Seven Realms

het licht in de Wildernis

Regelboek

Voorwoord

Seven Realms, het Licht in de Wildernis is een LARP-setting van Stichting Fabel. Dit regelboek is samengesteld door het nieuwe Spelleidersteam voor de nieuwe setting die is gestart in april 2023.

Inhoudsopgave

1. Welkom
2. Inleiding
3. Huisregels en Veiligheid
4. Setting
5. Interactie en Gevechten
6. Karaktercreatie
7. Vaardigheden
8. Uitrusting
9. Mutaties en Gaven
10. Vrije Fae
11. Magie
12. Spreuken
13. Ambachten
14. Calls en effecten
15. Changelog

Samenvatting Karaktercreatie

Contact

Als je vragen of opmerkingen hebt over de regels kun je contact opnemen via de 7realms discord of per mail via: SL@7realms.nl

Namens het Seven Realms Spelleidersteam.

Colofon

Seven Realms: het Licht in de Wildernis regelboek

Versie 2.5, 10-02-2025

Dit regelboek voor *Seven Realms: het Licht in de Wildernis* is geschreven en samengesteld door Matthijs van Staalduine in opdracht van Stichting Fabel.

Met bijdragen van:

Anja Jansen, Bas Mattern, Jurjen Stellingwerff, Laura Wolters, Maaike Straatsma, Michel Ebberink, Rik Taatgen, Sebastian Mol, Martijn Verwegen, en Frank Vermeulen.

Design:

Seven Realms Logo ontwerp door Rik Taatgen. Illustraties gemaakt met Starry AI door Matthijs van Staalduine. Layout samengesteld door Matthijs van Staalduine met advies van Rik Taatgen.

Met dank aan:

Frank Vermeulen, Marcel Muskee, Elmer van der Meer-Krom, onze spelers en playtesters.

Copyright

Alle rechten voorbehouden. © Enschede 2023-2025.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier zonder voorafgaande toestemming van het bestuur van Stichting Fabel of een van de Seven Realms spelleiders.

Onder deze copyright is een fair-use uitzondering voor deelnemers van Seven Realms evenementen ten behoeven van deelname aan dergelijke evenementen.

Wil je dit document delen met anderen? Verwijs ze dan naar de website van Seven Realms.

1. Welkom

Wat is er gaande in de wereld van de Zeven Rijken?

1.1 De Overwoekerde Wereld

De woeste WickerWildernis is overal: van onbegaanbare wouden en dolende woestijnen, tot onstuimige zeeën en onherbergzame bergkammen. En met haar komen de onvoorspelbare Fae.

In de Zeven Rijken wonen mensen achter hoge muren en in overwoekerde dorpen. Zij vechten een verloren strijd tegen de Wildernis en de Fae – met zwaard, vuur, en magie. Oude tradities zoals ambachten, handel, religie, en landbestuur dreigen verloren te gaan. Veel mensen zijn aangetast door de Wildernis en hebben vreemde Fae-achtige mutaties of misvormingen, die hen langzaam gek maken.

Maar er is ook hoop. Midden in het woud, op een vreedzame plek, wordt een nieuw dorp gesticht. De bewoners komen uit alle uithoeken van de wereld, en zijn ijverig en nieuwsgierig. Het dorpsleven is niet makkelijk, want elke dag ontstaat er weer een nieuwe crisis of mysterie die moet worden opgelost.

Lanen ontstaan in het woud – soms aangelegd, vaak willekeurig – die het dorp met nieuwe buren verbindt: dorpen om mee te handelen. Ruïnes om te verkennen. Vijanden om te bevechten. En de mysterieuze Vrije Fae die zichzelf proberen te bevrijden van de Wildernis.

Kunnen de bewoners samen een nieuw bestaan opbouwen? Of worden ze verslonden door de Wildernis?

1.2 Het verhaal van de Timmerman

“Hout. Mijn ambacht is hout.”

De grijze timmerman klopt stellig op de houten tafel in de rumoerige taverne.

“M’n pa zat in hout. M’n grootpa zat in hout. En deze ouwe knuisten hebben meer splinters dan broodkorsten gezien. Maar m’n meid, m’n jongste - da’s andere koek.”

Hij staart een moment voor zich uit en krabt met zijn knoestige vingers aan zijn woeste, volle baard. Een blaadje dwarrelt naar de grond.

“Het was een seizoen of wat gelee. Het hele dorp moest plots op de vlucht. Wilde Wickers, weet je. Mutanten. Dwaas geworden door ‘t Wild. Sneu. Zo sneu. We moesten op de vlucht. Met de hele familie. Kar en al.

‘t Wild was ons goed gestemd. We vonden een pad tussen de doorns. Tot een van de wielen brak. Dwars in tweeën. Een uur of wat voor ‘t donker. Die kar ging nergens meer heen. Ons hele hebben en houwe op de kar. Hoe konden we dat achterlaten? Dat vind je nimmer meer terug, daar midden in ‘t Wild.

Maar dan me meid, me jongste, ze pakt een dikke tak, buigt ‘m zo om, met d’r dunne vingertjes. Buigt de tak in een rondje. Een wiel. Spaken en alles. Geen gereedschap, niets. Gewoon met d’r blote vingers. Het wiel paste op de as en wij konden verder. Kar en al.”

Zijn ogen beginnen te tranen. Nerveus peutert hij aan een takje in zijn baard.

“Bij dageraad was het wiel weg. Verdwenen. Maar wij waren veilig in de stad. Kar en al. Wij waren veilig.”

Met zijn vingertoppen wrijft hij over het tafelblad. Het lijkt hem te kalmeren.

“Hekserij zeiden de stedelingen. Bezeten door ‘t Wild. Maar ze was gewoon mijn jongste. Ze wilde helpen. Ze had een goed hart. Alles kon ze maken, met d’r dunne prutselvingertjes. Alles.”

De man sluit zijn ogen en krabt stevig aan zijn baard. Onder de dikke haren komen besjes en twijgjes tevoorschijn. Hij zucht diep.

“Maar wij, wij waren veilig.”

2. Inleiding

Wat is Seven Realms LARP, en hoe gebruik je deze regels?

Seven Realms – *het Licht in de Wildernis* is een kroniek waar spelers samen een dorp vormen in een vervallen fantasy wereld. De woeste Wildernis is overal om hen heen en samen met haar mysterieuze bewoners, de Fae, een grote bron van gevaar. Maar de dorpelingen krijgen ook bezoek van handelaren en verre reizigers, en gaan zelf op expeditie naar de ruïnes van de oude wereld op zoek naar grondstoffen, kennis, en magische geheimen. Ze smeden nieuwe zwaarden, vechten tegen wilde wezens, en leren nieuwe vaardigheden en spreuken om elkaar te helpen.

Wat is LARP?

In Levend rollenspel (Live Action RolePlaying, LARP) komen improvisatietheater en spel samen. Er is geen publiek, want iedereen doet mee. Deelnemers spelen elk een rol om zo samen een verhaal te beleven en uit te spelen. LARP is interactief, dus jij reageert als deelnemer op het verhaal, en het verhaal reageert op jouw keuzes en spel. De dorpelingen worden gespeeld door spelers, terwijl andere rollen gespeeld worden door figuranten (NPCs). De spelleiding (SL) zorgt ervoor dat alles in goede banen loopt.

De Seven Realms wereld

Binnen een fantasy setting komen magie, mythische wezens en andere bovennatuurlijke aspecten regelmatig voor. Maar het is misschien niet fantasy zoals je het gewend bent. Seven Realms haalt inspiraties uit sages en fabels uit verschillende culturen. Je hebt net zo veel kans om een Noordse trol tegen te komen, als een Twentse Witte Wief, een Schotse Selkie, of de Slavische Baba Yaga. Deze mystieke wezens worden collectief de *Fae* genoemd.

Dorpsspel

Seven Realms is een Player vs Environment evenement (PvE), wat betekent dat spelers in principe samenwerken tegen de buitenwereld. Gezamenlijk vormen ze een middeleeuws dorp, waar ze de rol aannemen van verschillende disciplines: krijger, padvinder, smid, genezer, magiër, of zelfs een van de Fae.

Tijdens de evenementen kan het zijn dat er bijzondere bezoekers komen naar het dorp, of dat de dorpelingen op expeditie gaan naar een oude ruïne of een naastgelegen dorp, of proberen een groot ritueel voor te bereiden.

Karakter

Daarnaast heeft je personage ook persoonlijke doelen: wil je de beste smid van het land worden? Of meer over magie leren? Wraak nemen voor de dood van je geliefde? Of een medicijn vinden voor de ziekte van je moeder? De keuze is aan jou, en die vrijheid is iets dat LARP uniek maakt. Deze regels zijn bedoelt als gids om je karakter te maken en een unieke rol te geven in he dorp. Hoe je je karakter aankleedt en speelt is helemaal aan jou.

