

# Freams

*Fabel*



7 Realms is een larpsetting van Stichting Fabel.

Deze regels zijn tot stand gekomen met de hulp van Frank Vermeulen, Anne van der Ham, Anja Jansen en Rik Taatgen. Lennart willen we hierbij danken voor zijn advies. Verder gaat onze dank uit naar onze andere playtesters: Mark, Maaïke, Jantien, Sascha, Johannes, Jana, Bram, Martijn, Patrick en Chris.

Namens 7 Realms,

Martijn Verwegen

0. Welkom in het Woud .....	3
1. Inleiding .....	5
Algemene regels .....	5
Veilig vechten regels: .....	7
2 De Basis van LRP .....	8
Interactie en gevechten .....	9
3. Karakters .....	10
Achtergrond.....	10
Aangeboren Scores (Ability Scores) .....	12
4. Basis Vaardigheden (Basic Skills).....	15
Leermeester .....	15
Niveau .....	15
Lichaam (body).....	16
Ziel (Spirit).....	18
Geest (Mind).....	22
5. Magie (Magic) .....	27
Een spreuk gebruiken.....	27
Theorie: De Assen van magie .....	28
Niveau 1 spreuken.....	29
Licht Spreuken N1 .....	31
Grijs Spreuken N1 .....	32
Duister Spreuken N1 .....	33
Niveau 2 spreuken.....	34
Duister Spreuken N2 .....	34
Licht Spreuken N2.....	36
Grijs Spreuken N2 .....	37
Niveau3 Spreuken worden enkel in het spel geleerd .....	38
6. Bezittingen en inkomen .....	39
Basis inkomen.....	39
Spullen en kosten daarvan .....	40
7. Calls en effecten lijst .....	43

## 0. Welkom in het Woud

De avond viel sneller dan Mishar verwacht had. *“Ik dacht dat we er al zouden zijn”* schoot door zijn hoofd terwijl lichtelijke paniek zich van hem meester maakte. “Ik heb toch wel het juiste pad gekozen bij de driesprong?” vroeg hij aan Ragash, de brede Koor die hem al jaren als lijfwacht vergezelde. Ragash haalde zijn schouders op en sprong van de wagen. Kort legde hij zijn oor tegen een boom terwijl de wagen verder reed tussen de zee van bladeren. “We zitten goed, nog een half uur” sprak de koor met een grijns. *“Gelukkig”* dacht Mishar terwijl zijn kompaan weer op de wagen klom. De Oriaanse handelaar was echter verre van gerust, een half uur door een duister woud was geen fijn vooruitzicht. Het paard hinnikte ongemakkelijk, ook het dier leek het duister wordende woud te vrezen.

Terwijl de laatste zonnestrallen onderaan de hemel verdwenen dacht Mishar dat hij een nieuw licht zag ontwaken, ver weg op een zijpad tussen de bomen. “Het dorp... De zeven zijn geprezen, we zijn er!” zei hij met duidelijke opluchting en stuurde zijn de wagen het zijpad op. Het pad werd echter al snel nauwer en doornige takken schraapte het gezicht van de Oriaan. Ragash liet een korte kreet en wees achter hen, waar geen pad meer te zien was. Overal om hen heen was het woud.

Gezichten vormden zich in de bomen en bladeren om hen heen, die verlicht werden alsof duizenden kleine sterren fonkelden op ieder blad. De handelaar was verstijft van angst, maar de Koor greep naar zijn strijdbijl. Gelach klonk en de takken weken voor de slagen van de bijl alsof de bomen en de wind speelden met de woeste krijger. Brullend sprong Ragash van de wagen en hakte in op de wortels van de boom. Vrijwel onmiddellijk hield het gelach en klonk een ijzige kreet van woede door het woud. Een wezen, half vrouw, half boom, met ogen duisterder dan de nacht zelf verscheen achter de Koor en met wat leek op een zachte aanraking wierp ze hem het woud in. Mishar greep naar zijn bidkrans en sloot zijn ogen en prevelde een laatste gebed *“heilige lucius, beschermheer tegen het kwaad, red mij...”*. Langzaam bevroor de lucht om hem heen, zijn adem stokte in zijn keel en langzaam begon de wereld te vervagen.

Alles was als een droom, na de kou was er opeens een warme gloed en flitsen van licht. Een man stapte tussen de gezichten en sprak hen toe in een taal die Mishar niet kende. De bladeren begonnen te openen en Mishar zag dat hij weer op het pad was, samen met Ragash op de wagen en de vreemdeling naast hem. Zijn hoofd spon alsof hij de midwinternacht drinkend had doorgebracht met Noxiaanse krijgers. “Je hebt geluk gehad, dit woud bevat meer als dryaden” sprak de man met een lichte stem. “Volg het pad, en blijf er op, jullie zijn niet ver van het dorp.” Mishar volgde het advies op zonder vragen. Nog eenmaal keek hij om en zag de puntige oren van de man. *“een van de fae kinderen”* dacht hij bij zichzelf en zag de man weer verdwijnen.

Het dorp was inderdaad niet ver, maar al snel zag Mishar waarom de vreemdeling niet thuis gebleven was. De banieren van de inquisitie prijken over het dorp. *“Gordiaanse idioten”* dacht Mishar, maar hij hield zich stil en liep naar de dorpsal. Aldaar was een klein spektakel aan de gang. Een Breaanse heer en zijn gevolg wisselde scherpe woorden met de inquisiteurs. Duidelijk had deze “sir” geen behoefte aan hun aanwezigheid in ZIJN dorp. Ragash tikte Mishar op de schouder en wees hem op de taverne een stukje verderop.

Een verzameling van reizigers bevond zich daar binnen. Een groepje Noxianen gehuld in leer en bond waren openlijk aan het kaarten om geld, duidelijk onbekommerd om de inquisiteurs net daarbuiten. Een tafel verder was een Lauaanse dame was duidelijk niet onder van de pogingen van een Dolaanse dandy om haar te versieren. Verder waren vooral lokalen, waaronder Elrik de waard, een oude bekende van Mishar. Een brede glimlach verscheen op diens gezicht terwijl hij de handelaar begroette **“Welkom in het woud!”**

## 1. Inleiding

Dit is het regelboek voor 7Realms LRP. In Levend rollenspel (Live Role Playing, LRP) komen improvisatietheater en spel samen. Iedereen neemt tijdens een evenement een rol aan en blijft de rol vervullen voor de duur van het evenement. Deze rollen kunnen vast of wisselend zijn met als uiteindelijk doel om samen een verhaal neer te zetten. Dit betekent een weekend lang intriges, fantasy, gevechten en meer.

Net als andere vormen van improvisatietheater heeft LRP een structuur waarbinnen dit verhaal speelt, de spelregels. Deze staan uitgewerkt in dit regelboek. Natuurlijk verwachten we niet dat iedereen al deze regels uit zijn of haar hoofd leert. Daarom hebben we alles zo geschreven dat je met een paar basisregels en een lijstje met effecten (dingen die je karakter kunnen beïnvloeden) eigenlijk alles weet wat in het spel zelf noodzakelijk is. Verder helpt het regelboek je met het maken van een karakter waarmee je de wereld van de Zeven Rijken kan betreden.

### Afkortingen

Een kort overzicht van de belangrijkste:

IC	In Character (alles wat er in het spel met je karakter gebeurt)
OC	Out of Character (alles wat er buiten het spel gebeurt)
LP	LevensPunten
BP	BepanseringsPunten
EP	Essentie Punten
VP	VaardigheidsPunten
N1	Niveau 1 (etc...)
NPC	Non Player Character
PC	Player Character

### Algemene regels

Tijdens 7 Realms gebruiken we de huisregels van stichting. Hieronder staat een overzicht van de belangrijkste huisregels die wij hanteren. Voordat je verder leest en een karakter maakt, neem dit goed door.

### Gedrag

IC en OC scheiden: Het is uiteindelijk een spel, laat je problemen van buiten het spel (OC) buiten het spel, en je problemen van binnen het spel (IC) binnen het spel. Mocht je toch een probleem hebben en er niet uitkomen, kom dan naar de organisatie toe.

Fysiek contact: Houd het veilig en houd het netjes. Simpele regel: bij twijfel of de ander het goed zou vinden, gewoon niet doen.

Romantische of seksuele relaties: IC relaties zijn natuurlijk toegestaan. Echter ga niet verder dan de andere persoon OC toelaat. Ook niet als dat in het spel wel lijkt te kunnen bij zijn of haar personage. Het handigst is om met de ander van tevoren OC te overleggen over jullie grenzen in deze situaties.

Alcoholgebruik: Geniet, maar drink met mate. Ga zeker niet vechten (ook niet met LRPwapens) als je alcohol op hebt. Het beste tijdstip om te drinken is na tijd-uit in de bar.

Drugs of verdovende middelen: Bezit en gebruik hiervan zijn niet toegestaan tijdens het evenement. Misbruik hiervan is een van de weinige dingen die je direct een permanente ontzegging van het evenement kunnen opleveren.

Taalgebruik: Spreek gewoon zoals jij denkt dat je karakter hoort te spreken, maar houd rekening mee dat (calls uitgezonderd) wat je zegt eigenlijk altijd IC is. Verwacht dus ook een passende IC reactie terug. OC racistisch of beledigend taalgebruik is echter niet ok. (vuile elf is prima, klote-Hollander niet)

Spullen: Wees voorzichtig met de eigendommen van anderen en van de organisatie. Sloop je dingen dan houden we je daarvoor financieel verantwoordelijk.

De organisatie: Wij proberen het voor iedereen leuk te maken. Je kan altijd naar ons toe komen met vragen of opmerkingen. Als het niet urgent is, probeer daar mee te wachten tot een rustig moment. Soms kunnen we iets van je vragen wat niet in de regels staat. Luister dan altijd naar spelleiding. Wij doen dit enkel als het nodig is en proberen daarin met iedereen rekening te houden.

## **Veiligheid**

Man-down: De uitroep “**man down**” wordt geroepen als iemand echt gewond raakt en daarvoor per direct moet worden behandeld. Blijf STAAN bij het slachtoffer en wacht op de aansnellende EHBO-er. Alle anderen die “man-down” horen gaan op de grond/op hun hurken zitten, zodat de EHBO-ers snel zien waar dus het slachtoffer is. Mocht er geen EHBO-er ter plekke van het ongeluk zijn, zal iemand zo snel mogelijk een EHBO-er erbij halen. Het spel is nu bevroren totdat de call ‘**Tijd In**’ wordt gemaakt door de spelleiding.

Computer: Als er iets gebeurd wat voor jou om OC redenen emotioneel te zwaar is, kan je het spel per direct stil leggen door het woord “**computer**” uit te spreken. De andere persoon moet dan ophouden! Vervolgens mag je met hand omhoog weglopen en even rust nemen als je dat nodig hebt. Licht even de organisatie in, zodat we kunnen kijken of het goed met je gaat. Deze regel is niet bedoeld om IC problemen te vermijden als je iets OC niet leuk vind.

Rood/Wit lint: Iemand die om fysieke OC redenen niet mag vechten, draagt een rood/wit lint. Deze persoon mag NOOIT fysiek worden aangevallen of aangeraakt! Deze personen zullen actief gevechten te vermijden. Als je ze toch in een gevecht tegenkomt, zeg dan OC tegen ze dat jouw karakter ze IC neerslaat, maar voer het nooit daadwerkelijk uit.

Vuur, etc...: Bespreek dit met de organisatie. Dit kan meestal op de vuurplaats/kampvuurkuil bij een locatie, maar we zijn er verder voorzichtig mee.

Gevechten: Volg ALTIJD de veilig vecht regels in de lijst in het onderstaande blok. Iedereen die voor het eerst op een evenement van ons is, moet meedoen aan de “veilig vechten” training van onze wapenmeester.

### **Veilig vechten regels:**

- 1) Denk na bij wat je doet!
- 2) Niet vechten als je niet helder bent. Dus heb je alcohol gedronken (al is het maar 1 consumptie) of gebruik je bepaalde medicijnen die je reactievermogen beïnvloeden of andere middelen of heb je bepaalde limiterende beperkingen mag je niet vechten!
- 3) Je wapen moet goedgekeurd zijn door de wapenmeester van de organisatie.
- 4) Houd je slagen in, oftewel vlak voordat je iemand raakt rem je je slag af.
- 5) Kijk altijd achter je tegenstander en waarschuw deze voor obstakels.
- 6) Het hoofd is geen locatie om te raken. Slagen in de buurt van het hoofd of die het hoofd kunnen raken zijn verboden. Pas dus op met onderhandse en bovenhandse slagen.
- 7) Sla niet op gevoelige lichaamsdelen, zoals vingers, geslachtsdelen en borsten.
- 8) Geen fysiek contact! Je wapen mag een tegenstander raken, jij niet.
- 9) Ren niet op een tegenstander in.
- 10) Niet steken met LRP wapens.
- 11) Maak geen onderlinge afspraken die tegen deze regels in gaan. Ook al vinden jullie onderling iets prima, kan het immers na-apen uitlokken.

Wapenkeuring: Hierover bestaan geen absolute regels, maar we hanteren de volgende richtlijnen. De kern van het wapen behoort stevig te zijn (glasfiber of carbon fiber) en goed omringt door een stevig doch flexibel schuim van een centimeter of twee dik. De punt van de kern moet voorzien zijn van een veiligheidskap (een stukje stof etc.) en mag niet te dichtbij of te ver weg van het uiteinde van het wapen zitten. Verder moet de kern goed vast zitten en mag het wapen niet teveel doorzwiepen. Als laatste hoort het schuim met latex en isoflex gecoat te zijn zodat dit een waterdicht geheel vormt. Wij behouden ons het recht voor om elk wapen af te keuren om veiligheidsredenen.



## 2 De Basis van LRP

In dit hoofdstuk vind je de belangrijkste basisbegrippen en de spelregels voor interactie en gevechten. De meeste zal je herkennen van andere rollenspellen. Ook hebben we hier en daar voor de beginnende LRPer suggesties toegevoegd.

