. Bij de natuurlijke kracht kun je denken aan totems of andere natuurlijke fenomenen. Dit advies wordt vaak in de vorm van een visioen gegeven, in relatie tot de kracht van wie je advies vraagt.

Raadpleeg de verhaalleiding bij gebruik van deze vaardigheid.

Kosten: 20
Vereisten: Dierlijke geest, Ritualist 3, Druïde 3
Experiment

Spoorzoeken 1

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

Kosten: 15
Vereisten: Alertheid niveau 1
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

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

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. De verwijzing naar spreuken geldt voor magiërs en priester, de verwijzing naar rituelen voor druïdes.

Leren pantser

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

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

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

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

Kosten: 10/niveau (Max: 3)

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Metalen harnas

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

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

Een metalen harnas van niveau 2 geeft je op elke bedekte locatie 4 beschermingspunten. Een voorbeeld hiervan is maliën.

Wanneer je een harnas van niveau 2 draagt, kun je geen spreuken en rituelen van niveau 2 en hoger gebruiken.

Een metalen harnas van niveau 3 geeft je op elke bedekte locatie 8 beschermingspunten. Een voorbeeld hiervan is plaatstaal.

Wanneer je een harnas van niveau 3 draagt, kun je geen spreuken of rituelen gebruiken.

Kosten: 10/niveau (Max: 3)

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Schild

Effect: Je kunt met een schild omgaan.

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

Een schild van niveau 2 is redelijk klein en kan met een arm gebruikt worden, denk aan een medium schild. Dit schild heeft 5 beschermingspunten, maar deze punten verdwijnen alleen als er speciale slagen gebruikt worden (zie blz. 24).

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

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

Kosten: 10/niveau (Max: 3)

Experiment

Leermeester voor niveau 3

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.

Kosten: 15

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 uitspelen door het knopen van het 'trektouwtje' 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: 25

Vereisten: Expertise 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

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: 15

Leermeester

Experiment

Wapen, Klein

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

Kosten: 0

Leermeester

Experiment

Wapen, Kruisboog

Effect: Je kunt met kruisbogen omgaan.

Kosten: 15

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: 20

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: 10

Leermeester

Experiment

Kracht / Expertise

Effect: Je kunt speciale calls gebruiken bij gevechten. Op de volgende twee pagina's staan de verschillende calls (referentie op pagina 13 - effecten tijdens het spel) verdeeld over de twee verzamelvaardigheden genaamd kracht en expertise. Calls kunnen een aantal maal per gevecht gebruikt worden, soms wordt het begrip 'encounter' gebruikt. Het gevecht duurt voort tot alle schermutselingen voorbij zijn, ook achtervolgingen en verrassingsaanvallen. Denk hierbij dat als er een gevecht ontstaat, dit voortduurt totdat een van de partijen opgeeft, gevangen of dood is. Een gevecht kan dus 2 minuten duren maar ook langer dan 20 minuten. Mocht je een van de calls in een sociale ontmoeting gebruiken, kan de 'encounter' nog langer duren, het hele gesprek bijvoorbeeld.

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

Kosten: 20/niveau (Max: 5)

Experiment voor niveau 1,2 en 3

Leermeester voor niveau 4 en 5

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

Terugslag

Effect: Je kunt iemand van je afslaan.

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "**Strike**" gebruiken. Wanneer je dan je tegenstander raakt, moet deze vijf meter achteruit stappen en dan op de grond vallen. Een terugslag doet geen schade. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per uur vaker gebruiken, tot een maximum van 5. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 10/niveau (Max:5)

Experiment

Dubbel

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

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "**Double**" gebruiken. Je doet dan als je raakt 2 schade. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 5. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 10/niveau (Max:5)

Experiment

Grondslag

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

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "**Strikedown**" gebruiken. Als je je tegenstander met deze slag raakt, moet hij ter plaatse op de grond vallen. Een grondslag telt als 1 schade. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 4. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 10/niveau (Max:4)

Experiment

Harde slag

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

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

Kosten: 15/niveau (Max:3)

Leermeester

Kreupelslag

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

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call "**Crush**" gebruiken. Je doet dan als je raakt 1 schade op de locatie en je tegenstander mag deze locatie dan 1 minuut lang niet gebruiken. Op het moment dat de locatie gepantserd is, verwoest deze speciale slag ook direct het volledige pantser op die locatie. Dit werkt niet op de torso locatie. Deze slag kan ook gebruikt worden op een schild, in dat geval verwoest deze slag het schild volledig en krijgt de schildarm 1 schade en kan die arm 1 minuut lang niet gebruikt worden. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 2. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 15/niveau (Max:2)

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, flintlock, grote wapens en piek. Elk niveau geeft je vervolgens toegang tot een specifieke vaardigheid, welke daarna een aantal keer bij te kopen is.