Die vrijheid, creativiteit, en spel met anderen is wat LARP uniek maakt.

Afkortingen	
IC	In Character
OC	Out of Character
LP	LevensPunten
BP	BepantseringPunten
EP	EssentiePunten
ZP	ZinnigheidsPunten
VP	VaardigheidsPunten
N#	Niveau
SL	Spelleider
PC	Playing Character / Speler
NPC	Non-Playing Character / figurant

Spelregels

Om dit in goede banen te leiden zijn er spelregels. Sommige hiervan hebben te maken met veiligheid en gezondheid, maar de meeste regels zijn een handleiding hoe jij een personage kan spelen: regels voor gevechten, ambachten, magie, en speciale vaardigheden, om verschillende soorten rollen mogelijk te maken.

Natuurlijk verwachten we niet dat je al deze regels uit je hoofd leert. Daarom hebben we alles zo geschreven dat je met een paar basisregels en begrippen eigenlijk alles weet wat in het spel zelf noodzakelijk is. Lees daarom als speler en als figurant / NPC in ieder geval de volgende hoofdstukken: 3, 4, 5, en 14.

NPC

Figureren is leuke manier om Seven Realms te proberen vanuit verschillende rollen!

3. Huisregels en Veiligheid

Hoe zorgen we dat LARP veilig en toegankelijk is voor iedereen?

3.1 Huisregels

Om het evenement toegankelijk en veilig te maken voor iedereen heeft stichting Fabel een aantal huisregels. Neem deze goed door voor je verder leest en een karakter maakt.

Houd je aan de wet

De Nederlandse wetgeving is op onze evenementen van toepassing, waaronder wetgeving over (hard) drugs, geweld, stelen, discriminatie, en ongepast (seksueel) gedrag.

Hulpverleners en Vertrouwingspersonen

Naast de SLs zullen er aanspreekpunten aanwezig zijn voor veiligheid. Deze hulpverleners worden aan het begin van het evenement aan je voorgesteld. Luister goed bij calamiteiten goed naar hun instructies. Ook zijn er op elk evenement één of meer vertrouwenspersonen aanwezig. Deze zijn je aanspreekpunt voor emotionele en vertrouwenskwesties, waaronder ook een botsing met een SL.

Scheid IC en OC gedrag

LARP is een spel, laat je problemen van buiten het spel (OC) daarbuiten, en houd je problemen van binnen het spel (IC) ook binnen het spel. Mocht je toch een probleem hebben en er niet uitkomen, stap dan naar een spelleider of vertrouwenspersoon.

Speel niet vals

Je bent zelf verantwoordelijk voor het bijhouden van je lichaamspunten en andere aspecten. Interpreteer de regels op een manier die leuk en eerlijk rollenspel voor iedereen mogelijk maakt.

Luister naar spelleiders (SL)

SLs zijn de arbiters wat betreft regels, spel, en veiligheid van jezelf en anderen. Raadpleeg een SL als je vragen hebt, en luister naar hen wanneer ze jou ergens over aanspreken.

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 ogenblik. 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.

Mocht je botsten met iemand van de spelleiding, neem dan contact op met een vertrouwenspersoon.

Vermijd ongewenst gedrag

Tijdens een LARP moet je je veilig voelen: lichamelijk, maar ook emotioneel. Daarom kan ongewenst gedrag een reden zijn om iemand van het evenement te verwijderen. Ervaar je zelf ongewenst gedrag? Meld dit bij een spelleider of vertrouwenspersoon.

Alcoholgebruik

Geniet maar drink met mate. Ga niet vechten als je alcohol op hebt. Het beste tijdstip om te drinken is na tijd-uit.

Taal

De voertaal op onze evenement is Nederlands. Sommige karakters en / of spelers spreken echter Engels. Ga ervan uit dat het ons uitgangspunt is dat iedereen elkaar kan verstaan, IC en OC. Houd wel rekening met deelnemers die sommige talen minder goed spreken.

Discrimineer niet

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, discriminerend of beledigend taalgebruik is echter niet oké. “Vuile elf” is prima, “klote Hollander” niet.

Voorzichtig met Eigendommen

Wees voorzichtig met de eigendommen van anderen, van de locatie en van de organisatie. Als je dingen sloopt houden we je daarvoor (financieel) verantwoordelijk. Als je IC iets wil stelen van een ander karakter of van een NPC, overleg dit dan eerst met een SL.

Terrein en Toegankelijkheid

Aan het begin van de LARP wordt afgesproken wat het speelterrein is, en wat niet. Houd hier rekening mee, en zorg ervoor dat anderen hier ook rekening mee houden: ga bijvoorbeeld niet ineens een weg over steken, als speler zonder kloppen het NPC hok binnen, of lawaai maken op het OC kampeerveld. Houd je ook aan de huisregels van de locatie.

Het dorp en de kampeerterreinen zijn goed bereikbaar, maar het omliggende bos is moeilijk begaanbaar. Houd daar rekening mee als je een karakter wil spelen dat op expeditie gaat—ook in het donker. Vechten gebeurt enkel op de plekken die daar veilig genoeg voor zijn.

Let op je eigen gezondheid

Houd rekening met je eigen gezondheid en beperkingen. Een kostuum of schmink dragen is leuk, maar test voor je het draagt of je allergisch bent voor specifieke stoffen. Voorkom ook dat je oververhit, uitgedroogd, of oververmoeid raakt, en houd rekening met het weer en de omgeving. Neem pauze als je dat nodig hebt, en raadpleeg een hulpverlener als je merkt dat er iets niet goed gaat.

3.2 Veiligheid Algemeen

De gezondheid en veiligheid van elke deelnemer staat voor ons voorop.

De call "Man-down"

De uitroep "Man Down" wordt geroepen als iemand OC gewond raakt en daarvoor per direct moet worden behandeld. Diegene die dit roept blijft STAAN bij het slachtoffer en wacht op de hulpverlener. Alle anderen die "man-down" horen gaan op de grond/op hun hurken zitten, zodat de hulpverleners snel zien waar het slachtoffer is. Mocht er geen hulpverleners ter plekke van het ongeluk zijn, zal iemand zo snel mogelijk een hulpverlener erbij halen. Het spel is nu bevroren totdat de call 'Tijd in' wordt gemaakt door de spelleiding.

De call "No Play"

Als er iets gebeurt wat voor jou om OC redenen emotioneel te zwaar is, kan je het spel per direct stilleggen door "No Play" 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 of een vertrouwenspersoon in, zodat we kunnen kijken of het goed met je gaat. Deze regel is niet bedoelt om IC problemen te vermijden als je iets OC niet leuk vindt.

De call "Take it Outside"

Als je IC-reden hebt iemand aan te vallen op een OC niet verantwoorde plek, zoals in de bar, mag je de call "Take it Outside" gebruiken om iemand mee te nemen naar een veilige locatie om deze daar aan te vallen. Als deze call op jou wordt gebruikt mag je deze niet negeren.

Rood/Wit lint of dipperlint

Iemand die om OC redenen niet mag vechten of fysiek worden aangeraakt, draagt een rood/wit lint. De persoon zal actief gevechten vermijden. Als je iemand toch in een gevecht tegenkomt, zeg dan OC dat jouw karakter hen IC neerslaat, maar voer het nooit daadwerkelijk uit.

Vuur

Wil je een kampvuur, vuurkorf, of een andere methode van vuur gebruiken? Bespreek dit eerst met de organisatie.

3.3 Veilig Vechten

Gevechten kunnen regelmatig plaatsvinden bij LARP, en daarvoor gebruiken we speciale LARP-geschikte wapens. Lees deze regels goed door, ook als je niet van plan bent om te gaan vechten.

Veilig Vechten Cursus

Elke speler die voor het eerst mee doet met onze LARP moet mee doen aan een cursus veilig vechten. Dit zorgt ervoor dat iedereen bekend is met de huidige regels.

Alcohol en medicijnen

Al bij één consumptie alcohol mag je niet vechten. Gebruik je bepaalde medicijnen of middelen die je reactievermogen kunnen beïnvloeden? Dan mag je niet vechten.

Verboden slagen

Het is verboden te slaan op het hoofd, borsten, en geslachtsdelen. Pas dus op met onderhandse en bovenhandse slagen.

Niet steken

Steken is strikt verboden, zelfs met speciale steekwapens.

Niet snijden

Wapens mogen niet met een snijdende beweging direct over de huid van een tegenspeler gehaald worden. Zeker bij vochtig weer kan dit vervelende brandwonden veroorzaken door de warmte die wrijving met latex veroorzaakt.

Houd je slagen in

Vlak voor je iemand raakt rem je je slag af.

Geen fysiek contact!

Je wapen mag een tegenstander raken, jij niet. Dus niet schoppen, slaan, duwen, etc. Aantikken voor magie mag wel, maar wees hierbij voorzichtig!