### Karakters, PC en NPC

Het karakter dat je speelt is de persoon als wie je het spel straks in gaat. Dit kan een Player Character (PC) zijn, voor wie je zelf een achtergrond hebt geschreven, of een Non Player Character (NPC) die door de spelleiding gecreëerd is. Deze karakters geven samen vorm aan het verhaal van het evenement. Probeer je in te beelden wie die persoon is en wat hij of zij zou. Mocht je het lastig vinden om een heel nieuw personage te verzinnen, is het niet erg als je PC personage enigszins op jezelf lijkt. Je kan al heel leuke personages krijgen door juist bepaalde karaktertrekken van jezelf uit te vergroten.

### Achtergrond

Als PC schrijf je je eigen achtergrond, NPCs ontvangen deze van de spelleiding (meestal een week van te voren). Als je je eigen achtergrond schrijft, is er informatie over de wereld beschikbaar verderop in dit boek en op de website voor inspiratie. Stuur je achtergrond op naar de spelleiding. Wij zullen de achtergronden gebruiken om het spel gaver te maken. We verwachten geen epische of lange verhalen. Een paragraaf waarin staat waar je vandaan komt en wat voor soort persoon je bent, is al genoeg en is zeer welkom.

### Kostuum

Kleren maken de man, hetzelfde geldt voor een karakter. Een kostuum maken hoeft echter niet moeilijk te zijn. Soms kan een karakter met een eenvoudig kostuum zelf de meest memorabele scènes opleveren. Een simpel middeleeuws kostuum kan je al maken met duistere of aardekleurige onderkleding en een tuniek of tabbard met daaronder kisten of (outdoor) wandelschoenen. Omdat we in een middeleeuwse wereld spelen, zijn (blauwe) spijkerbroeken, sportschoenen of vergelijkbare modern uitziende kleding in ieder geval niet geschikt.

### OC

Onder OC verstaan we alles wat Out of Character gebeurt. Dit betekent dat het niet van toepassing is op het spel. Zo kan je bijvoorbeeld bepaalde kennis hebben die je personage in het spel niet heeft of niks van af weet. Dit kan je dan ook niet te gebruiken als je je personage bent.

### IC

Onder IC verstaan we alles wat In Character gebeurt. Dit betekent dat het van toepassing is op het spel. Dit kunnen gebeurtenissen, uitspraken, objecten etc. zijn. De kern is dat het in de wereld waarin je karakter leeft daadwerkelijk bestaat en van betekenis is.

### Tijd-in en Tijd-uit

De uitroep **“Tijd-in”** betekent dat het spel begonnen is. Alles wat dan gebeurt, hoort dan in principe bij het spel en is IC. De tegenhanger **“Tijd-uit”** betekent dat het spel voor die dag afgelopen is. Alles wat er dan gebeurt, hoort niet langer bij het spel en is OC.

## **Interactie en gevechten**

### **LevensPunten en schade**

LevensPunten (LP) worden gebruikt om gevechten uit te spelen. Levens punten geven aan hoeveel schade een karakter kan hebben, voordat deze uitgeschakeld is. Hoe meer LP je hebt, hoe steviger je bent. Voor elke punt aan schade verlies je een LP. Als het karakter zich (IC) niet bewust was van de aanval dan verliest deze een extra LP, dit geldt bijvoorbeeld voor een onverwachte aanval in de rug maar niet een onzichtbare aanvaller waarmee je reeds in gevecht bent. Als je totale levenspunten op 0 komen te staan dan raakt het personage stervende.

*NB: Het krijgen van schade behoort je uit te spelen, daarom mag je nadat je schade krijgt (ongeacht hoeveel) 5 seconde lang zelf niet aanvallen of aangevallen worden door de persoon die jou zojuist geraakt heeft.*

### **Sterven en gestorven personages**

Als je stervende raakt verlies je automatisch ook 1 zinnigheidspunt (ZP). Stervende personage mogen niet van hun plek bewegen, kunnen niet praten en hebben vrijwel geen bewustzijn van hun omgeving. Enkel wat zacht gekreun verraad dat ze leven. Een personage dat stervende is zal binnen 10 minuten komen te overlijden, tenzij er iets aan gedaan wordt, zoals een verband aanleggen of een magische genezing. Als je personage gestorven is, kan je naar de spelleiding komen om een nieuw personage te maken zodat je weer mee kan doen aan het spel.

Verminking, inc. hoofdafhakken of verbranden, van stervende personages zijn niet toegestaan.

### **BepantersingsPunten**

BepantersingsPunten (BP) werken eigenlijk net als LP, behalve dat ze door pantser gegeven worden en dus niet genezen kunnen worden. BP verlies je altijd eerst, daarna pas LP, behalve bij spreuken, die gaan door pantser heen. Als je BP verliest dan kun je die terug krijgen door je pantser te (laten) repareren. Daarvoor heb je tijd nodig en de (N2) vaardigheid om het materiaal te bewerken.

### **Calls**

Calls zijn er om bepaalde effecten aan mensen duidelijk te maken, zoals wat een spreuk doet bijvoorbeeld. Zo hoeft niet iedereen elke spreuk of vaardigheid uit zijn hoofd hoeft te leren. Er is daarom een korte lijst met calls en hun betekenis achterin het regelsysteem te vinden die je hoort te kennen. De meeste calls spreken echter voor zich. Weet je niet precies wat een call met je karakter doet, kan je het natuurlijk altijd even kort vragen (mits dat niet te veel het spel onderbreekt). Als je het echt niet weet dan is de standaard oplossing dat je karakter stervende raakt.

Belangrijk is dat calls IC niet hoorbaar zijn voor je personage en anderen. Het effect is afhankelijk van de call soms wel direct merkbaar. De bron kan dus, mits je hem niet op een andere wijze vind, geheim blijven voor je karakter. Enkel de call is niet hoorbaar, de incantatie voorafgaand aan de call (bvb bij een spreuk) kan bijvoorbeeld prima hoorbaar zijn.

### **3. Karakters**

Deze LRP gaat uit van een verhaal voor en door de personages van deelnemers. Ieder karakter maakt een aantal keuzes voor zijn of haar achtergrond. De belangrijkste zijn waar het karakter vandaan komt en tot welke stand hij of zij toebehoort. Daarna kan er gekozen worden welke aanleg het karakter heeft, vaardigheden gekozen worden en bezittingen gekocht met het startgeld. In dit stuk vind je de regels voor karaktercreatie van 7Realms. Als je vragen, suggesties of ideeën hebt, kun je natuurlijk altijd het verhaal team benaderen.

#### **Achtergrond**

Hieronder vind je de belangrijkste informatie over de verschillende herkomsten van personages en over de verschillende standen.

#### **Herkomst**

##### Woudling

Karakters uit het woud wonen binnen enkele mijlen van het dorp en zijn daar al jarenlang thuis. Veel van hen hebben de gewoontes en tradities van hun gemeenschap in het woud aangenomen, nadat ze er zijn komen wonen, of ze zijn in het woud geboren. Woudlingen hebben altijd het recht hun ambacht uit te voeren in het dorp. Ze zullen vaak nog wel iets op voorraad hebben liggen dat ze kunnen verkopen op de seizoensmarkt in het dorps huis. Over het algemeen zijn ze tolerant, maar ze houden er niet van dat reizigers hen komen vertellen wat ze moeten doen.

Als woudling begin je met een gildevergunning voor je ambacht. Verder krijg je 50 zilveren penningen om uit te geven aan bezittingen. Maximaal mag je er 5 op zak houden aan het begin van het spel.

##### Pionier

Vers bloed in het woud dorp en de omstreken komt en gaat. Deze karakters hebben inmiddels zich gevestigd in het dorp en genieten van alle rechten en plichten, wel houden ze nog vast aan de cultuur van hun oude thuisland in tegenstelling tot de woudlingen

Als pionier begin je met een gildevergunning voor je ambacht. Verder krijg je 50 zilveren penningen om uit te geven aan bezittingen. Maximaal mag je er 5 op zak houden aan het begin van het spel.

##### Reiziger

Deze karakters zijn afkomstig uit een van de Zeven Rijken en zijn op hun reis aangekomen in het dorp (de plek van het evenement). Ze zullen daarom de taal spreken van hun thuisland en nemen de verhalen en cultuur hiervan met zich mee. Deze lieden zijn zo divers als de rijken waar ze vandaan komen, maar hebben geen speciale voordelen.

Als reiziger begin je met 50 zilveren penningen. Maximaal mag je er 5 op zak houden aan het begin van het spel.

Een kort overzicht van de rijken:

**Dolaan** *“Het oude rijk waar ooit glorie heerste en nu corruptie en verval”*

**Lauanie** *“Voormalig West Dolaan, de rustige landen waar het leven goed is”*

**Gordia** *“Voormalig Oost Dolaan, waar de kerk en de inquisitie iedereen eerlijk houden”*

**Breanland** *“Het krachtige rijk waar traditie en eer hoogtij vieren”*

**Noxia** *“Het noordelijke eilandrijk, waar handelaren en krijgers te schip wonen”*

**Korinas** *“De barbaarse vlaktes van het oosten die langzaam getemd worden”*

**Orians** *“De exotische woestijnhandelaren met hun overzeese imperium en geheimen”*

### Fae bloed

Er is iets buitenwerelds aan je karakter, net zoals met het woud. Het kunnen puntoortjes zijn, of bijvoorbeeld een afwijkende oogkleur (niet meer dan een ding). Er is iets kleins waardoor duidelijk is dat er een paar druppels Fae bloed, de buitenwereldse bewoners van het Woud, door je aderen stroomt. Buiten het woud is dit een stigma waardoor je met argwaan bekeken zal worden of zelfs vervolgd door de inquisitie als je hun aandacht trekt. Binnen het woud zal je enige acceptatie kunnen vinden.

Personages met Fae bloed moeten altijd minstens een ziel aanleg van 2 hebben en de vaardigheid woudkennis N1 opkopen. Verder krijgen ze een essentie punt extra per dag, maar mogen nooit metalen pantser of grote hoeveelheden ijzer bij zich dragen (daar worden ze misselijk van). Als personage met Fae bloed krijg je 30 zilveren penningen om uit te geven aan bezittingen. Maximaal mag je er 5 op zak houden aan het begin van het spel.

### **Stand**

De stand houdt niet in dat je daar geboren bent, of dat je er toe beperkt bent later, maar geeft wel aan waar je karakter werkzaam is. Dit is een belangrijke keuze, omdat het je aan het begin van het spel een groep mensen geeft om mee samen te werken en geld mee te verdienen.

### Adel

De adelstand bestaat uit veel meer dan alleen blauw bloed. Sterker nog behalve met expliciete toestemming van de spelleiding (mail ons als je een idee hebt) mag je geen adel met een adellijke titel spelen, immers is echte adel zeldzaam. Gelukkig horen ook soldaten, dienaren, officieren, huurlingen en hovelingen tot deze stand, deze mag je altijd spelen. Samen vormen ze de hiërarchische macht binnen de samenleving, maar beseffen zich dat ze zonder de geestelijken niet kunnen regeren en zonder de burgerij geen inkomsten hebben. Binnen het dorp is barones Du Chastel het gezicht van deze stand. Adel kan zich bevinden in de grootgrondbezitter inkomenscategorïe (zie onder), hun dienaren zijn vaak dagloners qua inkomenscategorïe en zijn voor stijgingen en dalingen gekoppeld. (anderen die wel vaak werken voor de adel maar zelfstandig een beroep hebben kunnen ook een andere categorïe hebben)

De adelstand wordt grofweg verdeeld in dienaren en meesters. Dienaren krijgen geen bonus, maar mogen een meester aanwijzen. Een meester krijgt voor elke dienaar 1 extra vaardigheidspunt om uit te geven\*, daarbij krijgt hij 15 zilver per dienaar aan extra persoonlijke bezittingen of kan hij, in overleg met de SL, kiezen voor een inkomen per evenement (uit

landerijen, soldij, etc.) uit de grootgrondbezitter inkomenscatagorie (zie hoofdstuk 6) . Maximaal 5 dienaren per meester. Dit kan dus bijvoorbeeld een groep huurlingen en hun sergeant zijn of een edelman met zijn gevolg of een leraar en leerlingen. Sociaal gezien is de meester meestal verantwoordelijk voor het levensonderhoud en loon van zijn dienaren.

\*Deze vaardigheidspunten kunnen niet gebruikt worden om hogere niveaus te kopen bovenop de standaard vaardigheden, maar moeten besteed worden aan nieuwe vaardigheden.

### Geestelijken

Geestelijken omvatten naast monniken en reizende priesters, die het geloof willen verspreiden, ook wetenschappers, filosofen, ambtenaren en kunstenaars. Gek genoeg betekent dit dat deze stand vaak zowel inquisiteurs als ondergedoken magiërs omvat. Immers is een broeder of zuster uit een klooster vaak de perfecte dekmantel of zijn voor de wetenschappelijke magiër kloosterbibliotheken een onmisbare bron van kennis. Binnen het dorp is de abt van het klooster het gezicht van deze stand. Geestelijken bevinden zich normaal in de geestelijke inkomstenstcatagorie.

Geestelijken krijgen 2 punten korting op de eerste taal die ze leren lezen of schrijven.

### Burgerij

De burgerij omvat iedereen die echt werkt voor zijn geld, aldus de mensen die er toe behoren. Boeren, kooplieden, ambachtsmannen en andere buitenlui zijn hierin elkaars gelijken. Ze hebben respect voor de adel, mits belastingen niet te hoog zijn, en vinden hun zieleheil bij de geestelijken, mits die zelf eerbaar zijn. Binnen het dorp is de Gildemeester het gezicht van deze stand. Geestelijken bevinden zich normaal in de ambachtslieden of dagloners inkomstenstcatagorie.

Burgerij krijgen 2 punten korting op hun eerste N1 vakvaardigheid.

## **Aangeboren Scores (Ability Scores)**

Iedereen heeft drie aangeboren scores, de aanleg van je personage: Lichaam (Body), Geest (Mind) en Ziel (Spirit). Deze scores worden vastgelegd tijdens de creatie van het karakter en zullen daarna slechts bij hoge uitzondering gewijzigd kunnen worden.

Voor normale karakters gaan deze scores van 1 tot 3. Daarbij is 1 een gemiddeld, normaal persoon. Scores van 0 of lager zijn bedoelt voor verschillende mate van gebreken. Die boven de 3 zijn bovennatuurlijk en kan je als personage niet mee beginnen.