Kosten: 20/niveau (Max: 5)

Experiment voor niveau 1,2 en 3

Leermeester voor niveau 4 en 5

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

Verrassingsaanval

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

Met deze vaardigheid mag je een keer per gevecht de call **"Through"** gebruiken. Je doet dan als je raakt 1 schade op de locatie en je negeert pantser daarbij. Per extra niveau mag je de speciale slag een keer per gevecht vaker gebruiken, tot een maximum van 5. Je mag maar een speciale slag tegelijk gebruiken.

Kosten: 10/niveau (Max:5)

Experiment

Ontwijk

Effect: Je kunt iemands slag ontwijken.

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

Kosten: 10/niveau (Max:5)

Experiment

Ontwapen

Effect: Je kunt een voorwerp uit iemands greep slaan.

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

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

Kosten: 10/niveau (Max:4)

Experiment

Onverwachte aanval

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

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

Kosten: 15/niveau (Max:3)

Leermeester

Verstijf

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

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

Kosten: 15/niveau (Max:2)

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. Als een speler een kennis van giffen of kruiden heeft, kan deze kruiden zoeken in het bos. Deze kruiden zijn dan te verwerken tot grondstoffen die een Alchemist kan gebruiken. Het maken van een recept kan als drankje, zalfje, poeder, e.d. en duurt zo'n 30 minuten per niveau. Recepten en kruiden veergaan op het eind van ieder evenement, tenzij je moeite doet om ze in een tuintje te plaatsen of anderszijds moeite doet om ze te behouden.

Kruidenkennis

Effect: Je hebt kennis van kruiden en ook de kennis om ze te verbouwen.

Kosten: 10

Experiment

Giffenkennis

Effect: Je hebt kennis van giffen.

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

Kosten: 10

Experiment

Alchemie

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 'Giffenleer' 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 bij niveau 1, 2 bij niveau 2 en 1 bij niveau 3. Andere recepten kun je vinden, leren of kopen. Elk recept dient met vaardigheidspunten aangekocht te worden.

Kosten: 20

Vereisten: Kruidenkennis en Giffenkennis

Experiment

Leermeester voor niveau 3

Novice recept

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

Met deze vaardigheid kun je een extra recept kiezen vanuit de loresheet van niveau 1, de mogelijke recepten zijn niet algemeen beschikbaar en zijn alleen bij in- en uitcheck te raadplegen voor deze keuze.

Kosten: 5

Apprentice recept

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

Met deze vaardigheid kun je een extra recept kiezen vanuit de loresheet van niveau 2, de mogelijke recepten zijn niet algemeen beschikbaar en zijn alleen bij in- en uitcheck te raadplegen voor deze keuze.

Kosten: 10

Expert recept

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

Met deze vaardigheid kun je een extra recept kiezen vanuit de loresheet van niveau 3, de mogelijke recepten zijn niet algemeen beschikbaar en zijn alleen bij in- en uitcheck te raadplegen voor deze keuze.

Kosten: 15

Receptspecialisatie

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

Met deze vaardigheid kies je één recept, dit recept is je favoriete recept en kun je in de helft van de tijd maken. Je kunt maximaal een specialisatie per alchemie niveau leren.

Kosten: 10

Vereisten: Recept waarin je je wilt specialiseren

Leermeester

Experiment

Altijd achter de hand

Effect: Je krijgt aan het begin van een evenement of baravond eenmaal een voltooid recept of tweemaal de ingrediënten voor het recept. Deze ingrediënten krijg je op een lijstje en je krijgt hier geen echte fysrep voor. Als het gemaakte drankje 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: 10

Vereisten: Receptspecialisatie voor het bewuste recept.