Vecht alleen op veilige locaties

Vecht niet binnen, op trappen, in de buurt van vuur, tenten en scheerlijnen, of bij sloten of modderig terrein. Als je een gevecht wil verplaatsen naar een veilige locatie, gebruik dan de call "Take it outside".

Let op je tegenstander

Ren niet op je tegenstander in. Kijk altijd achter je tegenstander en waarschuw deze voor obstakels.

Denk altijd na bij wat je doet!

3.4 LARP Wapens

Je bent zelf verantwoordelijk voor de veiligheid van je wapen(s). Bij twijfel kun je deze laten controleren door de wapenmeester van de organisatie.

LARP Wapens

LARP-wapens zijn gemaakt van een lichtgewicht stevige kern, bedekt met een zacht materiaal. Het doel is om hiermee gevechten uit te kunnen spelen, zonder een ander persoon OC te verwonden. Het is verboden om niet-LARP wapens te hanteren binnen een gevecht.

Mocht je tijdens het evenement merken dat er iets mis is met je wapen, of twijfel je ergens over? Vraag dit dan altijd aan een spelleider. Is er geen spelleider in de buurt? Dan niet gebruiken tot je het wapen hebt laten controleren. Heb je twijfels over het wapen van een ander? Geef ook dit aan bij de spelleiding zodat we de juiste actie kunnen onder nemen om jou, maar ook je medespelers te beschermen tegen een eventueel defect wapen.

Bogen en Kruisbogen

- Op onze evenementen mag je schieten met LARP (kruis) bogen met maximaal 30 pond trekkracht
- Niet schieten in schemering of duisternis
- Niet schieten binnen 7 meter afstand
- Sla geen pijlen uit de lucht

Werpwapens

Werpwapens mogen geen kern hebben. Ze mogen op elke afstand worden gebruikt, maar gooi met beleid en zorg dat je geen hoofd of genitaliën raakt.

Pantser en kleding

Kleding en alle andere dingen waarop geslagen gaat worden moeten vrij zijn van scherpe punten en grote harde uitstekende delen. Dat houdt dus in: geen lange puntige studs, onafgewerkte metalen randen en dergelijke. Dit ter bescherming van de LARP wapens en natuurlijk jezelf.

Schilden

Schilden mogen geen scherpe randen of hoeken hebben en dienen een zachte rand te hebben. Materiaal dat gebruikt wordt mag, met name voor draagbanden, niet uitsteken aan de achterkant en dient aan de buitenkant afgerond te zijn. Schilden mogen niet als wapens gebruikt worden en dienen derhalve bij het lichaam gehouden te worden. Schilden mogen ook niet als ‘stormram’ gebruikt worden.

3.5 Glitter

Het strooien van glitter is niet toegestaan, inclusief eco-friendly glitter. Glitter kan een negatief effect hebben op de natuur, de kostuums van andere deelnemers, en de locatie.

4. Setting

Hier vind je de algemene informatie over de setting. Je kan er van uit gaan dat je nieuwe karakter dit al weet.

4.1 Het Dorp

Mensen uit alle zeven rijken zijn hier samengekomen om een nieuw bestaan op te bouwen. De mensen hier bedrijven ambachten zoals jagen, ijzersmeden, en leerlooien. Binnen het dorp wordt er geen geld gebruikt: men zorgt dat iedereen voedsel en onderdak heeft, en al het andere gebeurt met ruilhandel en vrijgevigheid. Buiten het dorp wordt soms wel handel gedreven met geld.

Het dorp is omringt door de Wildernis. Om ergens te komen zul je altijd een gevaarlijke reis moeten maken.

4.2 De Wildernis

De woeste WickerWildernis is overal: in de stevige bomen van het woud, de eindeloze leegte van de woestijn, de diepe grotten onder de hoge bergen, en de onstuimige zee. De mensen van de zeven rijken vechten al meer dan een eeuw een verliezende strijd tegen haar woestenij. Akkers worden overrompeld door doorns, muren vervormd door wortels, en hele dorpen verdwijnen – met mens en al. Toch heeft de Wildernis ook veel te bieden. Hier zoeken mensen avontuur, dieren om te jagen, of grondstoffen om te gebruiken, en zoeken ze naar oude geheimen. Pas echter op: als je de Wildernis in gaat kun je snel verdwalen, en zelfs mutaties oplopen.

Reizen door de Wildernis is alsof je een droom in stapt: logica en natuurkunde maken plaats voor kromme emotionele waarheden en absurditeit. Paden verschijnen en verdwijnen. Paddenstoelen geven licht of lopen weg. In donkere grotten worden je diepste angsten werkelijkheid.

Navigeren

Navigeren door de Wildernis is onvoorspelbaar en gevaarlijk. Paden verschijnen en verdwijnen. Ervaren padvinders weten op gevoel de weg naar het dichtstbijzijnde dorp te vinden, maar ook zij zullen je vertellen om elkaar goed in de gaten te houden. Als je verdwaalt, kom je anders terug – als je al terug komt.

Delen van de zee en de woestijn zijn ook aangetast door de Wildernis. Hevige mist of zandstormen doen je hier verdwalen en verwarren je richtingsgevoel.

Lanen

De beste manier om door de Wildernis te reizen is via lanen. Deze brede en begaanbare wegen zijn makkelijk en snel om over te reizen en beschermd tegen de invloed van de Fae, mits ze door mensen worden onderhouden. Een ervaren padvinder kan helpen om een laan aan te leggen, maar de meeste verschijnen plotseling – bijna alsof iets of iemand de reizigers een bepaalde kant op stuurt.

Ruïnes

De Wildernis is vol met overwoekerde ruïnes van de oude wereld. De dappere avonturier kan hier nuttige grondstoffen en kennis vinden, maar ook gevaar.

4.3 De Fae

De mysterieuze wezens van de Wildernis worden collectief aangeduid als “Fae”. Ze verschillen echter enorm van elkaar. Van mensetende trollen, tot de machtige vuurdjinn in de woestijn, het kleine dwaallichtje in het moeras, de boze heks in haar hutje, en het rupsje dat graag haar zijde verhandelt in ruil voor wat besjes.

Wat de Fae precies zijn, en waar ze vandaan komen, weet niemand. Soms bestaan ze maar een even. Andere strompelen al jaren langs hetzelfde paadje. Het zijn vreemde wezens – haast voorspelbaar in hun onvoorspelbaarheid. Fae hebben mysterieuze krachten, ook wel bekend als gaven, die mensen kunnen beïnvloeden.

Faestenen

Fae zijn te herkennen aan de Fae-stenen: gekleurde edelstenen die ze dragen op of rond hun voorhoofd. Er gaan veel geruchten rond over deze stenen: zo zouden de kleuren wat vertellen over de emoties van de Fae, en zouden de stenen magische eigenschappen hebben. Daarom zijn er ook mensen die jagen op de Fae.

4.4 Mutaties

Steeds meer mensen worden aangetast door de Wildernis, en krijgen last van besmettingen en mutaties. Dit zijn Fae-achtige eigenschappen in veel verschillende vormen. Ze zijn altijd nadelig, maar diegene die hun mutatie leert te gebruiken, kan er ook voordeel uit halen.

Waar komen mutaties vandaan?

Niemand weet precies hoe of waarom mutaties ontstaan. Sommige kinderen worden ermee geboren, anderen ontwikkelen het pas op latere leeftijd. Hoe dichter je leeft bij de Wildernis, hoe groter de kans dat het gebeurt. Verdwalen in de Wildernis, het eten van de verkeerde paddenstoel, aanraking van Fae, en zelfs blootstelling aan magie wordt als mogelijke oorzaken genoemd.
Buiten de steden is het al zo normaal, dat de meeste mensen tolerant omgaan met de gemuteerden. Ze hebben er waarschijnlijk zelf mee te maken, en anders iemand binnen hun familie. In de steden komt het minder voor en kan er ook harder tegen worden opgetreden, waardoor mutanten worden verbannen, of zelf besluiten te vertrekken.

Mutaties Genezen

Er zijn geruchten dat mutaties genezen kunnen worden, maar dit blijkt in de praktijk lastig en moeilijk. Soms werkt het om een mutatie weg te snijden of branden, of het geïnfecteerde lichaamsdeel te amputeren, maar vaak groeit de infectie alsnog terug, of blijft er een permanente misvorming achter. Als er werkelijk een goede methode bestaat om mutaties te genezen moet deze nog ontdekt worden.

Puurbloed

Mensen die niet geïnfecteerd zijn worden ook wel “puurbloed” genoemd. Zij hebben op veel plekken een hogere sociale status, waardoor geïnfecteerden hun mutaties vaak verborgen houden. Deze meesten puurbloed mensen leven in de steden.