Bij karaktercreatie starten al je vaardigheden op 1 en krijgt eenieder maximaal 3 punten die je mag verdelen. Er mag maximaal 2 in een enkele score bij gestopt mogen worden (om zo dus een score van 3 te krijgen). De mogelijke verdelingen zijn dus 3, 2,1 of 2, 2, 2. Met deze punten kan je dus al meer als een gemiddeld persoon (die hooguit 2 punt in een enkele score heeft en 1 in beide andere). Je mag desgewenst ook minder punten besteden (maar nooit een vaardigheid van 0 hebben). Echter kan ook die keuze slechts bij hoge uitzondering gewijzigd worden.

### Lichaam (Body)

Lichaam omvat de fysieke fitheid van het karakter. Hoe hoger deze aanleg, hoe meer levenspunten het karakter heeft.

<u>Score</u>	<u>Levens Punten (LP)</u>	<u>Omschrijving</u>
1	2	Normaal persoon
2	4	Kerngezond
3	6	Olympisch atleet
4	8	Olympische winnaar
5	10	Demi-God

### Levens Punten (Life Points)

Het aantal LP waar je karakter mee begint is afhankelijk van je Lichaam aanleg. Deze LP is het totaal van je karakter. (zie ook het stuk in hoofdstuk 2 over levenspunten en schade)

Levenspunten komen alleen terug door genezen te worden of door voldoende goed voedsel te eten. Elke ochtend krijgen karakters die voldoende goed voedsel hebben gegeten 2 LP terug, karakters die dat niet hebben krijgen niks terug en karakters die excellent voedsel hebben gegeten krijgen 4 LP terug.

### Het Geest (Mind )

Geest omvat het denkend en perceptuele vermogen van het karakter. Bij een hogere geest aanleg kan een karakter meer vreemde zaken rationaliseren.

<u>Score</u>	<u>Zinnigheids Punten (ZP)</u>	<u>Omschrijving</u>
1	2	Normaal persoon
2	3	Slim
3	4	Uitmuntend
4	5	Geniaal
5	6	Profetisch

### Zinnigheids Punten (Sanity)

Het aantal ZP waarmee je karakter begint is afhankelijk van je mentale kracht. Deze helpen je met het doorstaan van moeilijke situaties zoals stervende raken in een gevecht of deelnemen aan een magisch ritueel. Bij 0 ZP kun je geen eigen beslissingen meer maken of handelingen uitvoeren en luister je naar basis opdrachten van anderen, zonder een sterke persoon in de buurt zul je binnen een minuut in een psychose raken en ben je niet in staat effectief te

bewegen of te communiceren anders dan lichamelijk verkrampen en incoherent brabbelen. De therapeut vaardigheid kan je zinnigheid beïnvloeden, als je op de wijze verloren punten wilt herstellen kan dat enkel als je de waarheid niet verhult. Als iets of iemand je zinnigheid er bij geeft dan werkt dat als een emotie (vriendschap) of emotie (liefde) (jouw keuze) richting die persoon, dit wordt intenser naarmate de dit vaker of frequenter gebeurt. Verloren zinnigheidspunten komen terug met 1 per dag of door therapie te krijgen.

Je verlies 1 ZP als je stervende raakt, een goede vriend van je permanent sterft of je een N3 spreuk gebruikt. Tevens zijn er enkele vaardigheden en zeldzame (N3) spreuken die je wellicht ZP kunnen ontnemen door de call **ontneem zinnigheid**. Daarnaast kan de spelleiding bepalen dat je zinnigheidspunten verliest door bepaalde bovennatuurlijke gebeurtenissen of vreemde omgevingen. Als je op 0 ZP komt neem dan later die dag (als het rustig even kan) contact op met de spelleiding om te horen of er nog (tijdelijke) bijeffecten zijn voor je psychische toestand.

### Ziel (Soul)

Ziel omvat de wilskracht en spirituele kracht van het karakter. Hoe hoger deze aanleg is, hoe meer het karakter zijn wil aan de wereld en aan zichzelf kan opleggen.

<u>Score</u>	<u>Essentie punten</u>	<u>Omschrijving</u>
1	2	Normaal persoon
2	4	Sterke persoonlijkheid
3	6	IJzeren wilskracht
4	8	Zeer charismatisch
5	10	Verblindend charisma

### Essentie Punten (Essence Point)

Het niveau in ziel bepaalt het aantal essentie punten dat je er aan de start krijgt. Essentie punten kan je gebruiken om spreuken of vaardigheden te activeren. Verloren of gebruikte essentie punten keren terug bij dagenraad op de volgende dag, op speciale plekken of door het gebruik van bepaalde drankjes. Bij 0 essentie voelt een karakter zich sociaal ietwat vermoeit.

Iedereen kan 1 EP uitgeven als ze stervende zijn voor een gelimiteerd herstel. Dit herstel houdt in dat je heel beperkt mag bewegen, rustig en zachtjes kan praten en beperkt omgevingsbewustzijn hebt. Je zou bijvoorbeeld een paar meter mogen kruipen, een sterfbedwens uitspreken of door krijgen dat er redding nabij is. Je mag niet lopen, niet schreeuwen en niemand misleiden, herkennen of details onhouden (je kan dus dit bijvoorbeeld niet als secret eavesdropping gebruiken of om looters te herkennen). Het doel is sterfscenes uit kunnen spelen en nabije redders een beetje attenderen op jou aanwezigheid. Misbruik dit niet.

## 4. Basis Vaardigheden (Basic Skills)

Dit is een lijst met basisvaardigheden die je als beginnend karakter kan kopen voor met de 20 vaardigheidspunten (VP) die je mag besteden. Na een event krijg je per dag van het event er  $\frac{1}{2}$  VP bij +  $\frac{1}{2}$  VP voor het event zelf. Een vaardigheid kost het aantal aangegeven punten min je aanleg in dat gebied, minimaal 0 (oftewel je kan nooit VP krijgen door iets te kopen). Het karaktersheet op de website rekent de korting automatisch uit.

Voorbeeld: Een karakter met een lichaam aanleg van 2 die de vaardigheid 'tweehandige wapens' wil kunnen gebruiken moet daarvoor  $5$  (van kosten) –  $2$  (van lichaam) =  $3$  VP besteden.

### Leermeester

Sommige vaardigheden heb je ook een leermeester voor nodig, omdat je ze niet vanuit jezelf kan leren. Wat of wie een leermeester is varieert per vaardigheid, maar als het niet anders vermeld staat, kan iedereen (PC of NPC) die de vaardigheid zelf heeft als leermeester optreden.

### Niveau

Sommige vaardigheden hebben meer dan 1 niveau of beginnen zelfs op niveau 2. Niveaus worden soms afgekort tot N1/N2/etc. De meesten kun je pas later in het spel leren, maar sommige kun je als beginnend karakter op een hoger niveau kopen. Je moet altijd eerst niveau 1 kopen, daarna kan je pas het tweede niveau aanschaffen etc. De eerste kost altijd het eerste getal (min aanleg), de twee altijd het tweede getal, ect.

Als beginnend karakter mag je vaardigheden maximaal tot N2 kopen.

Voorbeeld: Een karakter met de aanleg Geest 2 wil niveau 2 hebben in de vaardigheid woudkennis. Daartoe moet hij eerst niveau 1 kopen voor  $(5-2=)$  3 punten, en kan pas daarna (mits hij nog punten over heeft) niveau 2 kopen  $(7-2=)$  5 punten.



## Lichaam (body)

De volgende vaardigheden kun je kopen met korting van je lichaam aanleg.

<u>Naam</u>	<u>Kosten</u>	<u>Korte Omschrijving</u>	<u>Leer-meester</u>
Kleine wapens N1	2	Je kan wapens tot 50 cm in 1 hand gebruiken	Nee
Eenhandige wapens N1	4	Je kan wapens tot 110cm in 1 hand gebruiken	Nee
Tweehandige wapens N1	6	Je kan wapens tot 150 cm in 2 handen gebruiken	Nee
Stafwapens N1	6	Je kan wapens tot 210 cm in 2 handen gebruiken	Nee
Dubbel wapen N2	9	Je kan twee wapens tegelijk gebruiken	Ja
Schild	6	Je kan een schild gebruiken	Nee
Pantser (N1/N2/N3)	4/6/8	Je mag licht/middel/zwaar pantser gebruiken	Nee
Finesse stijl	7/8/9	Beheers de bewegingen van je tegenstander	Ja
Ontwapen stijl	7/8/9	Beheers het wapen van je tegenstander	Ja
Kracht stijl	7/8/9	Overheers je tegenstander door krachtige slagen	Ja

### **Kleine wapens**

Wapens met een lengte van maximaal 50 cm (dolken, kleine handbijlen) kunnen door het karakter gebruikt worden in een gevecht. Deze wapens worden altijd eenhandig gehanteerd.

### **Eenhandige wapens**

Wapens met een lengte van maximaal 110 cm (zwaarden, bijlen, hamers, etc...) kunnen door het karakter gebruikt worden in een gevecht.

### **Tweehandige wapens**

Wapens met een lengte van maximaal 150 cm (zwaarden, bijlen, hamers, etc...) kunnen door het karakter gebruikt worden in een gevecht. Deze wapens mogen alleen met twee handen worden gehanteerd.

### **Stafwapens**

Wapens met een lengte van maximaal 210 cm (zwaarden, bijlen, hamers, etc...) kunnen door het karakter gebruikt worden in een gevecht. Deze wapens mogen alleen met twee handen worden gehanteerd. Daarbij is het verplicht het wapen met ten minste 1 hand in het midden vast te houden.

## **Dubbel wapen N2**

Je kan twee wapens tegelijk gebruiken, één in elke hand. Dit kunnen kleine of eenhandige wapens zijn, afhankelijk van je vaardigheid daarmee. NB: Deze skill is een N2 vaardigheid Je kunt hem alleen leren als je kleine of eenhandige wapens op N1 hebt.

## **Schild**

Het karakter kan een schild gebruiken in een gevecht om klappen af te weren. Een normaal schild gaat ongeveer drie gevechten mee, of één groot gevecht. Daarna is een reparatie nodig.

## **Pantser**

Afhankelijk van je niveau kan een karakter omgaan met verschillende soorten pantser. Pantser komt in drie variaties: licht (N1), middel (N2) en zwaar (N3). Licht pantser bied 1 BP en is veelal uit leer of huiden gemaakt. Middel pantser bied 2 BP en bestaat uit met zware metalen studs of lichte maliën. Zwaar pantser bied 3 BP en is vaak gemaakt uit zware maliën, schubben of plaatstaal. Houd er rekening mee dat pantser heel duur is, vooral middel en zware pantsers! Er bestaan ook meesterwerk pantsers die enkel een N3 vakman (licht, middel = leerbewerker, middel, zwaar = smid) kan maken. Deze bevatten bijzondere materialen en zijn heel duur. De meesterwerk pantsers geven +1 BP, maar er zijn wellicht nog bijzonderdere opties te vinden.

## **Finesse stijl (maneuver op het been)**

En keer per gevecht mag je een finesse effect gebruiken. Op N1 mag je de call "**Struikel**" gebruiken tijdens een slag. Raakt deze de benen van de tegenstander dan zal je tegenstander struikelen en op de grond vallen. Mis je je tegenstander, dan is je poging voor dit gevecht verloren. Je mag echter deze call gebruiken vlak voordat je raakt. Op N2 mag je de call "**terugslag**" gebruiken waardoor de tegenstander bovenop zijn val ook nog enkele meters naar achteren wordt gedreven. Op N3 mag je dit tweemaal per gevecht gebruiken of eenmalig iemands maneuver (finesse, ontwapen of krachtstijl) negeren, zeg dan "geen effect".

## **Ontwapen stijl (maneuver op de arm)**

Een keer per gevecht mag je een '**ontwapen**' effect gebruiken. Je gebruikt de call "**Ontwapen**" tijdens een slag, je doet dan geen schade. Raakt deze de arm van de tegenstander dan zal de tegenstander dit wapen op de grond laten vallen enkele meters bij hem of haar vandaan. Mis je je tegenstander, dan is je poging voor dit gevecht verloren. Je mag echter deze call gebruiken vlak voordat je raakt. Op niveau 1 mag je een eenhandig of klein wapen ontwapenen, op niveau 2 tweehandige of stafwapens en op niveau 3 mag je dit tweemaal per gevecht gebruiken of eenmalig iemand van een schild ontwapenen.

## **Kracht stijl (maneuver op de torso)**

Een keer per gevecht mag je een kracht effect gebruiken. Op N1 mag je de call "**Verwar**" gebruiken tijdens een slag. Raakt deze de torso van de tegenstander dan zal je tegenstander heel tijdelijk ever verward (stunned in dit geval) zijn door de kracht van de slag (NB: het verwar effect heft zich onmiddellijk op als je doorgaat met aanvallen). Mis je je tegenstander, dan is je poging voor dit gevecht verloren. Je mag echter deze call gebruiken vlak voordat je raakt. Op N2 mag je de call "**Stik**" gebruiken waardoor de tegenstander even tijdelijk geen lucht meer in zijn longen krijgt en dus enkel nog kan verdedigen. Op N3 mag je dit tweemaal per gevecht gebruiken of eenmalig de call "**Versloom**" waardoor de tegenstander vertraagd raakt.

## Ziel (Spirit)

De volgende vaardigheden kun je kopen met korting van je ziel aanleg.

<u>Naam</u>	<u>Kosten</u>	<u>Korte Omschrijving</u>	<u>Leer-meester</u>
Licht magie	6/8/10/12	Je kan de spreuken van licht magie leren	Ja
Grijs magie	6/8/10/12	Je kan de spreuken van grijze magie leren	Ja
Duister magie	6/8/10/12	Je kan de spreuken van duister magie leren	Ja
Empathie	5/7/9	Je kan aanvoelen dat iemand beïnvloed is	Nee
Inspiratie	6/8/10	moedig mensen aan met stem of muziek	Ja
Bloedlust	8	Vermeerder je levenspunten voor een gevecht	Nee
Weerstand	6/9/12/15	Je kan bepaalde effecten weerstaan	Nee
Innerlijke kracht	7/10/13	Aanvallen zijn sterker tegen bepaalde wezens	Ja
Snelspreuk	8/11/14	Je kan sneller spreuken uitspreken	Ja
Therapeut	5/7/9	Beïnvloed de geestestoestand van mensen	Ja

### Magie

Op N1 kan niveau 1 spreuken leren van die magie soort (licht, grijs of duister). N1 spreuken van die soort kosten je 1 essentie per spreuk. (ENKEL) bij de eerste magie skill krijgt het karakter 1 essentie punt extra. (dit wordt ook wel de ontwakening genoemd onder magiers)

Op N2 kan het karakter niveau 2 spreuken leren van die magie soort (licht, grijs of duister). N2 spreuken van die soort kosten je 1 essentie per spreuk.