Magie Vaardigheden

Deze vaardigheden hebben te maken met magie gebruik. Om spreuken te kunnen gebruiken moet je priester of 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.

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

Niet beschikbaar bij karakter creatie

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 runenniveau. Je kunt de runen dus alleen lezen als je voldoende magische kennis hebt.

Leermeester

Schrijf Magische Scroll

Met deze vaardigheid kun je net zoveel scrolls maken als je niveau in 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

Priester 1

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

Je bent tot het geloof toegetreden als novice/Acoliet 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

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

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

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Concentratie

Effect: Concentratie geeft magie gebruikers 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. Een spreuk wordt door schade altijd onderbroken, maar met concentratie behoud je de mana.

Kosten: 20/niveau (Max: 3)

Vereisten: Hoge Pijngrens, Priester 1 of Magiër 1 of Druïde 1

Leermeester

Goddelijke Begeleiding

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

Met deze vaardigheid mag je *eenmaal* per dag een ritueel houden om een goddelijke macht om advies te vragen voor een ritueel of onderneming die binnen 24 uur na het advies wordt gehouden. Dit advies wordt niet per definitie in directe waarnemingen gegeven. Raadpleeg de verhaalleiding bij gebruik van deze vaardigheid.

Kosten: 20

Vereisten: Ritualist 3, Ritueel Leider, Priester 3

Leermeester

Geoefende Genezing

Effect: Je helende spreuken helen krachtiger.

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

Kosten: 15

Vereisten: Priester 1 of Druïde 1

Druïde 1

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

Met deze vaardigheid geef je aan dat je een band met de natuur hebt. Hierbij is het mogelijk om een totem te kiezen, een dier of ander onderdeel van de natuur zoals de wind of een boom, en die band te versterken. Een druïde is de stem van de natuur, zowel de hardheid als het beschermende zit verweven in je persoonlijkheid.

Kosten: 20

Experiment

Druïde 2

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

Met deze vaardigheid geef je aan dat je een band met de natuur hebt. Hierbij is het mogelijk om een totem te kiezen, een dier of ander onderdeel van de natuur zoals de wind of een boom, en die band te versterken. Een druïde is de stem van de natuur, zowel de hardheid als het beschermende zit verweven in je persoonlijkheid.

Kosten: 20

Vereisten: Druïde 1

Leermeester

Druïde 3

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

Met deze vaardigheid geef je aan dat je een band met de natuur hebt. Hierbij is het mogelijk om een totem te kiezen, een dier of ander onderdeel van de natuur zoals de wind of een boom, en die band te versterken. Een druïde is de stem van de natuur, zowel de hardheid als het beschermende zit verweven in je persoonlijkheid.

Kosten: 20

Vereisten: Druïde 2

Experiment

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Aspect van de natuur

Effect: Je kunt de kracht van de natuur tijdelijk bewaren

Met deze vaardigheid kun je een aspect van de natuur tijdelijk bewaren in een beschildering die je in een ritueel op iemand zet. Deze beschildering kan later door de drager gebruikt worden om een persoonlijk effect in te laten gaan. Dit effect is een druïde spreuk die je zelf bezit, denk hierbij als voorbeeld aan een beschildering van een olifant voor '*Olifantenhuid*'. Je kunt per dag tweemaal je niveau druïde aan beschilderingen maken, ze kosten hun niveau +1 aan mana. De aspecten moeten dezelfde dag gebruikt worden. Bespreek dit vooraf duidelijk met de verhaalleiding om de juiste effecten duidelijk te maken.

Kosten: 15

Vereisten: Druïde 2, Dieren vriendschap

Experiment

Leermeester

Niet beschikbaar bij karakter creatie

Extra Mana

Je voelt de magie door je aderen stromen en weet wat de spreuken kracht geeft. Of je je kracht uit de elementen, van de goden of van de natuur krijgt, jij weet die kracht te versterken. Deze vaardigheid geeft je 1 extra mana, bovenop de mana van je spreuken.