Ferals

Er zijn ook gevallen bekend van gemuteerde mensen die langzaam gek werden. Deze mutanten lijken bezeten te zijn door de Wildernis, en staan bekend om hun agressieve, dierlijke, kannibalistische gedrag. Vaak leven ze in kleine groepen diep in de Wildernis, maar er zijn ook gevallen bekend dat een heel dorp plots Feral werd. Deze blijven vaak leven rond de ruïnes van hun oude huizen, maar de Wildernis overwoekert deze dorpen snel.

Ze lijken nog een basisintelligentie te hebben en met elkaar te kunnen communiceren, maar toenadering door mensen wordt altijd beantwoord met geweld.

De meeste reizigers zullen je vertellen deze Ferals te vermijden of te bevechten. Veel mensen gebruiken ook de termen “de wilden” of “de wilde Wickers” voor deze wezens.

4.5 Vrije Fae

Terwijl de mensheid door de mutaties steeds dichter bij de Fae komen, zijn er ook Fae die zich proberen los te worstelen van de Wildernis en proberen te leven als mensen. De laatste jaren zijn er stammen van deze wezens gevormd die leven in dorpen en proberen menselijke gewoontes te beoefenen zoals ambachten, politiek en handel.

Veel mensen wantrouwen deze vreemde wezens, maar dorpsbewoners merken ook hoe nuttig deze Vrije Fae kunnen zijn. Ze werken graag als ambachtslieden, padvinders of jagers in ruil voor mensenvoedsel en lessen over hoe ze meer menselijk kunnen worden. Getolereerd worden ze nog niet overal, maar in sommige dorpen leven ze tussen de mensen. In steden zijn ze zelden welkom, en relaties tussen mensen en Vrije Fae worden zelden getolereerd.

Dorpelingen zullen je wel waarschuwen voor Vrije Fae: soms worden deze onvoorspelbare wezens door de Wildernis bezeten, en vergeten ze even hun menselijkheid. Bovendien zijn Vrije Fae niet te onderscheiden van de wilde Fae.

4.6 Magie

In de zeven rijken worden steeds meer mensen geboren met een aanleg in magie. Deze mensen worden aspiranten genoemd en kunnen met behulp van een focus simpele spreuken uitspreken.

Om een waardig en erkend magiër te worden, moet een aspirant een ontwaking ondergaan en zich liëren aan één van de drie reeksen van magie: licht, schaduw, of duister. Zo kunnen ze van een leermeester ook krachtige spreuken ontdekken, en runen gebruiken om spreuken te vangen voor later gebruik.

Ondanks dat magie een nuttige vaardigheid kan zijn, worden magiërs argwanend aangekeken door normale dorpelingen, want ze brengen vaak ongeluk en onheil met zich mee. Daarom worden magiërs in de meeste steden en dorpen vriendelijk of onvriendelijk gevraagd hun magie buiten in de Wildernis te beoefenen.

4.7 Religie

Religie komt weinig voor binnen de Zeven Rijken. Hier en daar zijn kleine sektes actief, maar de meeste mensen geloven niet in hogere wezens of hun goedheid.

4.8 De Zeven Rijken

Mensen komen oorspronkelijk uit één van de zeven rijken. Ondanks de overheersing van de Wildernis en het isolement waarin deze rijken zich bevinden, blijft er binnen de rijken een eigen cultuur, taal, en gebruiken. Hieronder staan de rijken kort beschreven.

De Dolaanse /Lauanische Diaspora

Wat ooit de landen Dool en Lauanie waren zijn helemaal teloorgegaan aan de Wildernis. Van de oorspronkelijke bewoners zijn alleen vluchtelingen over, en kleine nederzettingen in het woud. Dolanen hebben vaak de wens hun verloren gebieden te heroveren, terwijl de Lauaniers vooral naar de toekomst te kijken.

Taal: Nederlands / Vlaams

Breanland

Een verzameling van kleine soevereine staatjes die verlangen naar de oude monarchie, en waar de meningen over de Wildernis en de Fae sterk uiteenlopen.

Taal: Engels met een Brits accent

Orians

De handelaren en ambachtslieden uit de woestijnen in het verre zuidwesten. Orians is van alle rijken het minst aangetast door de Wildernis, en wordt daarom door velen gezien als het laatste bastion van de oude wereld. De mensen uit deze gebieden kleden zich in Arabische kleding.

Taal: Nederlands met een Arabisch accent

Noxia

De eilanden die ooit Noxia vormden zijn vervallen aan de Wildernis en het Duistere Water. De Noxiaanse vloten varen echter trots door over de overgebleven wateren, soms als handelaren, soms als piraten. Noxianen werken soms voor anderen als huurlingen.

Taal: Engels met een Schots accent

Korinas

In de beschutte valleien staat de universiteit en de verschillende academiën van Korinas. Wijsheid en wetenschap is hun tactiek om te overleven, en er worden vele Koren op uitgestuurd om de Wildernis, de Fae en magie beter te begrijpen. De Koorse medische wetenschap helpt hen zelfs tegen mutaties.

Taal: Engels met een Duits accent

Gordia

Ondanks dat Gordia een vazal is geworden van Orians, leven de mensen onder het wijze bestuur van de Gordiaanse Inquisitie. Ze bevechten de Wildernis, magie en Fae met zwaard, vuur, en koppigheid.

Taal: Nederlands met een Frans accent

De onafhankelijke Stadstaten

Sommige steden zijn zo geïsoleerd van de andere rijken, dat ze onafhankelijke stadstaten zijn geworden, met hun eigen wetten en gebruiken. Daarom verschillen ze veel van elkaar.

Taal: Verschillend

WIKI

Meer informatie over de rijken en de setting is te vinden op 7realms.nl/wiki

5. Interactie en Gevechten

In dit hoofdstuk vind je de belangrijkste basisbegrippen en de spelregels voor interactie en gevechten.

5.1 Basisbegrippen

De meeste van deze begrippen zal je herkennen van andere LARPs of rollenspellen.

Karakters, PC en NPC

Het karakter dat je speelt is het personage 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 deze zou doen.

SL - Henk

De spelleiding wordt in de meeste gevallen Henk genoemd. Heb je tijdens het spel hulp nodig van een spelleider? Vraag dan naar Henk. Zij zijn in principe het eerste aanspreekpunt als je tijdens een van onze activiteiten ergens mee zit. Ook als je als karakter iets specifieks wil ondernemen – zoals een magisch ritueel, en expeditie naar de Wildernis, of het smeden van een bijzonder voorwerp – roep je de hulp in van een SL. SLs worden aan begin van het evenement aan je voorgesteld. Ook herken je ze aan hun rode sjaaltje. Wanneer ze dit rode sjaaltje niet dragen spelen ze een rol en kan je hen niet aanspreken.

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 zelfs de meest memorabele scènes opleveren. Een simpel middeleeuws kostuum kan je al maken met duistere of aardkleurige onderkleding en een tuniek of tabberd 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.

Rekwisieten

Rekwisieten en accessoires worden ook wel props of 'physrep' genoemd, wat staat voor 'physical representation'. Dit kan van alles zijn: van juwelen tot een zware kist in een tent. Ook hier willen we zo veel mogelijk middeleeuwse attributen gebruiken. Zorg er echter voor dat deze ook veilig zijn. Wapens moeten altijd LARP geschikt zijn, ook als je ze alleen voor de sier bij je draagt. Pas ook op met glas en andere breekbare, scherpe, of gevaarlijke voorwerpen.

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. Deze informatie weet je personage niet en mag je daarom ook niet gebruiken. Als je bijvoorbeeld Piet de NPC als groot monster ziet lopen terwijl deze zijn hand omhoog heeft, weet je personage van niets.

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. Soms heb je hier wat inlevingsvermogen nodig. Als je bij een handelaar een magisch drankje koopt maar de NPC heeft hiervoor geen prop bij de hand, kan deze zeggen "ik geef je nu je drankje." Deze heb je dan wel.

Tijd-in, Tijd-uit en soft 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. 's Avonds kan het zijn dat er een zogenaamd Soft-Tijd-Uit geroepen wordt. Dat betekent dat je gewoon door kan spelen, maar er vanuit de spelleiding en NPCs geen spel meer gefaciliteerd gaat worden.

5.2 Zachte Regels

Omdat Seven Realms een LARP is, hebben we regels nodig, maar veel van deze regels staan niet in steen gebeiteld. Dat betekent dat een SL call altijd boven de regels gaat, maar het betekent ook dat jij dingen kan proberen die niet expliciet beschreven staan binnen de regels. Je kan bijvoorbeeld als smid proberen om met je ambacht een slot open te maken, met de vaardigheid padvinderij kijken wat er met een zieke boom aan de hand is, of met genezing een bijzondere lichamelijke aandoening onderzoeken. Als je een vaardigheid of ambacht wil gebruiken op een manier die niet staat omschreven in de regels, overleg dit dan met een SL.