Op N3 kosten N1 spreuken van die soort kosten je nu 0 essentie per spreuk.

Op N4 kan het karakter niveau 3 spreuken leren van die magie soort (licht, grijs of duister). N3 spreuken van die soort kosten je 1 essentie en 1 zinnigheidspunt per spreuk.

NB: Meer over magie vind je in een later hoofdstuk. Belangrijk is dat aan magische spreuken een gevaar kleeft als je te snel achter elkaar gebruikt. Doe je dat toch dan kost ieder gebruik 1 zinnigheidspunt per niveau van de nieuwe spreuk en riskeert magische resonantie (vervelende, oncontroleerbare bijeffecten). Een veilige tijd tussen twee spreuken is ongeveer 10 seconde na een N1 spreuk, 1 minuut na een N2 spreuk en 5 minuten of langer na een N3 spreuk.

### Empathie

Op Niveau 1 laat empathie je merken dat iemand onder de invloed is van bepaalde effecten. Als je met een persoon spreekt of aanraakt of simpelweg aandachtig bestudeert (daarbij kun je niet meer dan één meter van iemand vandaan zijn) kan je na 1 minuut de woorden "**detecteer effecten**" uitspreken. De persoon zal vervolgens hier kort ja of nee op antwoorden of iets hem of haar beïnvloedt. Dit is een call, dus de ander zal het niet IC horen.

Op Niveau 2 kun je meer te weten komen over de effecten. Nadat je weet dat iemand beïnvloed is, kan je 5 minuten doorgaan met spreken, aanraken of bestuderen. Daarna kun je verdere informatie krijgen en mag je de call "**herken effecten**" uitspreken. De andere persoon (of aanwezige spelleiding) legt nu kort OC uit wat er met dit karakter aan de hand is. Dit is vervolgens IC kennis voor jouw karakter. Dit betekent niet dat je de oorsprong van het effect kent, alleen welk effect er is.

Op niveau 3 kan je nog een stap verder gaan en niet alleen externe invloeden op een persoon herkennen, maar ook zien of hij/zij de waarheid spreekt. Daartoe mag je na een gesprek van 1 minuut de uitspraak "**detecteer leugen**" uitspreken. De persoon zal vervolgens hier kort ja of nee op antwoorden of hij wel of niet liegt. Als je vervolgens nog 5 minuten met die persoon verder spreekt, dan kan je hem daarna dwingen de waarheid te spreken door de call "**spreek waarheid**" uit te spreken. De persoon kan daarna een minuut lang enkel nog de waarheid mag spreken. Dit is een call, dus de ander zal het niet IC horen. Deze spreek waarheid kost je 1 essentie punt. Houd er rekening mee dat ondanks dat het andere personage de calls IC niet hoort dat hij natuurlijk wel argwaan kan krijgen als je bepaalde vragen blijft stellen.

### **Inspiratie**

Door 1 essentie punt uit te geven kan je de gemoedstoestand van anderen beïnvloeden. Dit kan bijvoorbeeld in de vorm zijn van een zegen van een priester, een vurige toespraak of een muziekstuk. Welke vorm je ook kiest, dit moet duidelijk zijn en kost minstens 10 seconden om anderen te inspireren.

Op niveau 1 laat inspiratie je anderen de moed geven om net even iets meer te kunnen dan normaal. Je eindigt deze toespraak/zegening/ met de woorden "**inspireer ....**" met dan de toevoeging "<aanduiding>", "<naam>", etc... afhankelijk voor wie de inspiratie bedoelt is. De persoon voor wie het bedoelt is, krijgt het effect **inspiratie** (1 LP als tijdelijke morale bonus voor 5 minuten).

Alternatief kun je ook meeslepende positieve emoties oproepen in anderen. Je gebruikt dan in plaats van inspireer de call "**emotie <...>**" (<blij>, <dapper>, <hoop> of <trots>). De andere persoon zal dan deze emotie minsten 5 minuten moeten meenemen in zijn/haar rollenspel.

Op niveau 2 kun je ook demotiveren. Je kunt dan ook meeslepende negatieve emoties oproepen in anderen. Je gebruikt dan in plaats van inspireer de call "**emotie <...>**" (<boos>, <jaloers>, <verdriet> of <twijfel>). Ook mag je een positieve emotie een richting geven bijvoorbeeld door "**emotie ... op mij/haar/hem/naam/etc**" uit te spreken (bijvoorbeeld om

iemand heel blij te maken met een ander). De andere persoon zal dan deze emotie minsten 5 minuten moeten meenemen in zijn/haar rollenspel.

Op niveau 3 kun je grote groepen inspireren. Dit kost 3 essentie. Daarna mag je, na minstens 1 minuut lang te spreken/zegenen/etc. de call "**massa inspireer <aanduiding>**" maken (<aanduiding> is bvb <mijn vrienden> ). Dit geeft iedereen die het hoort en tot aangeduide groep behoort de 5 minuten lang het effect **inspiratie**. Ook mag je een negatieve emotie een richting geven door "**emotie ... op mij/haar/hem/naam/etc**" uit te spreken (bijvoorbeeld iemand jaloers maken op een ander).

VB: Een priester zegent iemand door iets als dit uit te spreken. "In dit dit duistere uur mogen de zeven heiligen over je waken, strijd dus voort! Met de zegening van sint carolus **inspireer deze krijger.**"

Om deze vaardigheid te gebruiken heb je wel de aandacht van je doelwit nodig, daarom werkt het meestal niet in gevechten (tenzij je bijvoorbeeld een vijand die op je let echt weet te narren). Ook moet je rekening houden dat emoties nooit iemand zal dwingen iets te doen dat tegen zijn aard in is.

NB: De emoties die je mag gebruiken met deze skill zijn beperkt tot (<blij>, <dapper>, <hoop> of <trots>) en (<boos>, <jaloers>, <verdriet> of <twijfel>).

### **Bloedlust**

Bloedlust kun je gebruiken tijdens een gevecht. Door 1 essentie punt uit te geven kun je de eerste twee volgende schade die je krijgt in dat gevecht negeren. De keerzijde is dat je volledig gefocust raakt op het gevecht en geen vaardigheden meer kunt gebruiken waar concentratie voor nodig is. Concentratie is eigenlijk voor alles nodig behalve wapen, pantservaardigheden en passieve vaardigheden. Na het gevecht val je uitgeput neer en heb je 5 minuten lang last van een **paralyze**. Dit kan je per gevecht 1 keer doen!

### **Weerstand**

Met weerstand kun je bepaalde effecten weerstaan. Het weerstaan van een effect kost je 1 essentie punt. Zonder essentie kan je dus niks weerstaan. Als je deze vaardigheid gebruikt om een effect te weerstaan gebruik je de call: "**weersta**". Daarmee kan je dan 1 effect weerstaan per gebruik.

Op N1 kan je voor 1 essentie punt deze effecten weerstaan: **Verwar, Emotie en Stik**

Op N2 kan je voor 1 essentie punt ook deze effecten weerstaan: **Versloom, Paniek, Charmeer, Domheid, Suggestie, Misken**

Op N3 kan je zo lang je 1 essentie punt over hebt de effecten: **Verwar, Emotie en Stik** weerstaan voor 0 essentie punten per gebruik. Je kunt ook voor 1 essentie punt **ontneem (één) zinnigheid** weerstaan.

Op N4 kan je voor 1 essentie punt ook deze effecten weerstaan: **Coma, Paralyse, Doodsangst**

### **Innerlijke kracht**

Met innerlijke kracht kan je een essentie punt gebruiken om het te verweven met jezelf door kort te mediteren, bidden of een strijd kreet te uiten. Er zijn na N1 twee paden die je los moet leren. Het opwekken van deze kracht kost 10 seconde.

Op **N1** sla je voor de duur van een gevecht met **heilig** (roep "heilig" bij elke slag). Dit brengt extra schade toe bij sommige wezens. Tijdens het gevecht kost dit wel je concentratie om vol te houden. (volgens magiërs is dit een magisch effect)

### Pad van het lichaam

Op **N2** kun je beter herstellen van stervende zijn. Je mag 1 EP uitgeven als je stervende bent voor dit herstel. Dit herstel houdt in dat je mag bewegen, kan praten en volledig omgevingsbewustzijn hebt. Je mag lopen, jezelf verdedigen, verband leggen etc., maar offensieve of intensieve acties als iemand aanvallen, spreuken gebruiken, of schade krijgen etc. zorgt ervoor dat je weer bewusteloos raakt. Dit heft het stervende effect NIET op.

Op **N3** kun je jezelf in een meditatieve trances laten genezen mits je bij bewustzijn bent. Voor 1 essentiepunt regeneer je 1 levenspunt in 5 minuten.

### Pad van de ziel

Op **N2** kun je voorkomen dat je gezien wordt door o.a. fae en daemon door je levensenergie dicht aan jezelf te binnen en daardoor vanuit hun perspectief niet meer 'echt' lijkt te bestaan. Voor 1 EP kun je dit activeren en het duurt maximaal 5 minuten. Houd twee vingers omhoog alsof je onzichtbaar bent voor speciale wezens. In die tijd mag je niet van je plaats bewegen of iemand aanvallen en niets aanraken of oppakken, anders eindigt het effect onmiddellijk. Het einde wordt bepaald door de intentie hebben om zoiets te doen, in het geval van een aanval wordt je dus eerst zichtbaar en daarna mag je pas aanvallen.

Op **N3** kun je het N2 effect delen met anderen zolang ze je aanraken aan het begin van het effect en blijven vasthouden. Als ze je loslaten worden ze weer zichtbaar. Onderling mogen jullie elkaar aanraken en spullen uitwisselen, zodat je bijvoorbeeld kan genezen.

### **Snelspreuk**

Een spreuk kost een bepaalde tijd om uit te spreken, maar met snelspreuk kun je het algemene deel "***Bij de machten van licht/schaduw/duister...***" laten vervallen. De incantatie wordt dus "***ik werp...***" gevolgd door het spreuk-specifieke deel. Dit werkt normaal (op N1) alleen voor niveau 1 spreuken, maar wel kun je leren om ook sterkere spreuken te versnellen (N2 voor N2, etc).

### **Therapeut (biecht/martelaar)**

Een therapeut kan iemands gemoetstoestand beïnvloeding. Na een half uur met iemand te spreken kunnen ze een zinnigheidspunt (ZP) per niveau herstellen ("**geef ...**") of afnemen ("**ontneem**"), naar keuze van de therapeut. Op N2 en N3 kun je groepstherapie leiden en deze punten spreiden over meerdere personen. Gebruik van deze vaardigheid kost 1 EP per therapie sessie. Deze vaardigheid wordt ook vaak door martelaars gebruikt om iemand te breken.

## Geest (Mind)

De volgende vaardigheden kun je kopen met korting van je geest aanleg.

<u>Naam</u>	<u>Kosten</u>	<u>Korte Omschrijving</u>	<u>Leer-meester</u>
Spreek/versta taal	4	Je leert een extra taal (enkel: spreken en verstaan)	Ja
Lees/schrijf taal	4	Leer lezen en schrijven in een taal die je al kent	Ja
Runenkennis	7/8/9	Bestuderen magie, lees en manipuleren runen	Ja
Spreuken	4/7/10	Leer een spreuk van licht, grijs of duister magie	Ja*
Genezing	6/8/10	Kennis van verband, wondverzorging, etc...	Ja
Herbalisme	6/8/10	Kennis van kruiden, zalfjes en mengsels	Ja
Vakvaardigheden	4/7/9	Leer een beroep uitoefenen op niveau 1/2/3	Ja
Verleng spreuk	8/11/14	Je kan een spreuk die je al kent verlengen	Ja
Woudkennis	5/7/9	Je kan navigeren door het woud en spoorzoeken	Ja
Zakrollen	8	Je kan zakken rollen en buidels stelen.	Ja

### **Spreek/versta taal**

Je leert een nieuwe vreemde taal spreken en verstaan en de daarmee aanverwante talen uit dezelfde taalgroep ook. Ieder PC karakter spreekt standaard de taal van zijn taalgebied gratis. Er zijn drie grote taalgroepen: Dolaans, Breans en Koors. Deze talen worden door bestaande talen weergegeven.

Dolaans - Nederlands (de taal van Dolaan, Orians (Arabisch accent), Gordia (Frans accent), en Lauanie). Ook is dit de taal van het dorp.

Breans - Engels (de taal van Breanland (Brits accent) en Noxia (schots accent))

Koors - Duits (Korinas)

Daar de taal wijds verspreid is, wordt het Dolaans als een handelstaal gesproken, wel met sterke regionale accenten. Daarom mag iedereen die deze taal niet standaard heeft er een paar woordjes in kennen (toeristenniveau). Er zijn ook verborgen talen die moeilijker zijn om te leren, maar die kan je alleen in het spel leren.

### **Lees/schrijf taal**

Kies een taal die je al kan spreken en verstaan. Deze taal kun je nu ook lezen en schrijven. Er zijn ook verborgen talen die moeilijker zijn om te leren, maar die kan je alleen in het spel leren.

NB: Geestelijken krijgen 2 punten korting op hun eerste lees/schrijf taal.

### **Runenkennis**

Licht magiërs hebben het vangen van magie in runen uitgevonden volgens de overlevering. Daarin is het idee om het concept van een spreuk te verweven in een tatoeage, waarbij de essentie voor de uiteindelijke spreuk komt van de eigenaar van de tatoeage. Moeilijkere vormen laten ook toe om mensen door middel van tatoeage te attunen op objecten. Dit valt te misbruiken om mensen aan je te binden of zwak te maken voor je spreuken als de magier weet hoe dit moet. De magier die een rune zet moet dus vertrouwd worden.