Kosten: 4/punt

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

Niet beschikbaar bij karakter creatie

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 bestudeert 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

Spreuken

Magiërs, Priesters en Druïdes maken gebruik van voorgeschreven spreuken, welke je in dit hoofdstuk kunt vinden verdeeld per niveau. Ieder type spreuken en rituelen heeft een algemene omschrijving, waarna de specifieke omschrijvingen per spreuk volgt. Karakters dienen tijdens het spel het 3^{de} niveau magiër, priester en/of druïde te bereiken, dit niveau is bij karakter creatie niet beschikbaar. De spreuken t/m niveau 3 zijn vrij te kiezen, en geven het aantal mana van het niveau automatisch. Spreuken kun je uitspreken vanuit je mana pool. Als je bijvoorbeeld 3 niveau 1, 2 niveau 2 en 3 niveau 3 spreuken hebt, heb je 16 mana voor spreuken, deze kun je vervolgens verdelen op een willekeurige manier binnen je spreuken. De vaardigheid "Extra mana" geeft je de mogelijkheid om meer mana te krijgen.

Magiër, priester en druïde Spreuken

Voor alle magische spreuken geldt:

- Per aankoop van de spreuk krijg je het niveau aan mana per dag, tenzij anders aangegeven bij de desbetreffende spreuk.
- Magiër spreuken hebben een standaard casttijd van 3 seconden, mits anders aangegeven. Magiër spreuken hebben vaak een direct effect.
- Priester spreuken hebben een standaard casttijd van 6 seconden, mits anders aangegeven.
- Druïde spreuken hebben een standaard casttijd van 15 seconden, mits anders aangegeven. Druïde spreuken hebben meestal een langere werkingstijd.

Hogere niveau spreuken

Op de volgende pagina's staan de gangbare spreuken voor niveau 1 t/m 3. Binnen het spel zal het mogelijk zijn om hogere niveau's spreuken tegen te komen en te leren, deze staan niet in het regelboek aangezien ze niet algemeen beschikbaar zijn voor spelers. Ook zijn er giften van goden, de elementen of de natuur die op het niveau van 4 of 5 komen, denk hierbij aan groeps effecten. Deze spreuken en giften zijn IC wel te vinden en leren, al is het wel een uitdaging. Deze hogere niveau spreuken kunnen toegewezen en geleerd worden vanaf dat je niveau 3 bereikt in magiër, priester of druïde.

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 pagina 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 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: 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 schadelijk 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.

Mêlee 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 rituele energie 1

De magiër verzamelt de energie van zijn magische krachten. 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 omzetten in een kristal die een ritualist kan gebruiken in een ritueel. De vrijgekomen rituele energie verdampst na 60 minuten. Het kristal met rituele energie moet hetzelfde evenement gebruikt worden anders verdampst deze ook.

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

Kosten: 5

Effect: 1 ritueel punt per geïnvesteerde mana

Casttijd: 10 seconden

Vereisten: Leermeester

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 pagina 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 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 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: 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, door middel van 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, door middel van 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 pagina 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, door middel van 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, door middel van 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, door middel van 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, door middel van een gebed een magische aura om een persoon. De eerst volgende geest beïnvloedende spreuk van hetzelfde niveau van deze spreuk heeft geen effect op deze persoon.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Negeer 1 niveau 1 geest beïnvloedende spreuk

Bereik: Aanraking

Verzacht Pijn 1

De priester vormt, door middel van 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 lichamen restricties blijven van toepassing.

Kosten: 15

Doel: 1 persoon

Duur: Verzacht pijn voor 1 minuut

Bereik: Aanraking

Verminder Wond 1

De priester vormt, door middel van 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, door middel van 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, door middel van 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 een gif, gelijk aan het niveau van deze spreuk. Een niveau 1 gif kost dus 1 mana en een niveau 2 gif kost 2 mana!

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Verwijder 1 gif

Bereik: Aanraking

Mêlee Schild 1

De priester verzamelt, door middel van 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, door middel van 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 door middel van 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, door middel van 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 wordt volgehouden. De priester en de persoon kunnen geen verdere acties ondernemen. Het effect wordt onderbroken zodra de priester zijn concentratie verliest en stopt met bidden.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Gedurende het gebed

Bereik: Aanraking

Vereisten: Verminder wond 1; Leermeester niveau 3

Herstel Geheugen 1

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

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Verwijder 1 niveau 1 magisch geest beïnvloedend effect

Bereik: Aanraking

Creëer Mana 1

De priester verzamelt, door middel van een gebed, energie van zijn godheid. De priester kan deze pure energie zelf in een ritueel bijdragen of deze omzetten in een kristal. De vrijgekomen rituele energie verdampt na 60 minuten. Een priester kan een kristal gebruiken als mana en een ritualist kan deze gebruiken als ritueel punt. Het kristal met pure energie moet uiterlijk het eerstvolgend evenement gebruikt worden anders verdampt deze ook, een kristal kan maximaal 5 mana bevatten. De spreuk kost 1 mana om te gebruiken, de overige mana die gebruikt worden voor deze spreuk gaan in het kristal. Indien er rituele punten gegenereerd worden voor direct gebruik, kost de spreuk net zo veel mana als dat het rituele punten geeft.