5.3 Tijdsduur

Tijd en de duur van effecten is een belangrijk onderdeel van deze LARP, maar wij geloven niet in klokkijken of met stopwatches klaar staan om te kijken of niemand vals speelt. Daarom gebruiken we een tijdsduur die logisch aansluit bij het rollenspel.
Deze zijn *direct*, *kort*, *moment*, *scène*, *akte*, en *dagdeel*.

Direct

Effecten zonder tijdsduur gebeuren meteen.

Kort

Korte effecten duren zo lang als je nodig hebt om een zin uit spreken, je boog te spannen, of een wapen te trekken. Bij twijfel is dit 5 a 10 seconden.

Moment

Een moment is een enkele schermutseling, een woordenwisseling, of de tijd die een genezernodig heeft om een enkele wond te verbinden. Bij twijfel is dit ongeveer een minuut.

Scène

Een geheel gevecht of een uitgebreid gesprek duurt een scène. Zoals bij een film vindt een scènewisseling plaatst bij een sprong in de tijd of locatie. De scène eindigt wanneer de laatste vijanden zich terugtrekken uit het dorp, wanneer je gesprekspartner de tent uit loopt, of wanneer het ritueel is afgelopen. Bij twijfel is dit ongeveer 10 minuten.

Akte

Een akte is een sequentie van scènes die met elkaar verband houden. Denk bijvoorbeeld aan een expeditie, een complex ritueel, of een grote gebeurtenis van meerdere scènes zoals een feest of rechtszaak. Een akte eindigt wanneer je denkt "zo, dat is voorbij" en de gelegenheid hebt om pauze te nemen. Een akte duurt vaak één of meer uren.

Dagdeel

Een speeldag is opgedeeld in één of twee dagdelen: dag, en nacht. De dag begint met de 'dageraad' wanneer we die ochtend voor het eerst tijd-in gaan. De 'nacht' valt wanneer we na het avondeten weer tijd-in gaan, en aan het begin van het evenement op vrijdagavond. Welk dagdeel het is heeft grote invloed op de Wildernis en padvinderij, en op enkele gaven en andere effecten.

Tijdsduur tijdens spel

De regels voor tijdsduur zijn geen harde regels, maar richtlijnen. Veel van deze tijdsduraties zul je tijdens het spel intuïtief aanvoelen.

Ook zal deze tijdsduur niet voor iedereen hetzelfde zijn. Zo kan het zijn dat een groep avonturiers op expeditie is, terwijl jij als genezer rustig in de bar zit een praatje te maken met een NPC. Voor de avonturiers eindigt de akte wanneer ze terugkomen in het dorp, en voor jou begint een nieuwe scène wanneer je naar buiten rent om de gewonde avonturiers te helpen.

Tijdsduur	Omschrijving	Voorbeeld	Indicatie
Direct	Geen tijdsduur	Slag	
Kort	Ogenblik of enkele handeling	Enkele zin, spannen van een boog	5 a 10 seconden
Moment	Gebeurtenis	Dialoog of schermutseling	1 minuut
Scène	Spel op één locatie met specifieke spelers	Lang Gesprek of heel gevecht	10 minuut
Akte	Klein verhaal van meerdere scènes	Expeditie of complex ritueel	1 of meer uur
Dagdeel	Spel voor of na het avondeten	Middag of avond	Halve dag

5.4 Calls

Calls zijn er om bepaalde IC effecten aan deelnemers duidelijk te maken, zoals wat een spreuk doet bijvoorbeeld. Zo hoeft niet iedereen elke spreuk of vaardigheid uit zijn hoofd te leren. Er is daarom een korte lijst met calls en hun betekenis die je hoort te kennen in hoofdstuk 15. De meeste calls spreken echter voor zich. Weet je niet precies wat een call met je karakter doet, kan je het natuurlijk altijd even snel vragen (mits dat niet te veel het spel onderbreekt). **Als je het echt niet weet dan is de standaardoplossing dat je karakter stervende raakt.**

Calls en Hits

Sommige calls werken alleen op aanraking, en/of bij een aanval met een wapen. Wanneer je wordt geraakt met een wapen en je krijgt daarbij een call (zoals *stikgif* of *ontwapen*) dan ontvang je de schade en de call, ook als je pantser draagt. Wanneer iemand je met de hand aantikt krijg je geen schade, maar wel het effect van de call.

Wat hoor je IC en OC?

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 deze niet op een andere wijze vindt, geheim blijven voor je karakter. Enkel de call is niet hoorbaar, de incantatie voorafgaand aan de call van een spreuk kan bijvoorbeeld prima hoorbaar zijn (zoals: *bij de machte van de duisternis*). Als doelwit van magie (of een ander effect) weet je dan ook niet waarom je je zo voelt: Je bent nu boos, bang, of gecharmeerd door die kerel met die rare puntmuts. De twijfel over de oorzaak komt pas achteraf, als je het überhaupt in twijfel trekt.

Wat gebeurt er met dubbele effecten?

Het kan gebeuren dat je twee of meer calls tegelijkertijd over je heen krijgt. Voor dubbele effecten zijn geen harde regels. Doe vooral wat mooi spel oplevert. Zo kun je bij dubbele gevoelscalls meerdere emoties tegelijkertijd voelen: Je kan verdrietig en blij tegelijkertijd zijn, en door je tranen heen een opbeurende grap maken. Een andere optie is dat je richting geeft aan een bepaalde emotie. Misschien voel je medeleven voor je dorpsgenoten, maar jaloezie of walging voor die reiziger die net is gearriveerd. Ook kan het dat bepaalde emoties elkaar opheffen. Als je onder de invloed van *angst* bent, kan de emotie *dapper* je de moed geven om terug het gevecht in te gaan. Echter, als een van deze emoties *sterk* is, zal deze altijd de overhand nemen en de andere emoties opheffen.

Kijk voor de volledige lijst calls in hoofdstuk 14.

5.5 Gevechten en Schade

Ondanks dat niet elke speler een krijger speelt, kan elke speler in aanraking komen met gevechten. Kijk ook naar de regels voor veilig vechten in hoofdstuk 3.

Levenspunten en Wonden

Levenspunten (LP) worden gebruikt om gevechten uit te spelen. LP geven aan hoeveel schade je karakter kan hebben voordat je bent uitgeschakeld. Hoe meer LP je hebt, hoe steviger je bent. Als je geraakt wordt door een wapen of andere manier van schade, krijg je een wond en verlies je één LP. Het krijgen van schade behoor je uit te spelen. Geef je tegenstander ook de ruimte om dit te doen. Zogenaamd swaffelen wordt niet gewaardeerd. Als je op 0 LP komt ga je neer en raak je stervende. Je kunt dan geen extra wonden meer krijgen.

Bepantseringen Punten

Bepantseringen Punten (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. Schade op je pantser veroorzaakt geen wond, maar tellen wel als geraakt worden, dus effecten van calls gaan nog steeds af. Schade van magie negeert je pantser en gaan altijd direct op je LP. Dat geldt ook voor schade van *vuur* of *ijs*. Schade van pijlen negeren op afstand ook je BP, maar niet met *Point Blank*. Als je BP verliest dan kun je die terug krijgen door je pantser te (laten) repareren. (Zie 5.9).

Zinnigheidspunten

Zinnigheidspunten (ZP) zijn een indicatie van je karakters mentale gesteldheid. Deze punten kun je verliezen als je stervende raakt en door sommige schokkende gebeurtenissen zoals verdwalen in de Wildernis. Heb je geen zinnigheidspunten meer over, ben je emotioneel moe en overprikkeld, en heb je moeite met concentreren. Je hebt dan ook niet de mentale weerstand om je te verzetten tegen de Wildernis en kunt daarom een mutatie krijgen. (Zie 5.7). ZP kun je terugkrijgen door in therapie te gaan en aan het begin van elk evenement krijg je er één terug.

Essentiepunten

Essentiepunten (EP) zijn een indicatie hoe goed je karakter is in het aanpassen van de wereld om je heen. Deze worden gebruikt voor het uitspreken van magische spreuken, gaven en mutaties, en een aantal andere vaardigheden. Je kan geen EP uitgeven die je niet hebt. Bij 0 EP voelt je karakter zich mentaal vermoeid.

Je krijgt EP terug op drie specifieke tijdstippen:

- aan het *begin* van het evenement krijg je al je EP terug
- bij *dageraad* krijg je de helft van je EP terug (naar boven afgerond)
- bij *nachtval* krijg je de helft van je EP terug (naar beneden afgerond)

Daarnaast kun je ook EP terug krijgen door sommige mutaties en vaardigheden, bijzondere drankjes en maaltijden.