#### N1: Identificeer runen en magie.

Door een voorwerp, plek of wezen te onderzoeken kun je bepalen of dit magisch is. Dit kost ongeveer 1 minuut aan onderzoek tijd. Daarnaast kan je runenschrift begrijpen. Dit is het schrift waarmee magie vorm gegeven kan worden vanuit een focus.

#### N2: Runische Tatoeage

Een runische tatoeage geeft je de mogelijkheid om door middel van magische runen een spreuk die jij zelf kent te tatoeëren op een ander. Deze runen gebruik je om de magische spreuk te binden aan de ziel en dus essentie van de andere persoon en is iedere keer uniek voor elke persoon en spreuk. Het zetten van deze tatoeage kost jou 1 essentie punt per niveau van de spreuk in de tatoeage, deze essentie regeneert als normaal. Daarnaast kort het ook 1 essentie punt per niveau van de spreuk van de ander, deze essentie regeneert niet totdat de rune opgebruikt is.

Het enige wat je nodig hebt is minstens een kwartier werk per niveau van de spreuk alsmede tatoeage naalden en inkt. Er mag maar 1 tatoeage per lichaamsdeel behoort te zijn (arm, been, etc...) en ze behoren gevormd te worden als grote tatoeages met complexere patronen naarmate het spreukniveau toeneemt. Als je zelf geen spreuken kunt gebruiken dan mag iemand anders de spreuk voor je werpen, dit dient dan te gebeuren bij de start van het zetten van de rune en het einde, deze persoon moet aanwezig blijven en dus tweemaal de hoeveelheid essentie van de spreuk uitgeven bovenop de essentie van jou en de ontvanger.

#### N3: Complexe runische tatoeage

Deze vaardigheid laat je complexe runen leren en gebruiken. Deze runes zijn enkel in het spel te vinden en moet je elklost van elkaar. Voorbeelden van deze runes zijn: bindingsrunen, blokade runen en koppelingsrunen:

Bindingsrunen: met deze runen kun je tot 3 essentie punten van een bepaald persoon binden aan het gebruik van een bepaald magisch voorwerp. Zonder bindingsrune heeft het voorwerp geen bron van essentie en kan het niet gebruikt worden. De bindingsrune is uniek voor elk voorwerp.

Blokade runen: deze runen blokkeert tot 3 essentie punten van de persoon waarop deze getatoeëerd is. Deze zijn niet bruikbaar en regenereren ook niet.



Koppelings runen: met deze runen kun je essentie punten van een bepaald persoon koppelen aan een andere persoon, deze runen komen in sets van maximaal zeven runen verspreid over evenveel personen. Zolang ten minste twee personen met dezelfde set runen elkaar aanraken kan de ene gebruik maken van de essentie van de ander met een maximum per gebruik van het aantal essentie dat is toegestaan door de rune. Dit aantal wordt gekozen tijdens het zetten van de rune is maximaal 3. (Als je essentiepools leeg is, roep dan “**geen effect**” op wat de ander probeert)

Schakel rune: met deze runen kun je tot 3 essentie punten van een bepaald persoon koppelen aan twee spreuken met dit totale aantal essentie punten. Elke keer dat je de eerste van deze spreuk gebruikt, gaat het effect van de tweede spreuk ook af. (roep dan ik werp ... en ...) Pas wel op voor magische resonantie, het niveau van deze combospreuk is gelijk aan de totale essentie. Als je hoger dan N3 uit komt, overleg eerst met SL, dit is meestal niet mogelijk.

### **Speuk**

Het karakter leert het gebruik van 1 spreuk van licht, duister of grijze magie. Daarvoor moet je natuurlijk wel eerst licht, grijs of duister magie van het juiste niveau hebben (afhankelijk van de spreuk) hebben gekocht. Spreuken staan in het hoofdstuk ‘magie’ verder uitgelegd. Je kan spreuken soms ook leren uit bepaalde geschriften.

### **Genezing**

Genezers (niveau 1) kennen de kunst verzorgen van verwondingen (EHBO bvb). Om goed een verband te leggen en de wond te verzorgen kost minstens 1 minuut en herstelt dan 1 LP, maar een genezer kan binnen een seconde of 10 een karakter stabiliseren door snel de verwondingen te verbinden als deze stervende is. Er passen maximaal drie verbandjes op een persoon. Daarna zullen verbandjes geen effect meer hebben (de schade is te groot). Verband kan pas de volgende dag door de genezer worden verwijderd. Wordt het eerder verwijderd of door iemand die geen vaardigheid hierin heeft, dan scheurt de wond opnieuw open.

Vaardige genezers (niveau 2) weten ook hoe ze een wond kunnen hechten, botbreuken behandelen, een tand kunnen trekken of iets amputeren. Het hechten van een wond kost meer tijd dan enkel verband leggen (5 minuten) en zal 1 LP genezen. Een persoon kan slechts drie keer op een dag gehecht worden, daarna hebben verdere hechtingen geen effect meer. Hechtingen mogen voor de rest van het evenement niet verwijderd worden.

Meestergenezers (niveau 3) weten hoe ze (relatief) veilig iemand kunnen opereren. Daarmee kunnen ze zelfs mensen redden die anders gestorven zouden zijn. Dit kan tot een half uur na de dodelijke verwonding, mits er iemand tijdens die periode geprobeerd heeft te helpen (mag ook zonder geneesvaardigheid). Dit kost echter veel tijd, minstens een uur, en herstelt iemand tot het punt van 1 LP. Wel heeft dat karakter voor de rest van het evenement last van een ‘**versloom**’ effect.

Deze vaardigheid werk normaal gesproken alleen op fysieke verwondingen! Vaardige genezers kunnen echter wel experimenteren, bvb met hulp van een herbalist. Roep dan de spelleiding.

### **Herbalisme**

Karakters met herbalisme (niveau 1) hebben kennis van de eenvoudige kruiden van het woud, waar ze te vinden zijn en hoe ze te conserveren en gebruiken zijn. Ook kan je eenvoudige kruidenmengsels identificeren. Meer vaardige (niveau 2) herbalisten kunnen twee van deze kruiden mengen en vermalen tot eenvoudige drankjes en zalfjes met veelal geneeskrachtige werkingen. Je krijgt dan een aantal recepten in overleg met de spelleiding en kan er meer bijleren tijdens het spel van andere herbalisten. Op niveau 1 kan je alle N1 recepten van de basiskruiden leren. Op niveau 2 kan je maximaal 10 N2 recepten leren, maar als je de vaardigheid nogmaals koopt mag je er weer 10 N2 recepten bijleren.

Meester herbalisten (niveau 3) zijn in staat om complexe recepten van zeldzame ingrediënten te maken. Als je deze vaardigheid hebt, krijg je afhankelijk van je niveau daar in meer informatie van de spelleiding. Voor herbalisten is verdere uitleg beschikbaar in het 'herbalisme' document

### **Vakvaardigheden**

Vaklieden (niveau 1) kunnen materialen verzamelen. Ook zijn ze inzetbaar als leerlingen en weten hoe ze voorwerpen en materialen binnen hun vakgebied kunnen herkennen, voorbereiden en repareren met het juiste gereedschap en instructie. Een leerling smid zou bijvoorbeeld verschillende metalen kunnen onderscheiden, botte zwaarden kunnen slijpen en een basisvorm van een zwaard gieten, maar niet zelf iets kunnen produceren. Ambachtsmannen (niveau 2) kunnen de meeste gangbare objecten maken uit ruwe grondstoffen mits ze het gereedschap hebben en complexere reparaties (een gebroken zwaard) uitvoeren. Meesters (niveau 3) kunnen meesterwerken creëren en met geavanceerd materialen leren omgaan. Zo zou een meestersmid het geheim om "hoog zilver" of "meteorisch ijzer" kunnen leren.

Je kan deze vaardigheid meerdere keren kopen. Iedere keer leer je een nieuw vak. Vakken worden gegroepeerd naar een aantal vakgebieden (die overeen komen met grondstoffen). Voordat een karakter de niveau 2 ambachten kan aanleren, moet het karakter de niveau 1 vaardigheid van dit gebied leren. De onderstaande tabel geeft de meest gebruikelijke ambachten aan, maar in overleg zijn er meer niveau 2 / 3 ambachten mogelijk. Er is voor vaklieden verdere uitleg beschikbaar in het 'economie' document.

NB: Burgerij krijgen 2 punten korting op hun eerste N1 vakvaardigheid.

<b><u>Vakgebied</u></b>	<b><u>Niveau 1 (oogsten)</u></b>	<b><u>Niveau 2/3 (produceren)</u></b>
Hout	Houthakker	Houtbewerker
Erts	Mijnwerker	Smid
Leer en wol	Jager/ veehouder	Leerlooier/ Kleermaker
Voedsel	Boer	Bakker/ Brouwer*
Administratie	Opziener	Rentmeester/Reder

\*Normaal is het voedsel vakgebied bestemd voor onze bar dames en heren, vind je het leuk om zoiets te spelen, vraag dan even de SL voor opties. Een N2 vakman in het voedsel gebied kan

bijvoorbeeld excellent eten voorbereiden, een N3 vakman misschien zelfs meer. \*\* dit vereist dat je landgoederen, schepen of ander groot bezit hebt of mag besturen.

### **Verleng Spreuk**

Op niveau 1 ken je technieken om N1 spreuken langer te laten duren. Dit werkt alleen op niet instantane spreuken. De tijdsduur van het effect gaat met 1 categorie omhoog (van normaal 1 minuut naar lang, 5 minuten bvb). Op niveau 2 kun je ook N2 spreuken verlengen op deze manier, op niveau 3 ook N3 spreuken. Om een spreuk te verlengen spreek je tussen "ik werp" en voor het effect het woord "**lange**" of andere nieuwe duur of anders het woord "**verlengde**" (enkel als er geen direct doelwit is) uit. Bijvoorbeeld voor een verlengde afleiding spreuk "*ik werp **lange** afleiding*" Enkel de spreuk is verlengd. Op bijeffecten (zoals verstikking bij een verstuif spreuk) werkt dit niet op.

### **Woudkennis**

Het Wickerwoud is eeuwig veranderend en verraderlijk voor diegene die te ver van de grote paden afwijken. Met deze vaardigheid kun je veiliger door het woud heen zonder verloren te raken. Eenvoudige (niveau 1) woudlopers weten welke richting een pad op loopt en hoe ze grote bekende plaatsen (zoals andere dorpen) terug kunnen vinden. Bovendien kunnen ze sporen volgen of hun eigen sporen wissen.

Experts (niveau 2) weten ook hoe ze veilig af kunnen snijden door het woud om op andere paden terug te komen, ze reizen sneller en kunnen vaak ook specifieke plekken terug vinden (bijvoorbeeld ingangen van een grot of een open plek) mits het niet te lang geleden is. Ook tijdens spoorzoeken kunnen ze hun doelwit het pad proberen af te snijden of zelf een vals pad uitzetten.

Voor meester woudlopers (niveau 3) kent het woud weinig geheimen meer. Ze kunnen vrijelijk dwalen door het woud en komen altijd uit op de plek waar ze heen wilden, mits ze enige indicatie hebben van waar deze ongeveer zou moeten liggen.

### **Zakrollen**

De speler van dit karakter krijgt van de spelleiding een aantal stickers die hij op buidels en zakken kan plakken. Blijft zo'n sticker 1 minuut lang onopgemerkt dan kan je OC je doelwit informeren dat hij de IC inhoud van zijn buidel of zak kwijt is en aan jou moet afgeven. Enkel spullen die duidelijk OC zijn mogen behouden worden. Spullen die wel IC zijn, maar OC eigendom van de andere persoon (bepaalde props) mogen enkel gebruikt worden als deze persoon je daar toestemming voor geeft. Anders is het IC wel gestolen en mag je je eigen props gebruiken, maar blijft het object OC bij de andere persoon. Tenzij de andere persoon een IC reden heeft om jou te verdenken weet hij niet wie het gedaan heeft, hoewel hij er natuurlijk wel door rollenspel achter kan komen.

Zonder deze vaardigheid mag je best IC dingen stelen en gebruiken, maar je mag geen zakken of buidels rollen. Ook hierbij gelden de regels over IC en OC objecten en eigendom. Vraag dus altijd zo snel mogelijk (eventueel via SL) of je iets mag gebruiken dat van een ander is.

## 5. Magie (Magic)

Magie is zeldzaam. Hoewel velen de innerlijke kracht hebben om spreuken te kanaliseren (essentie punten) is de daadwerkelijke gave niet aan ieder van hen besteed. Weinigen weten waarom de ene persoon wel magie kan gebruiken en de andere niet ondanks deze innerlijke kracht. Wel lijkt de gave binnen sommige families sterker dan in anderen. Ook komt het voor dat mensen later in hun leven door gebeurtenissen ineens hun innerlijke kracht laten ontwaken. Magie lijkt in ieder geval niet simpelweg te leren te zijn. Voor spelers betekent dit dat magie of versterking in magisch niveau altijd door rollenspel zal komen en niet simpelweg door er punten in te stoppen, behalve bij karakter creatie.

Er bestaan drie soorten magische energieën die gemanipuleerd kunnen worden: licht magie, grijze magie en duister magie. Licht magie wordt door gewone mensen gezien als goede magie en geeft heerschappij over levende wezens. Grijze magie wordt gezien als neutrale magie van tovenaars en geeft heerschappij over niet-levende materie, energie en kennis. Duister magie is kwaadaardig en geeft heerschappij over het onlevende en de dood.

### Een spreuk gebruiken

Om een spreuk te kunnen gebruiken zijn er vier dingen nodig:

- Een essentie punt
- Een focus
- Een incantatie of handeling
- Tijd

### Essentie Punten

Essentie punten zijn de krachtbron achter spreuken en nodig om een spreuk te kunnen gebruiken. Een spreuk uitspreken kost 1 essentie punt per niveau van de spreuk.

### Focus

Iedere magier dient een focus te bezitten om spreuken uit te spreken. Deze moet je met je hand aanraken tijdens het gebruik van een spreuk. Zonder deze focus kan een magiër zijn krachten niet goed aanspreken. Wat je focus is mag je zelf weten, maar het moet passen bij je karakter en het type magie. Zo is een schedel prima voor een shamaan met duister magie, maar zou je eerder een boek verwachten voor een stoffige professor die tevens grijs magiër is.