(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

Veroorzaak Wond 1

De priester vormt, door middel van 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: 10

Doel: Veroorzaak 1 wond op 1 locatie

Bereik: Aanraking

Verwijder Standbeeld 1

De priester vormt, door middel van 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

Vriendschap 1

De priester uit een gebed, waarmee hij een vriendschappelijke band schept 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

Priester Spreuken Niveau 3

Creëer Water 2

De priester verzamelt, door middel van 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, door middel van 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 pagina's 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, door middel van 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, door middel van 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, door middel van 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. Deze spreuk kun je niet combineren met Versterk Lichaam 1. Onafhankelijk van je nieuwe niveau, krijg je als speciale slag een terugslag voor het eerstvolgende gevecht extra, de call is **'strike'**.

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: 2 strength erbij voor 2 minuten

Bereik: Aanraking

Vereisten: Versterk lichaam 1

Wilskracht 2

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

Kosten: 10

Doel: 1 persoon

Duur: Negeer 1 niveau 2 geest beïnvloedende spreuk (of lager)

Bereik: Aanraking

Vereisten: Wilskracht 1

Verminder Wond 2

De priester vormt, door middel van 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, door middel van 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, door middel van 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 2 of lager.

Kosten: 20

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Vereisten: Leermeester

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, door middel van 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

Druide Spreuken Niveau 1

Bloedzuiger

Effect: Je kunt een niet-magische gif overnemen.

Met deze spreuk kun je een niet-magisch gif overnemen van het doelwit. Je bent daarna dus wel zelf slachtoffer van dat gif. Nadat je het gif hebt overgenomen, ben je 15 minuten beschermd tegen dat gif.

Kosten: 10

Dierlijke Reflexen

Effect: Je krijgt tijdelijk verbeterde zintuigen.

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

Kosten: 5

Duur: 1 uur

Hergroei

Effect: Je kunt een wond versneld dicht laten groeien.

Met deze spreuk kun je het natuurlijke helingsproces versnellen. Je geneest 1 HP op een locatie naar keuze. Bij een andere Druide geneest dit 2 HP. Wel duurt het 5 minuten voordat het punt terug komt.

Kosten: 10

Keverschild

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

Met deze spreuk 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 of tot gebruikt

Kruidengroei

Effect: Je kunt zaadjes wonderbaarlijk snel tot een volwassen exemplaar laten groeien.

Met deze spreuk kun je de natuurlijke groei dermate versnellen, dat je na 30 minuten voldoende kruiden hebt voor een niveau 1 alchemie recept. In principe gaat het om 3 kruiden, die je zelf kunt kiezen.

Kosten: 5

Luizenplaag

Effect: Je kunt je wil opleggen aan de natuur en een luizenplaag oproepen.

Met deze spreuk kun bij een ander een zodanige jeuk oproepen, dat deze persoon zich gedurende 1 minuut zal moeten blijven krabben vanwege de jeuk. De luizen zijn zo vasthoudend, dat het doelwit niet kan aanvallen of spreuken kan casten, maar zich alleen kan verdedigen.

Kosten: 10

Overgroei

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

Met deze spreuk kun je iemands voeten en enkels laten omwikkelen met planten. Het doelwit moet 1 minuut blijven stilstaan. Dit ritueel werkt alleen buiten. Na 10 goede slagen met een zwaard of bijl is de persoon ook bevrijd.

Kosten: 10

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Druide spreuken niveau 2

Beren Sterk

Effect: Je wordt tijdelijk sterker.

Met deze spreuk wordt je totale niveau in Kracht tijdelijk met 1 verhoogd. Onafhankelijk van je nieuwe niveau, krijg je als speciale slag een terugslag voor het eerstvolgende gevecht extra, de call is 'strike'.