Stervende Personages

Als je een LP verliest en daarmee op 0 LP komt raak je stervende en verlies je automatisch 1 zinnigheidspunt (ZP). Je mag nu niet meer bewegen, niet praten, en je bent vrijwel niet bewust van je omgeving. Je mag nog wel kreunen om aan te geven dat je nog leeft. Om weer bij te komen, moet je van een ander medische hulp krijgen, zoals een verband of magische genezing. Na een scène (ongeveer 10 minuten) zonder medische hulp komt je personage te overlijden. Overleg dan met een SL de volgende stappen, zoals het maken van een nieuw karakter.

Laatste Adem

Als je stervende raakt, kun je 1 EP uitgeven voor een gelimiteerd herstel, een laatste adem. Dit houdt in dat je een moment beperkt mag bewegen - zoals kruipen en rollen - en rustig en zachtjes kan praten en beperkt omgevingsbewustzijn hebt. Je zou bijvoorbeeld een paar meter mogen kruipen, een sterfbed wens uitspreken of door krijgen dat er redding nabij is. Je mag niet lopen, niet schreeuwen, niet vechten of magie gebruiken, en niemand misleiden, herkennen of details onthouden (je kan bijvoorbeeld niet stiekem iemand afluisteren of rovers herkennen). Het doel is sterfscènes uit kunnen spelen en nabije redders een beetje attenderen op jouw aanwezigheid. Misbruik dit niet.

Genezing

Er zijn verschillende manier om wonden te genezen en missende LP terug te krijgen, zowel magisch als regulier. De meest voorkomende manier is met de vaardigheid genezing (hoofdstuk 7). Dit werkt zo:

Snelverband

Met eerste hulp kan een genezer je wonden stabiliseren. Dit kost een moment spel, en daarna krijg je een snelverband om je wond, en direct 1 LP terug. Wanneer het snelverband wordt verwijderd, of je niet op tijd medische aandacht krijgt (meestal binnen de akte), verlies je direct weer een LP. Je hebt dus sowieso betere genezing nodig. Je kan maximaal 2 snelverband krijgen per akte.

Drukverband

Binnen de beschaving kan een ervaren genezer je wonden goed verzorgen door deze schoon te maken, drukverband te leggen, en zelfs te hechten. Dit kost een scène spel per patiënt, en geneest 1 LP per drukverband dat wordt gebruikt. Een meester genezer kan zelfs zorgen dat een verband 2 LP geneest. Je kan maximaal 3 drukverband tegelijkertijd dragen. Verband kan bij dageraad door een genezer worden verwijderd. Als je daarna nog LP mist kun je dan ook nieuw verband krijgen.

Wondverzorging

Als je gewond bent, moeten je worden verzorgd worden, ook al zit je op je maximum van het aantal verband dat je kan hebben. Onverzorgde en slechtverzorgde wonden kunnen soms leiden tot mutaties. Ga dus altijd langs een genezer als je gewond bent geraakt.

Operatie

Een operatie kost een akte aan spel, en herstelt de gewonde persoon 1 LP of meer LP, maar kan ook complicaties genezen van de meest zware verwondingen. Een SL zal je vertellen als een operatie noodzakelijk is.

Hoe werken wonden en genezing

- Je aanleg in lichaam bepaalt je hoeveelheid start LP
- Als je wordt geraakt verlies je een LP per aanval
- Elk verband dat je draagt herstelt een verloren LP
- Snelverband werkt tijdelijk: Aan het eind van de akte verlies je de LP weer. Je kunt er maximaal 2 dragen en kunt ze krijgen met eerste hulp, ook in de Wildernis
- Drukverband geneest permanent 1 of 2 LP, mits deze pas wordt verwijderd bij dageraad. Je kunt er maximaal 3 hebben en kunt ze alleen binnen de beschaving krijgen
- Als je op 0 LP komt raak je stervende. Je verliest een ZP en als je niet tijdens die scène eerste hulp krijgt, kom je te overlijden
- Als je LP hebt verloren wil je je wonden laten verzorgen, anders riskeer je een mutatie
- Vrije Fae wonden werken hetzelfde als bij mensen

5.6 De Wildernis

De hele dorp is omringd door de mysterieuze Wildernis. Dit lijkt vooral natuur te zijn: bossen, heide, bergen, en elders in de wereld, zelfs woestijnen en zeeën. De Wildernis en haar bewoners de Fae spelen een belangrijke rol binnen deze LARP.

Vaak gaan spelers in groepen op expeditie de Wildernis in, op zoek naar specifieke locaties, wezens, of grondstoffen. Als je veilig wil reizen door de Wildernis, heb je de vaardigheid *padvinder* nodig (zie hoofdstuk 7), of iemand anders die deze vaardigheid kent. Als je verder dan 10 meter bij een padvinder vandaan bent, loop je het risico om te verdwalen.

Expedities

Het komt regelmatig voor dat een groep spelers de Wildernis in gaan met een specifiek doel. Onderweg komen ze anderen tegen, of staan ze ergens stil om iets te onderzoeken of te verzamelen. Elk van deze gebeurtenissen is een scène, en samen vormen ze een expeditie. Een expeditie begint op het moment dat de spelers het dorp verlaten, en eindigt wanneer ze bij het dorp terugkomen.

Laat altijd aan de SL weten dat je de intentie hebt om op expeditie te gaan, en waar je heen wil of waarnaar je op zoek wil. De SL kan dit dan voorbereiden en eventueel NPCs instrueren. De grote van de expeditie wordt bepaald door de ervaring van de padvinders, in overleg met de SL.

EXPEDITIES

Wil je de Wildernis in? De hoofd-padvinder laat dit altijd eerst aan een SL weten.

Lanen

Veilig reizen door de Wildernis is mogelijk over lanen. Lanen worden tijdens een evenement duidelijk aangegeven: deze zijn breed en makkelijk begaanbaar. Als je twijfelt of iets een laan is, dan is het geen laan. Laat je echter niet verrassen: lanen kunnen plots verschijnen of verdwijnen.

Verdwalen

Er schuilt altijd gevaar in de Wildernis. Ben je verder weg dan 10 meter bij een padvinder vandaan? Of heeft de padvinder niet het juiste niveau? Of blijf je langer dan een akte in de Wildernis? Dan loop je het risico om te verdwalen. Dit betekent dat je een ZP zal verliezen en mag hopen dat je de weg terug kan vinden of gered kan worden door je dorpsgenoten. Het kan zijn dat er nog ergere dingen gebeuren – vooral als je 's nachts verdwaalt.

5.7 Mutaties

Veel mensen binnen de wereld van de Zeven Rijken zijn geïnfecteerd door de Wildernis. Zij hebben een infectie: ze dragen een stukje Wildernis met zich mee dat zich uit in de vorm van een fysieke verandering, zoals een vreemde bobbel, een hoorn, of een derde arm. Sommige van deze besmettingen zijn blijvend en veranderen een persoon ingrijpend. Dit kan zowel nadelig als voordeling zijn. Menselijkheid maakt dan plaats voor mutaties met speciale Fae-gaven. Er zijn verschillende manieren om tijdens het spel een mutatie te krijgen, maar de meest voorkomende is via blootstelling. Onder blootstelling wordt verstaan:

Blootstelling aan Fae

Je hebt 0 ZP en een Wilde of Vrije Fae raakt je fysiek aan of doet je schade (met een wapen). Als je door een aanval op 0 LP komt en daardoor stervende raakt en ZP verliest, telt deze nog niet. Enkel een aanval of aanraking als je al op 0 ZP staat telt.

Blootstelling aan magie

Je hebt 0 ZP en iemand spreekt magie over je uit. Deze herken je aan de incantatie *bij de machte van…*, Uitzonderingen: Spreuken die je hebt weerstaan, en spreuken gedaan met runen (met de call *Rune des…)* tellen hiervoor niet.

Blootstelling aan de Wildernis

Je hebt 0 ZP en bent langer dan een scène in de Wildernis, of interacteert direct met de Wildernis, zoals het plukken van kruiden of aanraken van bomen of planten.

Overig

Daarnaast kunnen mutaties soms ontstaan door slechte wondverzorging, het eten van de verkeerde dingen, verdwalen in de Wildernis, en plot-gerelateerde zaken.

Wat te doen bij blootstelling

Als één (of meer) van deze dingen met je gebeurt, neem dan op een rustig ogenblik contact op met de spelleiding om de mogelijkheid van een mutatie te bespreken. Zie hoofdstuk 9.

Het gevaar van Mutaties

Het hebben van meerdere mutaties is niet zonder gevaar. Een enkele infectie is nog te behandelen, maar hoe erger de infectie of hoe meer mutaties een personage heeft, hoe moeilijker de behandeling wordt. Daarnaast word je met meerdere mutaties ook minder menselijk. Sommige mensen zijn zover gemuteerd dat ze hun menselijkheid compleet kwijt zijn en overgeleverd zijn aan hun primaire instincten en de invloed van de Wildernis. Deze wezens worden Ferals genoemd en zijn gevaarlijk voor mensen en Fae.