### Incantatie en handeling

Incantaties en handelingen geven vorm aan de energie van een spreuk. Een incantatie kan variëren van een korte zin tot een lang gebed afhankelijk van de spreuk. Handelingen kunnen variëren van een duidelijke lichaamsbeweging tot een rituele dans.

**Incantaties** dienen op een duidelijke, krachtige en rustige manier uitgesproken te worden. Het hoeft echter niet hardop (hoewel iemand die het niet OC hoort er ook geen effect van ondervindt, dus zorg wel dat je doelwit het merkt). Elke incantatie begint als volgt en eindigt met een spreuk specifiek deel en de bijbehorende 'call'.

“Bij de krachten van licht/ schaduw/ duister, ik werp...”

**Handelingen** zijn (arm)bewegingen en lichaamshoudingen die de spreuk tot uiting brengen. Het begint met een stukje rollenspel waarin je een soort basis beweging gebruikt (dans, houding, het mag ook heel subtiel zijn, net wat het er gaaf uit laat zien) die uiteindelijk eindigt in een eindhandeling. Het eerste is een roleplay element (beeld iets uit wat er goed uitziet), de eindhandeling is om duidelijk te maken wie of wat het eventuele doelwit van de spreuk is.

<u>Doelwit spreuk</u>	<u>Eindhandeling</u>
Zelf	Ten minste één hand op jezelf op de juiste plek (hangt af van spreuk)
Aanraking	Ten minste één hand op het doelwit op de juiste plek (hangt af van spreuk). In gevecht mag je enkel tikken (voor de veiligheid).
Afstand	Een arm gestrekt en hand wijzend naar het doelwit
Groep	Beide armen horizontaal in een hoek van 90 om groep aan te duiden.
Iedereen	Twee armen gestrekt in V-vorm naar boven en de call “ <b>massa</b> ”

### **Afstand van spreuken**

Spreuken op afstand hebben een bereik van 7 meter.

*Voorbeeld: Als een magiër een verstuif zand spreuk wil gebruiken ,dient hij daarvoor als focus bijvoorbeeld een amulet te bezitten. Vervolgens kan hij 1 essentie punt spenderen en de volgende woorden uit spreken: “Bij de krachten van schaduw laat dit zand/poeder/stof hem/haar doen stikken” Terwijl hij dit uitspreekt, beweegt hij in een zelf bedachte beweging en eindigt met zijn arm wijzend naar het doelwit.*

### **Tijd**

Het aanwenden van magische energie is goed te doen voor een getrainde magiër, maar iedere magiër weet dat het verstandig is om dit niet te snel achter elkaar te doen. Magische resonantie kan namelijk optreden waardoor er onverwachte en vaak ongewenste (nare) bijeffecten kunnen ontstaan voor de magier (de spelleiding bepaalt hierin). Gebruik je te snel achtereen toch twee spreuken dan kost ieder gebruik 1 zinnigheidspunt per niveau van de nieuwe spreuk en riskeert dit magische resonantie (vervelende, oncontroleerbare bijeffecten). Een veilige tijd tussen twee spreuken is ongeveer 10 seconde na een niveau 1 spreuk, 1 minuut na een niveau 2 spreuk en 5 minuten of langer na een niveau 3 spreuk.

### **Theorie: De Assen van magie**

De assen van magie zijn belangrijk voor magische onderzoekers. Magie werkt langs drie assen: fysiek, abstract en ether (het ontastbare). Deze assen vind je ook terug bij de aangeboren

scores (fysiek voor lichaam, ether voor ziel, abstract voor geest) wat al direct een aanwijzing geeft van hoe licht magie werkt. Kort samengevat in de volgende tabel staan voorbeelden van wat gedaan kan worden met magie:

	<u>Licht (light)</u>	<u>Grijs (grey)</u>	<u>Duister (dark)</u>
<b><u>Fysiek / Lichaam</u></b>	Levende wezens beïnvloeden	Objecten beïnvloeden	Onlevende wezens beïnvloeden
<b><u>Ether / Ziel</u></b>	Positieve emoties	Energie	Negatieve emoties
<b><u>Abstract / Geest</u></b>	Zintuigen versterken	Kennis	Zintuigen verzwakken

### Experimenteren

Je mag altijd experimenteren met je spreuken door slim er mee om te gaan. Houd er wel rekening mee dat spelleiding noodzakelijk is om het effect te bepalen en dat dit zeker niet zonder risico is. Kom dus naar de spelleiding toe als je wilt gaan experimenteren met magie. Het zal niet altijd werken, maar wel altijd leuk spel opleveren.

*Voorbeeld: Je gebruikt een "smelt wapen" spreuk (die overigens nog niet in het regelsysteem staat) op een deurslot. De spelleiding kan dan bepalen dat de deur nu dicht gelast is of dat de deur nu juist geheel open is of geheel iets anders afhankelijk van de kwaliteit van het slot, hoe het uitgespeeld wordt en het dramatische effect dat het oplevert.*

### Niveau 1 spreuken

De volgende spreuken zijn beschikbaar voor startende karakters.

	<u>Licht (light)</u>	<u>Grijs (grey)</u>	<u>Duister (dark)</u>
	1	1	1
<b><u>Fysiek / Lichaam</u></b>	Wake Vertraag gif	Condenseer water Verstuif zand	Verwond Versterk vergif
<b><u>Ether / Ziel</u></b>	Goed gevoel Geef essentie	Gloeilicht Vuurvonk	Negatief gevoel Ontneem essentie
<b><u>Abstract / Geest</u></b>	Concentratie Voel leven	Lees schrift Voel magie	Afleiding Voel onleven

<u>N1 Spreuk</u>	<u>Kort effect</u>	<u>Soort</u>
Wake	Houd iemand stabiel zolang je hem aanraakt	Fysiek Licht
Vertraag Gif	Stel verdere schade van een gif 5 minuten uit	Fysiek Licht
Goed gevoel	Doelwit van de spreuk is kalm of blij ( <b>emotie kalmeer of blijheid</b> )	Ether Licht
Geef essentie	Geef het aangeraakte doelwit een essentie punt	Ether Licht
Concentratie	Tijdelijk immuun voor emoties ( <b>weersta emoties en afleiding</b> )	Abstract Licht
Voel leven	Weet of er leven in de buurt is ( <b>detecteer leven</b> )	Abstract Licht
Condenseer water	Trek water uit de lucht aan	Fysiek Grijs
Verstuif zand	Verblind tijdelijk een tegenstander ( <b>stik</b> )	Fysiek Grijs
Gloeilicht	Je kan gloeiende lichtbal in je hand creeren	Ether Grijs
Vuurvonk	Je kan een kort klein vlammetje of wat vonken creëren	Ether Grijs
Lees schrift	Je kan iedere taal die geschreven is lezen	Abstract Grijs
Voel magie	Voel abstracte bronnen van kennis aan	Abstract Grijs
Verwond	Je aanraking verwondt levende wezens ( <b>onheilig</b> )	Fysiek Duister
Versnel vergif	Je een zorgt dat een vergif nogmaals effect heeft ( <b>activeer vergif</b> )	Fysiek Duister
Slecht gevoel	Doel van de spreuk wordt ontzettend kwaad of enorm verdrietig ( <b>emotie woede of verdriet</b> )	Ether Duister
Ontneem essentie	Ontneem het aangeraakte doel één essentie	Ether Duister
Afleiding	Doelwit is kort verwart ( <b>kort verwar</b> )	Abstract Duister
Voel duister	Weet of er duister energie in de buurt is ( <b>detecteer daemon</b> )	Abstract Duister

## Licht Spreuken N1

Basis incantatie: “*Bij de macht van het licht, ik werp...*”

### Concentratie - N1 Licht, Abstract

Incantatie/call/effect: “*...weersta emoties en afleiding*”

Doelwit: aanraking

Door iemands geest te versterken met licht energie is deze persoon immuun voor **emotie** en **afleiding** calls. Dit duurt 5 minuten.

### Geef Essentie- N1 Licht, Abstract

Incantatie/call/effect: “*...geef essentie*”

Doelwit: aanraking

Je geeft 1 essentie punt aan een ander. Net als alle andere N1 spreuken kost deze 1 essentie om uit te spreken. Dit is ook gelijk de essentie punt die de ander krijgt. Netto is het dus 1 punt gebruiken om een ander er 1 te geven. Let op dat iemand meer essentie geven als deze van nature gewend is bijwerkingen kan hebben.

### Goed gevoel - N1 Licht, Ether

Incantatie/call/effect: “*...emotie blijheid/kalmte/vreugde*”

Doelwit: aanraking

De komende vijf minuten zal het aangewezen doelwit vervuld zijn door de genoemde emotie. Houd er wel rekening dat een emotie niet altijd handelen beïnvloedt, maar wel de manier van handelen. Iemand bijvoorbeeld blij of kalm maken in een gevecht zal hem niet doen stoppen, wel zal het hem grote vreugde opleveren om door te slaan of juist hem rustig en beheersd laten vechten.

### Vertraag vergif - N1 Licht, Fysiek

Incantatie/call/effect: “*...vertraag deze vergiftiging.*”

Doelwit: aanraking

De komende vijf minuten zal het effect van een normaal gif worden uitgesteld. Opgebouwde effecten zullen echter niet ontdaan worden.

### Voel leven - N1 Licht, Abstract

Incantatie: “*...detecteer leven.*”

Doelwit: groep (90 graden)

Door je geest te focussen kan je waarnemen of er leven in de buurt is. Alle levende wezens binnen de straal antwoorden positief hierop met “**Ping**”. Dit is echter wel een momentopname. Je kan eventueel ook een object of wezen aanraken en daarin de levensenergie detecteren als die er is. Als je deze een tijdje aanraakt krijg je steeds meer informatie over de kracht en plek van de bron, zeker als je ook de vaardigheid identificeer magie hebt.



### **Wake - N1 Licht, Fysiek**

Incantatie/call/effect:: "...vertraag de dood"

Doelwit: aanraking

Voor het komende uur zal, zolang je het doelwit aan blijft raken, jouw levensenergie deze persoon in leven houden en zal het aftellen tot zijn dood gepauzeerd worden. Je moet rustig blijven tijdens deze spreuk om de verbinding in stand te houden.

### **Grijs Spreuken N1**

Basis incantatie: "*Bij de macht van schaduw, ik werp ...*"

#### **Condenseer Water - N1 Grijs, Fysiek**

Incantatie/call/effect: "...condenseer water"

Doelwit: aanraking

Water wordt uit de lucht getrokken en vormt een kleine plas met water genoeg om een veldfles te vullen of een kampvuur te doven. Je kan dit uitspelen door een klein flesje water mee te nemen.

#### **Gloeilicht - N1 Grijs, Ether**

Incantatie/call/effect: "...creëer licht."

Doelwit: Zelf

Een gloeiende bol van licht verschijnt in je hand en blijft ongeveer vijf minuten lang branden. Om dit uit te spelen zal je een gloeiende bol of fietslampje moeten hebben. Dit mag ongeveer net zoveel licht geven als een fakkel. Deze Deze bol kan enkel in de hand van de magiër bestaan en niet losgelaten of weggegeven worden en is te doven wanneer de magiër het wil.

#### **Lees Schrift - N1 Grijs, Abstract**

Incantatie/call/effect: "...herken schrift"

Doelwit: aanraking

De geschreven tekst die je aanraakt je zal langzaam duidelijk worden. Je kan deze tekst lezen en de gebruikte taal begrijpen ondanks dat je de taal wellicht niet kent door met je vinger langs de tekens te gaan. Je kan maximaal 5 minuten lang deze tekst lezen en niet meer dan één tekst en één taal per keer dat je de spreuk uitspreekt. Wel mag je een bladzijde omslaan van dezelfde tekst. Of je de inhoud van de tekst ook begrijpt hangt echter af van jou als lezer. Je krijgt dus enkel de woorden, verholde boodschappen of geheime codes worden niet onthuld.

#### **Verstuif Zand - N1 Grijs, Fysiek**

Incantatie/call/effect: "...zand/poeder/stof , dus stik"

Doelwit: afstand

Je verstuift een kleine hoeveelheid stof of zand of sneeuw of ander poeder uit je hand waarmee je iemand 1 minuut lang het ademen bemoeilijkt. Hierdoor zal hij al hoestend en proestend naar adem snakken.

### **Voel magie- N1 Grijs, Abstract**

Incantatie/call/effect: "...detecteer magie."

Doelwit: groep (90 graden)

Je ziet bronnen van magie binnen korte afstand helder voor je geest en weet waar ze zich bevinden. Dit is echter wel een momentopname.

### **Vuurvonk- N1 Grijs, Ether**

Incantatie/call/effect: "...creeer vuur."

Doelwit: aanraking

Een kleine hoeveelheid vlammen en vonken schieten voort uit je hand. Dit kan een brandbaar object doen ontvlammen (dan hoeft je je hand enkel dichtbij te houden) of 1 vuur schade doen aan een persoon of object dat je met je hand aanraakt. Dit hoeft niet je volledige handpalm te zijn en pas op dat je de ander niet pijnlijk aanraakt.

### **Duister Spreuken N1**

Basis incantatie: "*Bij de macht van het duister, ik werp ...*"

#### **Afleiding - N1 Duister, Abstract**

Incantatie/call/effect: "...afleiding"

Doelwit: afstand

De aangewezen persoon is **afgeleid** voor een minuut. Als deze persoon wordt aangevallen (bijvoorbeeld een zwaard op zich af ziet komen) of stevig beet gepakt wordt, dan is het effect weg.

#### **Ontneem Essentie- N1 Duister, Abstract**

Incantatie/call/effect: "...ontneem essentie"

Doelwit: aanraking

Je ontnemt 1 essentie punt van een ander, deze krijg jij erbij. Net als alle andere N1 spreuken kost deze 1 essentie om uit te spreken. Normaal is het dus 1 punt gebruiken om een ander er 1 te ontnemen en kost het je dus niks. Let op dat als de andere "No effect" antwoordt je er dan niks bij krijgt. Bij sterke magiebronnen kan er soms meer als 1 punt ontnomen kan worden.

#### **Slecht gevoel - N1 Duister, Ether**

Incantatie/call/effect: "...emotie wanhoop/verdriet/woede."