Kosten: 10

Duur: 1 uur

Boomschors

Effect: Je huid wordt versterkt met boomschors.

Je krijgt met deze spreuk tijdelijk 1 harnaspunt per locatie.

Kosten: 10

Duur: 1 uur

Bramenstruik

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

Met deze spreuk 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. Ook is het mogelijk voor de persoon om zich los te slaan, in dat geval krijgt hij 1 extra schade op beide been locaties en is hij na 10 goede slagen van een zwaard of bijl los.

Kosten: 10

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Giftige Slang

Effect: Je bent tijdelijk immuun tegen zwakke giften, gemaakt met een novice recept (Alchemie 1)

Indien je al vergiftigd was voordat je deze spreuk gebruikt, wordt de zwaarte van het gif met 1 niveau verlaagd.

Kosten: 10

Duur: 12 uur

Leeuwenhart

Effect: Je wordt erg dapper.

Met deze spreuk krijg je tijdelijk de moed van een leeuw. Dit betekent dat je een gevecht lang Fobieloos bent.

Kosten: 10

Duur: 1 uur, maximaal een gevecht

Natuurlijk Verval

Effect: Je kunt het verval van de natuur overbrengen via je handen.

Met deze spreuk krijg je de gave om de vernietigende kracht van de natuur over te brengen. Je kunt een voorwerp wat in een hand past, vastpakken en latten vervallen tot de basis. Aangezien dit verval tijd kost, kun je deze spreuk niet in een gevecht gebruiken. Enkele voorbeelden: een wapen zal roesten, een houten schild zal breken en een mens zal een ziekte krijgen.

Voor de ziekte dient de verhaalleiding een call te maken, omdat er meerdere factoren zijn die bepalen wat voor ziekte het wordt!

Kosten: 15

Duur: 1 minuut

Oektoek Grip

Effect: Je bent tijdelijk immuun tegen ontwapen aanvallen.

Met deze spreuk versterkt je greep op voorwerpen die je vast hebt. Je mag "no effect" roepen als iemand een 'Disarm' tegen je gebruikt. 'Disarm 2' werkt nog steeds tegen je.

Kosten: 10

Duur: 1 uur

Olifantenhuid

Effect: Je hebt tijdelijk meer weerstand tegen dodelijke aanvallen.

Met deze spreuk krijg je tijdelijk +1 HP op iedere locatie.

Kosten: 10

Duur: 1 uur of tot gebruikt

Spreek met Dieren

Effect: Je kunt praten met een dier.

Met deze spreuk krijg je de gave om te praten met een dier. Het dier praat terug vanuit zijn beleevingswereld. Het dier is niet verplicht terug te praten, maar zal proberen naar zijn beste vermogen te antwoorden. Dieren liegen nooit.

Kosten: 10

Duur: 10 minuten

Druïde spreuken niveau 3

Boomloper

Effect: Je hebt de mogelijkheid om via bomen te reizen.

Met deze spreuk kun je je via bomen verplaatsen. Je mag een boom aanraken en vervolgens met je hand omhoog naar een andere boom lopen op maximaal 10 meter afstand. Je bent op dat moment onderdeel van de natuur en kunt niet gezien, geraakt of op andere manier waargenomen worden. Als alternatief mag je ook op een snelle pas naar een vooraf geparpareerde plaats, een grove genaamd. Een grove kan alleen bestaan in overleg met de verhaalleiding.

Let op: deze spreuk is persoonlijk en kan niet op iemand anders uitgesproken worden.

Kosten: 15

Katachtige Snelheid

Effect: Je wordt tijdelijk beweeglijker.

Met deze spreuk wordt je totale niveau in Expertise tijdelijk met 1 verhoogd. Onafhankelijk van je nieuwe niveau, mag je in het eerstvolgende gevecht twee aanvallen ontwijken, de call is 'Dodge'.

Kosten: 15

Duur: 1 uur

Kruidentuin

Effect: Je kunt zaadjes wonderbaarlijk snel tot meerdere volwassen exemplaren laten groeien.

Met deze spreuk kun je de natuurlijke groei dermate versnellen, dat je na 30 minuten voldoende kruiden hebt voor drie niveau 1 alchemie recepten of een alchemie 2 recept. In principe gaat het om 9 kruiden, die je zelf kunt kiezen.