5.8 Vergif

Het kan zijn dat je wordt blootgesteld aan gif of vergif, bijvoorbeeld als je een vergiftigd drankje drinkt, of je wordt geraakt met een vergiftigd wapen. Dit gaat altijd gepaard met de call *"<soort> vergif"*, bijvoorbeeld *schade vergif* of *stik vergif*.

Normaal vergif blijft actief tot genezen of tot de scène voorbij is. Dit betekent dat het effect blijft afgaan: Met slaap vergif blijf je de scène in slaap, met stik vergif krijg je steeds opnieuw last van stik (een schouderklopje lost dit tijdelijk op). Schade vergif gaat maximaal drie keer af: eerst kort na de vergiftiging, dan na een moment, en tot slot aan het eind van de scène.

De meeste soorten gif kunnen op een wapen worden aangebracht voor een eenmalig effect. Vergif kan echter niet worden gebruikt op afstandswapens.

Vergif Genezen

Vroegtijdige genezing van vergif is mogelijk met het juiste tegengif, de spreuk *genees vergif*, of met de vaardigheid genezing. Met eerste hulp (genezing N1) kan een tourniquet worden gelegd dat het effect van het vergif uitstelt tot na de scène. Dat betekent dat je er de huidige scène geen last van hebt, maar de volgende scène wel.

Met genezing N2 is het mogelijk om met een moment spel het vergif helemaal te genezen, bijvoorbeeld door een aderlating.

Sterk Vergif

Er soorten van vergif die langer actief blijven. Deze komen met de call *sterk <soort> vergif.* Sterk vergif gaat niet automatisch voorbij en kan niet makkelijk worden genezen. Het effect gaat elk uur af.

5.9 Uitrusting Repareren

Als je uitrusting kapot is, bijvoorbeeld omdat je pantser is beschadigd, of omdat iemand met een harde klap met de call *breek schild* je schild heeft gebroken, kun je deze zelf repareren. Dit kost een scène aan spel in rust. Bijvoorbeeld in het dorp rond het kampvuur. Je hebt verder geen materiaal nodig.

Als iets te zwaar beschadigd is om zelf te repareren zal een SL je dit laten weten. Meestal kun je dan terecht bij iemand met de juiste ambacht. Zie hoofdstuk 13.

5.10 Rituelen

Rituelen zijn plot gebeurtenissen waarbij meerdere spelers samen iets proberen te bereiken dat normaal gebruik van vaardigheden niet direct toelaat. Dit duurt meestal een akte. Maar ook voor kleinere effecten kun je proberen een ritueel te doen. Rituelen gebeuren altijd onder begeleiding van een SL.

Een voorbeeld hiervan is een magisch ritueel, maar ook bijvoorbeeld een operatie, het smeden van een zeer bijzonder voorwerp, of een spiritueel ritueel. Vaak is er vooraf specifieke kennis nodig, ingrediënten, en voorbereiding.

Fases

Rituelen bestaan (na vooronderzoek) uit drie fases:

Wording

De voorbereiding van het ritueel, zoals het vaststellen van de bewoording van de spreuk(en), het toedelen van de rollen, en het klaarzetten van de ingrediënten en de omgeving, bijvoorbeeld door het creëren van een rituele cirkel, of het ontsmetten van medische instrumenten.

Rusting

Tussen de wording en de uitvoering is er altijd een moment van rust. Dit geeft de SLs de tijd om de uitkomst van het ritueel voor te bereiden.

Uitvoering

Tijdens het ritueel zelf is er veel ruimte voor spel: waaronder incantaties, handelingen, en het gebruik van rekwisieten. Maak er een mooi schouwspel van. Hierbij zal een SL ook vertellen wat de uitkomst is van het ritueel, eventueel met behulp van NPCs.

6. Karaktercreatie

In dit hoofdstuk vind je de informatie die je nodig hebt om je eigen karakter te maken.

Het karakter

In Seven Realms wordt het verhaal verteld voor en door de personages van deelnemers. Je maakt als karakter daarom keuzes over de achtergrond van je personage, zoals het rijk waar je vandaan komt, of je bent beïnvloed door de Wildernis, en wat je persoonlijke doelen en angsten zijn. Daarna kies je welke aanleg je karakter heeft, je ambacht, welke vaardigheden je hebt geleerd, en met welke bezittingen je begint.

In dit stuk vind je de regels voor karaktercreatie van Seven Realms. Als je vragen, suggesties of ideeën hebt, kun je natuurlijk altijd het SL-team benaderen. Een samenvatting van de karaktercreatie staat als one-pager op de laatste pagina van het regelboek.

6.1 Concept

Elk karakter begint met een aantal basisvragen: je naam, gender, leeftijd, achtergrond, en concept. Wie is je karakter? Wat zijn je doelen, dromen, en angsten? Voel je vrij om dingen te bedenken en met andere spelers en/of SLs te overleggen.

6.2 Aard

In welke mate heeft de Wildernis je beïnvloed: Ben je nog puur mens? Ben je aan het muteren? Of ben je geboren als wezen van de Wildernis?

Puurbloed

Mensen zonder mutatie worden puurbloed genoemd. Zij komen vooral in de steden, en hebben veelal een hogere sociale rang dan mutanten, al kunnen ze alsnog mutaties oplopen. Ze beginnen gratis met de vaardigheid lezen & schrijven. Ook kunnen ze de vaardigheid Rein Hart leren, en kunnen hun mutaties makkelijker genezen worden dan die van mutanten.

Mutanten

Mutanten zijn personages die beginnen met een mutatie die ze hebben leren gebruiken. Mutanten leven vooral in de dorpen en in de Wildernis. Ze beginnen met één gratis mutatie waarvoor ze geen ZP verliezen. Zie hoofdstuk 9.

Vrije Fae

Dit zijn wezens die in de Wildernis als Fae zijn geboren, maar die proberen zich vrij te worstelen van de Wildernis en te leven in stammen of tussen de mensen. Vrije Fae zijn een optie voor spelers die veel rollenspel willen en hebben hun eigen regels voor karaktercreatie. Ze starten met één of meer gaven. Zie hoofdstuk 10.

6.3 Afkomst

Kies het land waar je karakter oorspronkelijk uit komt, en de bijbehorende taal. In hoofdstuk 4.8 vind je een kort overzicht van de gevallen rijken en welke talen daar worden gesproken.

Deze rijken zijn: Dool, Breanland, Lauanie, Noxia, Orians, Korinas, Gordia, of stadstaat.

Als je Vrije Fae bent, is je afkomst de Wildernis, maar je mag dit ook nader specificeren.

Als je als speler een leuk idee hebt voor de afkomst van je karakter dat niet past binnen de bestaande rijken, overleg dan met de SLs uit welke stadstaat je komt.

6.4 Ambacht

De meeste mensen in de zeven rijken krijgen al op jonge leeftijd les van hun ouders in een vakgebied: een ambacht. Dit bepaalt hun rol in de samenleving en hoe zij zichzelf voorzien in hun levensonderhoud. Ambacht is een rollenspelaspect dat je bepaalt bij karaktercreatie. Deze ambacht bepaalt je economische rol binnen het dorp: wat je karakter kan maken, of welke grondstoffen je kan leveren. Zie hoofdstuk 13.

Met een ambacht kan je niet iets doen waar specifiek een vaardigheid voor is. Je kan dus niet de ambacht “magiër” of "genezer” nemen: daar zijn specifieke vaardigheden voor. Wel kun je een schaapsherder spelen die deze vaardigheden heeft geleerd. Je ambacht kun je alleen onder specifieke omstandigheden wijzigen met toestemming van de SLs.

Voorbeelden van Ambachten		
Boer	Houtwerker	Mijnwerker
Brouwer	Jager	Smid
Herbalist	Kleermaker	Troubadour
Herder	Kok	Wachter
Houthakker	Leerlooier	Zeevaarder

Eigen Ambacht

Je kan als speler natuurlijk ook zelf een ambacht voor je karakter verzinnen. Houd ook rekening met deze regels:

- Geen ambacht waar een specifieke vaardigheid voor is
- (Adellijke) titels en militaire rangen tellen niet
- Druïde, dief en prostitué(e) zijn niet toegestaan

Voorbeeld: Je kan prima een kleptomane huurling spelen met de rang sergeant en de vaardigheid genezing, maar je ambacht zal dan "wachter" zijn.

Vakkennis en Kunde

Met je ambacht komt ook de benodigde kennis: als boer heb je veel verstand van planten, als jager kun je vallen zetten en prooi vinden, als smid kun je een slot onderzoeken of een zwaard smeden, en als zeevaarder kun je navigeren op zee. Hier zijn geen harde regels voor. Als je vindt dat jouw ambacht je ergens kennis of voordeel in kan geven, bespreek dit dan met een SL en speel dit uit.