Doelwit: afstand

De komende vijf minuten zal het doelwit vervuld zijn door de genoemde emotie. Houd er wel rekening dat een emotie niet altijd handelen beïnvloedt, maar wel de manier van handelen. Iemand kwaad maken dwingt hem bijvoorbeeld niet tot vechten (hoewel de drempel wel lager wordt), net zoals een verdrietig persoon daar niet mee hoeft te stoppen.

NB: Enkel wanhoop, verdriet en woede zijn opties!

### **Verwond - N1 Duister, Fysiek**

Incantatie/call/effect: "...onheilig."

Doelwit: aanraking

Door duistere energie te kanaliseren doe je 1 onheilig schade aan het doelwit. Deze schade kan niet genezen worden met verbandjes, hechtingen of operaties.

### **Voel daemon N1 Duister, Abstract**

Incantatie/call/effect: "...detecteer daemon/duister."

Doelwit: groep (90 graden)

Door je geest te focussen kan je waarnemen of er duistere energie in de buurt is. Alle daemon wezens binnen de straal antwoorden positief hierop met "**Ping**". Dit is echter wel een momentopname. Je kan eventueel ook een object of wezen aanraken en daarin de duistere energie detecteren als die er is. Als je deze een tijdje aanraakt krijg je steeds meer informatie over de kracht en plek van de bron, zeker als je ook de vaardigheid identificeer magie hebt.

### **Versnel Vergif - N1 Duister, Fysiek**

Incantatie/call/effect: "...activeer vergif."

Doelwit: aanraking

Door iemand aan te raken kun je een bestaande **vergif** conditie onmiddellijk opnieuw effect laten hebben. Bijvoorbeeld een **vergif leven drain** zal onmiddellijk nog 1 levenspunt afnemen.

## **Niveau 2 spreuken**

Deze spreuken zijn sterker dan de basis spreuken, maar zorgvuldig gebruik is essentieel. Al deze spreuken lijken namelijk iets in zich te hebben wat niet geheel voordelig is. (SL: voornamelijk roleplay effecten)

	<b><u>Licht (light)</u></b>	<b><u>Grijs (grey)</u></b>	<b><u>Duister (dark)</u></b>
	2	2	2
<b><u>Fysiek / Lichaam</u></b>	Kracht Genees Wond	Aardschok Vervorm	Uitputting Ontneem leven
<b><u>Ether / Ziel</u></b>	Inspiratie Charmeer	Donderflits Energie bal	Bevriend onleven Paniek
<b><u>Abstract / Geest</u></b>	Suggestie Facinatie	Zie schaduw Zie verleden	Domheid Misken

## **Duister Spreuken N2**

### **Ontneem Leven, Duister, fysiek N2**

Incantatie: "...Ik werp ontnem leven (lokatie)"

Doelwit: aanraking

Het doelwit van deze spreuk verliest een levenspunt om de gebruiker een levenspunt te genezen. Deze genezing en schade gebeurt op dezelfde plek waar de gebruiker de persoon aanraakt. Dus als de magier het linkerbeen aanraakt van zijn slachtoffer, verliest het slachtoffer een levenspunt aan zijn been en krijgt de magier er een levenspunt op zijn linkerbeen bij. Dit kan er niet voor zorgen dat de magier meer dan zijn maximale levenspunten kan krijgen, ook werkt de spreuk niet als er op het lichaamsdeel van het slachtoffer geen levenspunten meer over zijn. Hoewel dit effect de gebruiker geneest, zal de gebruiker de rest van de dag het genezen lichaamsdeel lichtelijk voelen branden, dit vanwege de lichaamsoneigen levenskracht.

### **Uitputting – Duister, fysiek N2**

Incantatie: "... ik werp versloom"

Doelwit: afstand

Het doelwit van deze spreuk is een minuut lang versloemd. Door de duistere energie ontnem je alle kracht uit iemand, die onmiddellijk de metaforische man met hamer lijkt tegen de komen. Je ontkomt echter zelf niet helemaal aan het effect van deze spreuk, het voelt alsof je net een kort sprintje hebt getrokken, en je zult vermoedelijk zelf dan ook wel even een kort moment moeten nemen om op adem te komen over niet al te lang.

### **Paniek, duister, ether N2**

Incantatie: "... ik werp paniek"

Doelwit: afstand

Het doelwit van deze spreuk is een minuut lang in paniek en rent weg van je. Door de duistere energie ontnem je alle wilskracht uit iemand, die onmiddellijk in jou zijn grootste angst ziet en enkel nog wil vluchten. Ook de gebruiker laat dit niet ongeroerd, een koude rilling loopt over je rug als je dit gebruikt en ook je dromen worden steeds minder vreugdevol iedere keer als je een ander dit hebt bezorgt.

### **Bevriend onleven, duister, ether N2**

Incantatie: "... ik werp charmeer daemon"

Doelwit: afstand

Het ondode doelwit van deze spreuk ziet je een minuut lang als één van hun en zal je daardoor (vermoedelijk) met rust laten of zelfs in zekere mate vriendelijk behandelen. Overmatig gebruik maakt je een magneet voor daemon/ondoden.

### **Misken, duister, abstaact N2**

Incantatie: "... ik werp misken ..." (korte omschrijving van een paar woorden)

Doelwit: afstand

Speciaal: taal afhankelijk

Door iemands geest in een bepaalde baan te leiden kan je er voor zorgen dat een ander een bepaald persoon, object of actie volledig zal negeren of handeling niet zal uitvoeren (bvb: misken dat je een krijger bent). Dit zal de andere daardoor dwingen dit een minuut lang vol te houden en ook daarna niet herinneren. Dit is echter wel gelimiteerd aan het begrip van de persoon, tevens zullen dingen die hun direct schade berokkenen gewoon geen vat nemen op de ander. Doordat je als het ware zelf dit ook kortstondig moet vergeten tijdens de incantatie wordt het geheugen van sommige grootgebruikers van deze spreuk steeds slechter, vooral over de acties rondom het gebruik van de spreuk.

### **Domheid, duister, abtact N2**

Incantatie: "... ik werp domheid"

Doelwit: 90° groep binnen 7 meter

Je werpt een sluier over de gedachten van iedereen in een groep. Ze kunnen daardoor een minuut lang niet meer spreken of goed nadenken. Geen van het kan nog vaardigheden gebruiken waarvoor een leermeester nodig is. Pas wel op, overmatig gebruik heeft in het verleden wel eens een magiër kortstondig wat verstandelijke beperkingen gegeven.

### **Licht Spreuken N2**

#### **Genees verwonding, licht, fysiek N2**

Incantatie: "... ik werp genees verwonding."

Doelwit: aanraking

Het doelwit krijgt een levenspunt terug op de aangeraakte locatie. Magiers die dit overmatig gebruiken lijken net iets sneller en ongecontroleerder te genezen dan normaal, waardoor veel littekenweefsel zich opbouwd.

#### **Kracht, licht, fysiek N2**

Incantatie: "... ik werp geef kracht ..."

Doelwit: aanraking

Het doelwit wordt immuun voor struikel, ontwapen en terugslag voor 1 minuut.

Veelvuldig gebruik resulteert erin dat de gebruiker steeds meer geneigd is de brute force oplossing te zoeken boven de intellectuele oplossing.

#### **Inspiratie, licht, ether N2**

Incantatie: "... ik werp inspireer."

Doelwit: 90° groep binnen 7 meter

Iedereen in het gebied krijgt het inspireer effect voor kort duur, 1 minuut. (+1 lp die als eerste verloren gaat). Overmatig gebruik heeft menig magiër overmoedig gemaakt...

#### **Facinatie, licht, abtact N2**

Incantatie: "... ik werp facinatie met ..."

Doelwit: afstand

Speciaal: herhaalbaar

Door iemands concentratie te versterken tot het punt van een doelloze fascinatie met iets kan je de geest van een ander op slot zetten. Hij kan aan niks anders denken als het object van zijn fascinatie. Zolang je in de buurt blijft van de persoon mag je deze spreuk blijven verlengen door actief in te spelen op hun fascinatie (bvb door er over praten; of als het met jou is, een verhaal te vertellen), herhaald dan zo af en toe (als je merkt dat je de aandacht verliest) wederom “fascinatie met...”, wat wederom een minuut duurt. Dit mag maximaal 5 keer en kost geen essentie, daarna zul je de gehele spreuk moeten herhalen. Als je een verlengde fascinatie gebruikt mag je ook deze continue fascinatie verlengde gebruiken. Pas wel op, menig magier die dit heeft gebruikt begon ook zelf steeds meer afgeleid te worden door zijn fascinaties met rare kleine dingetjes...“oh een steen, wat is ie grijs zeg”

### **Charmeer, licht, ether N2**

Incantatie: “... ik werp **charmeer** levende”

Doelwit: afstand

Het levende doelwit van deze spreuk ziet je een minuut lang als één van hun en zal je daardoor (vermoedelijk) met rust laten of zelfs in zekere mate vriendelijk behandelen. Overmatig gebruik maakt zorgt er voor veel ongewenste aandacht.

### **Suggestie, licht, abstract N2**

Incantatie: “... ik werp suggestie...” (korte omschrijving van een paar woorden)

Doelwit: afstand

Speciaal: taal afhankelijk

Door iemands geest in een bepaalde baan te leiden kan je het onlogische logisch voor hem of haar maken. Dit zal de andere daardoor dwingen om jou suggestie op te nemen en uit te voeren of te geloven een minuut lang. Dit is echter wel gelimiteerd aan het begrip van de persoon, tevens zullen dingen die te onlogisch zijn gewoon geen vat nemen op de ander. Doordat je als het ware zelf de onlogica korstondig moet geloven tijdens de incantatie wordt het voor sommige gebruikers van deze spreuk steeds gewoner om het onlogische voor waar aan te nemen.

## **Grijs Spreuken N2**

### **Zie schaduw, grijs, abstract N2**

Incantatie: “...doorzie ik alle schaduwen”

Doelwit: afstand

Speciaal: SL nodig voor somig gebruik

Je opend een minuut lang je geest voor de waarheid van de schaduw wereld die parrallel loopt aan de werkelijkheid. Het lijkt op een soort droom wereld die eeuwig vervormend is en waarin alles uitvergroot tot een betere, slechtere of vreemdere vorm van zichzelf. Een kleine burgt lijkt in de schaduw dus soms een ruine, soms een paleis. Door ervaring leer je hier mee om te gaan en juist te zien wat er echt anders is in de schaduw wereld en niet bestaat of verhuld is in de gewone wereld. Praktisch gezien kan hierdoor anders onzichtbare dingen en wezens waarnemen. Geoefende gebruikers kunnen dit ook gebruiken bij hun magisch onderzoek, omdat soms de schaduw ook daar waarheden over onthult, maar daarvoor is altijd SL

noodzakelijk. Houd er wel rekening mee dat de schaduw niet altijd even gemakkelijk te doorzien is en deze spreuk veelal niet werkt in grote steden of op klaarlichte dag. In het woud lijkt het echter altijd te werken, maar daar wil je niet altijd zien wat er in de schaduwen beweegd, zeker niet als het weet dat het beken wordt.

### **Zie verleden, grijs, abstract N2**

Incantatie: "...laat mij de tijden zien die er ooit waren"

Doelwit: afstand

Speciaal: SL nodig

Je raakt in trance en opend je geest voor het verleden. Soms kort, soms lang. Het verleden laat zich niet sturen en enkel sterke impressies veroorzaken resonanties die sterk genoeg zijn om op te vangen boven de oerruis heen. Dit is een gevaarlijke spreuk, soms blijf je er dagen door in trance, soms zie je dingen die je liever niet wilt zien, en soms kijkt er iets met je mee of naar je terug. Wat dat is weet je niet, maar het is allereerst onbehagelijk...

### **Donderflits, grijs, ether N2**

Incantatie: "...ik werp donderflits en **verblind**"

Doelwit: 90° groep binnen 7 meter

Je laat een verblinde lichtflits afgaan die iedereen die het direct ziet een minuut lang verblind. Pas op je eigen ogen.

### **Energie bal, grijs, ether N2**

Incantatie: "...ik werp **vuur/bliksem/ijs**" (kies)

Doelwit: afstand

Je werpt een bal van de gekozen energie op je tegenstander af die daarvan 1 schade van dat type ondervindt. Pas op je huid.

### **Aardschok, grijs, fysiek N2**

Incantatie: "...ik werp een aardschok **struikel**"

Doelwit: 90° groep binnen 7 meter

Je doet de aarde trillen vanaf je eigen plek waardoor je de mensen voor je omver werpt. Pas op je eigen balans!

### **Vervorm, grijs, fysiek N2**

Incantatie: "...ik werp vervorm en **vernietig** je **wapen/.../...**"

Doelwit: afstand

Je kan een kleine vervorming of breuk in een vast niet-magisch object bewerken, bijvoorbeeld een wapen buigen. De objecten moeten door een kleine vervorming onbruikbaar worden, anders werkt de spreuk niet. Daarom werkt het bijvoorbeeld niet op een schild. Pas op je eigen bezittingen die lijken soms vaker te breken bij gebruikers van deze spreuk.

## **Niveau3 Spreuken worden enkel in het spel geleerd**

## 6. Bezittingen en inkomen

### Basis inkomen

Alle karakters hebben een basisinkomen dit krijg je op elk groot (3 daagse) evenement aan de start als je aanwezig bent mits er voldoende tijd tussen de evenementen is verstreken om iets te kunnen hebben gespaard. Dit omschrijft wat ze tussen de evenementen door hebben weten te verzamelen en sparen. Je basis inkomen is afhankelijk van je reputatie die je opbouwd tijdens de evenementen. Dit doe je door eerlijk en bekwaam je vak te beoefenen en is naar inschatting van de spelleiding. Daarnaast kan er door gebeurtenissen in het spel en in de setting een invloed zijn, vaak (indirect) een gevolg van de acties van spelers. Naar mate je inkomenscategorie hoger is hoe moeilijker deze te vergroten is en hoe makkelijker je weer zakt. Je startniveau is dat van je kernvaardigheid.