Kosten: 15

Duur: 1 uur

Regeneratie

Effect: Je wordt tijdelijk gesterkt door de helende kracht van de natuur.

Met deze spreuk kun je grote wonden en zelfs missende lichaamsdelen regenereren. Elke 5 minuten dat je rust genees je een wond, tot een maximum van 5. Bij een Druïde geneest dit na 30 minuten ook een ziekte of gif van ieder niveau.

Kosten: 20

Duur: maximaal 30 minuten

Rust van de Natuur

Effect: Je kunt je laten gaan in de stilte en tijdloosheid van de natuur.

Met deze spreuk kun je je totaal afkeren van de strijd. In de praktijk spreek je je wil uit om niet te vechten en wordt je tijdelijk immuun voor alle fysieke schade, dit is voor de duur van een gevecht met 10 minuten als maximum. Gedurende deze spreuk kun je geen wapens vasthouden en geen spreuken uitspreken. Enige uitzondering zijn de genezingsspreuken, die mag je wel gebruiken. De spreuk vervalt alleen als je door magische schade geraakt wordt. Tevens mag je een geest beïnvloedende spreuk negeren, denk hierbij aan fobie.

Kosten: 20

Duur: 1gevecht met een maximum van 10 minuten

Spoorloos

Effect: Je laat tijdelijk geen sporen achter.

Met deze spreuk wordt je totaal opgenomen in de natuur. In de praktijk betekent dit dat je gedurende een wandeling midden in de natuur geen sporen achterlaat. Ook ben je gecamoufleerd als je stil staat en geen geluid maakt, je mag dan je vinger opsteken.. Deze camouflage mag je maximaal 5 aaneengesloten minuten gebruiken binnen de 30 minuten dat je spoorloos bent. Gedurende deze 5 minuten ben je effectief onzichtbaar, tenzij je geluid maakt, je beweegt of binnen 5 meter van een persoon komt. Je kunt tot 4 personen meenemen op je wandeling, dit kost 1 mana per extra persoon.

Kosten: 15

Duur: 30 minuten, camouflage maximaal 5 minuten

Bijlage 1 Overzicht Vaardigheden

ALGEMENE VAARDIGHEDEN:	3
AMBACHT	3
RIJKDOM 1.....	3
RIJKDOM 2.....	3
EXTRA MIDDELEN	3
HOUTBEWERKER	3
LEERBEWERKER	3
SMID	4
DIAGNOSTIEK	4
EERSTE HULP.....	4
OPEREREN 1.....	4
OPEREREN 2.....	4
ALERTHEID	4
BALANS	4
FOBIELOOS.....	5
HOGЕ PIJNGRENS	5
KENNIS.....	5
OPEN SLOT	5
ROBUUST.....	5
LEZEN/SCHRIJVEN	5
REKENEN/TELLEN.....	5
SPREEK TAAL	5
ZAKKENROLLEN	5
COMMUNICEREN MET DIEREN	6
DIEREN VRIENDSCHAP	6
DIERLIJKE GEEST	6
GIDS	6
SPOORZOEKEN 1	6
SPOORZOEKEN 2	6
WIS SPOOR 1	6
WIS SPOOR 2	6
ALCHEMIE VAARDIGHEDEN	11
KRUIDENKENNIS	11
GIFFENKENNIS	11
ALCHEMIE.....	11
NOVICE RECEPT.....	11
APPRENTICE RECEPT.....	11
EXPERT RECEPT	11
RECEPTSPECIALISATIE	11
ALTIJD ACHTER DE HAND.....	11

GEVECHTVAARDIGHEDEN.....	7
LEREN PANTSER.....	7
METALEN HARNAS.....	7
SCHILD.....	7
TWEEHANDIGHEID.....	7
WAPEN, BOOG.....	8
WAPEN, FLINTLOCK.....	8
WAPEN, GEMIDDELD.....	8
WAPEN, GROOT.....	8
WAPEN, KLEIN.....	8
WAPEN, KRUISBOOG.....	8
WAPEN, PIEK.....	8
WAPEN, WERP.....	8
KRACHT / EXPERTISE.....	8
KRACHT.....	9
TERUGSLAG.....	9
DUBBEL.....	9
GRONDSLAG.....	9
HARDE SLAG.....	9
KREUPELSLAG.....	9
EXPERTISE.....	10
VERRASSINGSAANVAL.....	10
ONTWIJK.....	10
ONTWAPEN.....	10
ONVERWACHTA AANVAL.....	10
VERSTUJF.....	10
MAGIE VAARDIGHEDEN	12
MAGIËR 1.....	12
MAGIËR 2.....	12
MAGIËR 3.....	12
LEES MAGIËR RUNEN.....	12
SCHRIJF MAGISCHE SCROLL.....	12
PRIESTER 1.....	12
PRIESTER 2.....	12
PRIESTER 3.....	12
CONCENTRATIE.....	13
GODDELIJKE BEGELEIDING.....	13
GEOEFENDE GENEZING.....	13
DRUÏDE 1.....	13
DRUÏDE 2.....	13
DRUÏDE 3.....	13
ASPECT VAN DE NATUUR.....	13
EXTRA MANA.....	13
RITUALIST 1.....	14
RITUALIST 2.....	14
RITUALIST 3.....	14
RITUEEL LEIDER.....	14
RITUEEL MEESTER.....	14
RITUEEL PUNT.....	14
RITUEEL SPECIALIST.....	14
RITUELE HERKENNING.....	14

Bijlage 2 Overzicht Spreuken

Magiër Spreuken Niveau 1

Creëer Water 1	29
Creëer Lucht 1	29
Creëer Vuur 1	29
Creëer Voedsel 1	29
Magische Bol 1	29
Projectiel Schild 1	29
Toorts 1	29
Aquarius 1	29

Magiër Spreuken Niveau 2

Concentratie 1	30
Magische Pijl 1	30
Mêlee Schild 1	30
Magisch Schild 1	30
Graaf 1	30
Creëer rituele energie 1	30
Hypnose 1	31
Standbeeld 1	31
Verwijder Magie 1	31

Magiër Spreuken Niveau 3

Creëer Water 2	32
Creëer Lucht 2	32
Creëer Vuur 2	32
Creëer Voedsel 2	32
Magische Bol 2	32
Projectiel Schild 2	32
Toorts 2	32
Aquarius 2	33
Slaap 1	33
Magische Druk golf 1	33
Zweef 1	33
Verstom Magie 1	33

Priester Spreuken Niveau 1

Creëer Water 1	34
Creëer Lucht 1	34
Creëer Vuur 1	34
Creëer Voedsel 1	34
Genees Ziekte 1	34
Versterk Lichaam 1	34
Wilskracht 1	34
Verzacht Pijn 1	34
Verminder Wond 1	35
Fumble 1	35
Projectiel Schild 1	35

Priester Spreuken Niveau 2

Genees Wond 1	36
Verwijder Gif 1	36
Mêlee Schild 1	36
Magisch Schild 1	36

Priester Spreuken Niveau 2

Fobie 1	36
Goddelijke Slag 1	36
Verleng Leven 1	36
Herstel Geheugen 1	37
Creëer Mana 1	37
Veroorzaak Wond 1	37
Verwijder Standbeeld 1	37
Vriendschap 1	37

Priester Spreuken Niveau 3

Creëer Water 2	38
Creëer Lucht 2	38
Creëer Vuur 2	38
Creëer Voedsel 2	38
Genees Ziekte 2	38
Versterk Lichaam 2	38
Wilskracht 2	38
Verminder Wond 2	39
Fumble 2	39
Projectiel Schild 2	39
Verstom Magie 1	39
Bescherm 1	39
Verstik 1	39
Haat 1	39

Druïde Spreuken Niveau 1

Bloedzuiger	40
Dierlijke Reflexen	40
Hergroei	40
Keverschild	40
Kruidengroei	40
Luizenplaag	40
Overgroei	40

Druïde spreuken niveau 2

Beren Sterk	41
Boomschors	41
Bramenstruik	41
Giftige Slang	41
Leeuwenhart	41
Natuurlijk Verval	41
Oektoek Grip	41
Olifanten huid	41
Spreek met Dieren	41

Druïde spreuken niveau 3

Boomloper	42
Katachtige Snelheid	42
Kruidentuin	42
Regeneratie	42
Rust van de Natuur	42
Spoorloos	42