#### Een paar punten die je zeker in acht moet nemen

- Oppotten van geld is niet wijs voor de meeste beroepen, investeren in materialen die bij je beroep horen is universeel belangrijk om een hoge reputatie vast te houden.
- Dit komt allemaal vooral bedoelt voor rollenspel, zie een stijging niet als een zekerheid en verwacht af en toe een daling. Het is niet blijvend zoals bvb XP.
- Rollenspel is de belangrijkste factor in je reputatie. De catagorien zijn breed bedoelt en de kernvaardigheden als een indicatie van het type gedrag dat in deze catagorie zeker thuis hoort.
- Iedereen krijgt inkomen uit 1 categorie. Wisselen van categorie kan soms, maar betekend dat je opnieuw een reputatie moet opbouwen. Heb je meerdere geschikte vaardigheden voor een categorie dan kun je die soms handig combineren voor een betere reputatie of het jezelf juist lastig maken, maar je blijft bij 1 categorie.

Categorie	Reputatie (& kernvaardigheid)	N0	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7
Dagloner, huurling	Gevechtstijlen, magie, vakvaardigheid N1	0	1	1	2	3	5	8	13
Ambachtsman, burgerij	Ambachtelijke vakvaardigheid N2/3, herbalisme	1	2	3	5	8	13	21	34
Geestelijken en geleerden	Lezen en schrijven, inspiratie, therapie, empathie, genezing, magie/runen	1	1	2	3	5	8	13	21
Grootbezitters	Vakvaardigheid administratie (of iemand daarvoor ingehuurd), # mensen dat voor je werkt, bezit, etc...	2	5	7	12	19	31	50	81

### Dagloners en huurlingen

Dagloners en huurlingen staan onderaan de sociale ladder. Deze ongeschoolde arbeid is echter altijd wel in trek. Hun reputatie is relatief gemakkelijk verdient en gemakkelijk verloren.

Bovendien is deze sterk afhankelijk van grote gebeurtenissen en de beschikbaarheid van werk.



### Ambachtsmannen

Ambachtsmannen en burgerij zijn de ruggesgraat van de maatschappij. Ze kunnen een goede, stabiele boterham verdienen. Hun reputatie stijgt niet snel, maar kan wel snel dalen door wanprestatie. Gelukkig is deze slechts beperkt afhankelijk van grote gebeurtenissen.

### Geestelijken en geleerden

Geestelijken en geleerden hebben meestal een vast patroon. Dit kan een kerk zijn, een universiteit of gewoon een vaste parochie of klantenkring. Hun reputatie is relatief stabiel en stijgt niet snel en daalt ook niet snel, daar mensen vaak eerder geloof dan vertrouwen in deze lieden hebben. Ze zijn dan ook slechts beperkt afhankelijk van grote gebeurtenissen.

### Grootbezitters

Grootbezitters bezitten zaken als uitgestrekte landerijen, schepen of banken. Deze zijn niet makkelijk liquide te maken en veel geld moet worden geherinvesteerd. Ze hebben een immense taak om dit alles goed te beheren. Daardoor stijgt hun inkomen meestal niet snel, maar eenmaal in plaats daalt het ook niet snel. Echter, deze groep is zeer sterk afhankelijk van grote gebeurtenissen in de buitenwereld. Je mag enkel als adelman beginnen als grootgrondbezitter, je personeel zijn normaliter dagloners. Hun inkomen is mede afhankelijk van jouw succes.

### Spullen en kosten daarvan

Dit zijn voorwerpen die je in als beginnend karakter kan kopen en bij je kan hebben in het spel. Verdere simpele voorwerpen kun je zelf meenemen, maar kosten geen geld. Je zult zelf voor props voor voorwerpen moeten zorgen. Als je hele gave ideeën hebt neem dan contact op met de spelleiding, er is wellicht iets te regelen als je een gaaf concept hebt. Zo kan je als groep samen geld inleggen voor duurdere items.

Basismaterialen / grondstoffen	Omschrijving	Waarde (zilver)
Hout	1 eenheid hout	2
Huid	1 eenheid huid	2
Ijzer	1 eenheid ijzer	2
Voedsel	1 eenheid voedsel	2

Wapens en harnas	Omschrijving	Waarde
Wapen (klein)	Dolk, hakbijltje, wapen	5
Wapen (eenhandig)	Zwaard, bijl, etc	15
Wapen (tweehandig)	Zwaard, bijl, stevige strijdstaf	25
Boog		25
Pijl	Voor pijl en boog	2
Harnas (licht)	Leer	20
Harnas (middel)	Leer met metalen studs,	90

	(lichte) Maliënkolder	
Harnas (zwaar)	Maliënkolder, plaatstaal	300
Harnas Reparatie	Een N2 smid kan dit in 10 minuten per BP	5 per 2 reparaties
Schild	Van normale afmetingen	10
Catapult (siege)	Omdat het kan!	150
Stormram	Om dingen te bestormen	40

<b>Geneesmaterialen</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Verbandjes	Goed stevig linnen van voldoende lengte	2
Hechtingen	Stevige dunne hechtdraden om wonden te verbinden	2
Genezingszalf	Geneest in 5 minuten tijd 1 levenspunt	15

<b>Avonturiersuitrusting</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Lantaarn	Voor verlichting	5
Tent		30
Touw	ongeveer 3 meter.	3
Vuursteen en staal	Om vuur te maken	2
Klimspullen	Om een berg of boom in te klimmen.	20
Loperset	Om sloten mee te openen.	5

<b>Artisans en handelaars spullen</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Papier (10 vellen)	Dit gaat uit van A4 formaat vellen	3
Schrijfgerei	Inkt, pennen, etc...	10
Muziekinstrument	Harp, fluit, etc...	10
Gereedschap N1/N2	De basis gereedschappen voor je vak	5/15

Vergrootglas	Om beter te kijken	20
Kar	Om je zware spullen te vervoeren.	15

<b>Dorpsleven</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Bier/andere dranken (10 glazen)	De waterige soort	1
Lunch/snack (10)		2
Avondeten	Volledige maaltijd	1
Huis	Voor woudlingen en pioniers is dit goedkoper, vraag de SL	150
Slot / Boeien	Om mensen vast te zetten of dingen op slot	20
Klok	Het tikt en het is zeldzaam	500

<b>Dieren</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Kip	Een volwassen dier, geen echte aub.	2
Schaap	Een volwassen dier, geen echte aub.	40
Varken	Een volwassen dier, geen echte aub.	20
Koe	Een volwassen dier, geen echte aub.	60
Paard	Een volwassen dier, geen echte aub.	90
Kameel	Een volwassen dier, geen echte aub.	180

## 7. Calls en effecten lijst

Calls zijn niet IC hoorbaar. Het zijn OC uitroepingen om elkaar op de hoogte te brengen van welk effect over een karakter of object wordt uitgesproken. Deze effecten zijn bindend en dien je dus uit te spelen tenzij je er IC weerstand tegen hebt of van genezen wordt. Sommige van deze calls kunnen weerstaan worden door een vaardigheid, kijk bij deze vaardigheid hoe dit werkt.

Call	Weerstand?	Uitleg
STERF!	-	Je raakt stervende, binnen 10 minuten ben je dood tenzij je genezen wordt van het effect dat dit veroorzaakte.
Paralyse	N4	Je kan vrijwel niet meer bewegen, enkel een zwakke pols en zachte ademhaling verraden dat je nog leeft.
Versloom	N2	Je kan niet meer rennen of zelfs maar snel lopen. Alle bewegingen zijn traag en vereisen veel inspanning.
Domheid	N2	Je kan niet meer goed denken en niet meer spreken. Alle skills waarvoor een leermeester nodig zijn kun je niet gebruiken.
Coma	N4	Je valt in een droomloze slaap, enkel een zwakke pols en zachte ademhaling verraden dat hij nog leeft.
Paniek	N2	Je wilt alleen maar in paniek wegrennen.
Doodsangst	N4	Je bent verstijft van angst en kan niet meer bewegen
Struikel	-	Je struikelt en valt zodanig dat je tenminste met een groot deel van zijn torso de grond raakt.
Terugslag	-	Je wordt 5 meter verder weg geworpen van de bron en valt neer zodat je torso de grond raakt.
Detecteer <...>	-	Geef kort antwoordt hierop met "Ping" als iets van of op zijn karakter onder invloed is van het gevraagde <...> . <i>Bvb iemand onder invloed van een emotie zal "Ping" zeggen op een Detecteer emotie. Bij twijfel altijd Ping.</i>
Herken <...>	-	Leg kort OC uit als iets van of op zijn karakter onder invloed is van het gevraagde <...> . <i>Bvb iemand onder invloed van een emotie zal zeggen welke emotie en hoe sterk deze is op een herken emotie. Bij twijfel altijd zeggen.</i>

Inspiratie	-	Je krijgt 1 LP als morale bonus er bij. Deze LP gaat eerst verloren voor andere LP, maar niet voor BP.
(Sterke) Emotie <...>	(N3) N1	Je raakt vervuld van de genoemde <i>emotie</i> <...> en dient je daar na te gedragen. Dit dwingt je niet tot dingen doen die tegen je aard in zijn. Bij een <i>sterke emotie</i> sla je onmiddellijk door het lint en doe je wel dingen die tegen je aard in zijn. <b>NB:</b> Bij de emotie (angst) gedraag je je enkel angstig, je rent dus niet weg, maar bent wel bang er voor.
Massa <.X.> <.Y.>	-	Het effect <.X.> geldt voor iedereen van groep <.Y.> die het hoort. Zonder <.Y.> geldt het effect voor alles en iedereen.
Stik	N1	Je stikt plotseling bijna. Al hoestend en proestend snak je naar adem en kan dus niet aanvallen of hard lopen.
Verblind	-	Je bent verblind. Sluit je ogen tot het effect over is en ga niet rondrennen of met je wapen slaan. (dat is onveilig en het karakter zal er in de eerste plaats van schrikken)
Verwar	N1	Je bent verward en zal geen acties kunnen ondernemen, maar onthoud wat er gebeurd. Als je stevig wordt vastgepakt, geschud of aangevallen wordt, dan houd dit effect onmiddellijk op.
Vertraag <X>	-	Het effect <X> wordt 5 minuten lang onderdrukt.
<X> vergif	-	Het effect gaat na 10 seconde af, nogmaals na 1 minuut, nogmaals na 5 minuten en dan ieder uur of wanneer het actief geactiveerd wordt daarna totdat het genezen is.
Weesta <X>	-	Je kan effect <X> negeren. Roep <b>weersta</b> als je het effect krijgt.
Charmeer	N2	De persoon die je charmeert is als een goede vriend, alles wat je voor een goede vriend zou doen doe je voor hem of haar ook.
Suggestie	N2	Je volgt een korte suggestie totdat je hem uitgevoerd hebt of de tijd voorbij is. Dit werkt niet als het direct suïcidaal/pijnlijk is. Dus wel 'neem even rust van deze zware strijd' en niet 'leg je wapens neer zodat ik je kan steken'.
Fascinatie	-	Je bent compleet gefascineerd met wat de ander kiest. Je kan je aandacht er niet vanaf houden en merkt niks van wat er om je heen gebeurd. Bij schade houd dit effect op.

Ontneem <X>	-	Je verliest <X> bijvoorbeeld ontnem leven verlies je 1 LP (soms krijgt de dader daarvan die er dan ook weer bij, dit staat dan bij de vaardigheid of spreuk vermeld)
Spreek waarheid	Ijzere wil	Je moet zonder het zelf te merken een minuut lang de waarheid uitspreken.
Misken	N2	Je zal de genoemde bepaald persoon, object of actie volledig negeren of een handeling niet uitvoeren. Enkel voor jou direct bedreigende dingen verbreekt dit. Tevens kan je je deze call en de gebeurtenis <b>nooit</b> meer herinneren alsof je het werkelijk niet gezien/gehoord of ervaren hebt.
Ontwapen	-	Je laat je wapen of ander object dat je met de geraakte of aangewezen ledemaat vasthoud vallen enkele meters bij je vandaan. De slag die jou ontwapende doet geen schade.
No effect	-	Wat je zojuist deed heeft geen effect.

### Schade

Schade komt in een aantal typen, maar werkt verder als iedere andere call. Normaal verlies je bij schade 1LP en is daar geen call voor, maar bij meer dan één is het geroepen nummer de schade die je ontvangt.

Vuur/bliksem/ ijs/ etc...	-	Je krijgt schade van dit type energie. Sommige wezens ondervinden meer of minder schade hier door.
Onheiligh/Heilig	-	Onheiligh schade kan niet met verbandjes, hechtingen of operaties genezen worden, heilig is normale schade. Ook hebben beide effect op sommige type wezens, zoals Celestijnen of Daemon.
Aarde/Metaal	-	Aarde en metaal schade komen veel voor als natuurlijke (aarde) of juist alchemistische (metaal) vergiffen. Dit kan speciale effecten hebben op sommige typen wezens, zoals bijvoorbeeld Fae.

### Handgebaren

Er zijn een paar universele handgebaren binnen onze LRP. Dit zijn de effecten.

Vinger(s) in de lucht	Deze persoon is IC onzichtbaar, je kan hem horen maar niet zien. Twee vingers in de lucht betekend dat enkel speciale wezens (fae, daemon en celestijnen) deze persoon niet kunnen zien.
-----------------------	--

Hand in de lucht	Deze persoon is niet IC aanwezig, enkel OC.
Aangewezen met 1 hand	Je bent het doelwit van de call (bvb een spreuk). Dit is niet altijd nodig, maar vooral in gevechten en bij spreuken is het handig.
Twee armen in 90 graden vooruit	Iedereen die in een gebied binnen 7 meter staat dat wordt krijgt de call (bvb een spreuk) over zich heen.

### Duur van Effecten

Categorie	Call	Duur
(0) Instantaan	<geen>	Het effect gaat meteen af, de gevolgen kunnen langer duren.
(1) Kort	korte	10 seconde
(2) Normaal	<geen>	1 minuut (dit is de standaard duur tenzij anders vermeld)
(3) Lang	lange	5 minuten (ongeveer 1 gevecht)
(4) Uur	uur	1 uur
(∞) Permanent	<geen> of Permanent	Het effect is permanent totdat het verwijderd wordt. De gevolgen kunnen daarna nog wel effect hebben.
(+1) Verlengt	<geen>	Duur gaat 1 categorie omhoog. <i>Bvb van normaal naar lang.</i>
(-1) Verkort	<geen>	Duur gaat 1 categorie omlaag. <i>Bvb van normaal naar kort.</i>