Vrije Fae en Ambachten

De Vrije Fae krijgen bij karaktercreatie geen ambacht. In de Wildernis hebben ze nooit een vak hoeven leren om henzelf te onderhouden. Wel willen de meeste Vrije Fae een menselijk ambacht leren. Dit gebeurt via rollenspel: ga op zoek naar een leermeester en overleg met de SL wanneer jij vaardig genoeg bent om de ambachtstitel officieel te verdienen.

6.5 Aanleg

Je karakter heeft drie aangeboren scores, je aanleg: Lichaam, Ziel, en Geest. Voor de meeste karakters gaan deze scores van 1 tot 3. Scores van 0 of lager zijn bedoeld voor verschillende mate van gebreken. Scores van 4 of hoger zijn bovennatuurlijk en kun je niet mee beginnen. Je aanleg kan alleen in hoge uitzondering veranderen.
Je aanleg scores beginnen op 1 en je krijgt 3 punten om te verdelen. Elke aanleg mag je maximaal met 2 punten verhogen, tot een maximale score van 3. De mogelijke verdelingen zijn dus 3, 2,1 of 2, 2, 2.
Deze aanleg bepaalt de kortingen die je krijgt op je vaardigheden, maar ook je fysieke (LP) en mentale (ZP) weerstand, en je wilskracht (EP).

AANLEG

Je lichaam, ziel, en geest bepalen je LP, EP, en ZP en geven korting op vaardigheden

Lichaam

Lichaam geeft aan hoe fysiek fit je bent. Hoe hoger deze aanleg, hoe meer levenspunten je hebt. Onder de lichaam aanleg vallen vooral gevechtsvaardigheden en is daarom zeer geschikt voor krijgers.

Lichaam	LP
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6

Levenspunten

Levenspunten (LP) verbeelden de fysieke weerstand van je karakter. Mensen met veel LP zijn gezonder dan mensen met weinig LP. Je verliest deze vooral in gevechten, en krijgt deze terug door genezing. Je start met LP gelijk aan je lichaam aanleg +1.

Ziel

Ziel omvat de wilskracht en spirituele kracht van je karakter. Hoe hoger deze aanleg is, hoe beter jij je wil aan de wereld kan opleggen. Hieronder vallen voornamelijk de magische en sociale vaardigheden.

Ziel	EP
1	3
2	4
3	5
4	6
5	7

Essentiepunten

De aanleg ziel bepaalt het aantal essentiepunten (EP) die je elke dag krijgt. Essentiepunten kun je uitgeven om spreuken en bepaalde mutaties en vaardigheden te gebruiken, en voor een laatste adem als je stervende bent. Je start met EP gelijk aan je ziel aanleg +2, en krijgt deze terug aan het begin van een evenement. Daarnaast krijg je de helft van je EP terug bij dageraad (naar boven afgerond) en nachtval (naar beneden afgerond).

Geest

Geest omvat het denkend en perceptuele vermogen van je karakter. Met een hogere geest aanleg kan je beter vreemde zaken rationaliseren en beter de invloed van de Wildernis weerstaan.

Geest	ZP
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6

Zinnigheidspunten

Zinnigheidspunten (ZP) geven je mentale gesteldheid weer. Mensen met veel ZP kunnen makkelijker omgaan met traumatische ervaringen en beter chaotische effecten weerstaan. Het aantal ZP waarmee je karakter begint is afhankelijk van de geest aanleg. Je krijgt deze terug door therapie, bepaalde maaltijden, en 1 ZP tussen de evenementen door. Je start met ZP gelijk aan je geest aanleg +1.

6.6 Vaardigheden

Vaardigheden zijn de aangeleerde skills van je karakter, bijvoorbeeld vechten, genezing, of magie. Deze koop je wanneer je een karakter maakt. Je begint het spel met 15 vaardigheidspunten (VP), en je krijgt na elk evenement extra VP waarmee je nieuwe vaardigheden kan kopen, of bestaande vaardigheden kan verhogen.

Een vaardigheid kost het aantal aangegeven vaardigheidspunten (VP) min je aanleg in dat gebied: lichaam, ziel, of geest. Een vaardigheid kan op deze manier gratis zijn, maar als een vaardigheid minder dan 0 kost krijg je geen punten terug. Je bent niet verplicht om al je VP uit te geven, maar je kan maximaal 2 VP bewaren bij karaktercreatie.

Voor de complete lijst van vaardigheden en de kosten, zie hoofdstuk 7.

Voorbeeld: Boris heeft een lichaam aanleg van 3 en wil de vaardigheid 'eenhandige wapens' kopen. Hij betaalt hiervoor 5 (kosten) – 3 (lichaam aanleg) = 2 VP totaal. Boris wil ook de vaardigheid 'kleine wapens'. Dit kost hem 2 VP met 3 korting voor een totaal van -1 VP, dus deze vaardigheid is gratis.

Niveau van Vaardigheden

Sommige vaardigheden hebben meer dan 1 niveau. Niveaus worden afgekort tot N1/N2/N*. Je kan niet beginnen met vaardigheden hoger dan niveau 2. Je moet altijd eerst niveau 1 kopen, daarna kan je pas het tweede niveau aanschaffen. Je kan elk niveau van een vaardigheid maar één keer kopen, tenzij anders vermeld.

Voorbeeld: Satirev heeft aanleg Geest 2 en wil niveau 2 hebben in de vaardigheid 'padvinderij'. Hij moet eerst niveau 1 kopen voor (6-2=) 4 punten, en kan pas daarna (mits hij nog punten over heeft) niveau 2 kopen voor (8-2=) 6 punten.

6.7 Uitrusting

Je begint het spel met een aantal persoonlijke eigendommen, zoals kleding, wapens, en gereedschap. Deze krijg je gratis, maar een aantal zijn direct gekoppeld aan de vaardigheden waarmee je start. Zie hoofdstuk 8.

6.8 Mutaties, Gaven, en spreuken

Als mutant begin je met een mutatie, en als Vrije Fae begin je met een of meer gaven. Zie respectievelijk hoofdstuk 9 en 10. Als magiër mag je een aantal spreuken uitzoeken. Zie hoofdstuk 11 en 12.

6.9 Opsturen

Vul het karaktersheet op de website in, en mail tenslotte je karakter voor het evenement naar de spelleiding. Hoe eerder je dit opstuurt, hoe beter we rekening kunnen houden met de achtergrond en aspecten van je karakter.

SAMENVATTING

Er staat een handige one-page voor karaktercreatie achterin dit regelboek

6.10 Karakterprogressie

Na elk evenement krijg je nieuwe vaardigheidspunten (VP). Zo kan je karakter vaardigheden en mutaties verhogen of nieuwe vaardigheden en spreuken leren. Je kan een vaardigheid of mutatie nooit vaker dan één keer per evenement verhogen. Ook kun je specialisaties niet vaker dan één per evenement kopen.

Het aantal nieuwe VP dat je krijgt per evenement is als volgt:

Evenement	VP
Evenement 1 t/m 4	3 VP
Evenement 5 t/m 10	2 VP
Evenement 11+	1 VP
Eendaags Evenement+	1 VP

Leermeesters en Experimenteren

De meeste vaardigheden kun je het beste leren van een leermeester. Elke PC of NPC die de vaardigheid zelf heeft kan als leermeester optreden tot het niveau dat deze bezit. Daarnaast heb je de mogelijkheid om te experimenteren met deze vaardigheid, zoals leren vechten met een nieuw wapen of een nieuwe manier van smeden proberen. Dit kost wel meer tijd dan leren van een leermeester. Een SL kan aangeven wanneer je klaar bent voor het volgende niveau.

Vaardigheden Inruilen

Als je al tenminste 10 meerdaagse evenementen hebt gespeeld met je karakter, kun je ook per evenement één vaardigheid inruilen om deze VP terug te krijgen en andere vaardigheden mee te kopen. Dit kan alleen met instemming van de SL. Zo kun je met je oudere karakter toch nieuwe vaardigheden ontwikkelen of je karakter nog verder specialiseren.
Spreuken en mutaties kun je op deze manier niet inruilen.

7. Vaardigheden

Dit is een lijst met basisvaardigheden die je als beginnend karakter kan kopen.

VP

Elk nieuw karakter begint met 15 VP (vaardigheidspunten)

Lichaam

Naam	VP	Korte omschrijving
Kleine Wapens	2	Gebruik wapens tot 50cm in 1 hand
Eenhandige Wapens	5	Gebruik wapens tot 110cm in 1 hand
Tweehandige Wapens	6/9	Gebruik wapens tot 161 cm of 220 cm
Boogschieten	8	Gebruik een handboog of kruisboog
Ambidextrie	5/6/6	Gebruik twee wapens tegelijk
Schild	10	Gebruik een schild om jezelf te verdedigen
Pantser	6/6/6	Draag licht/middel/zwaar pantser voor extra bescherming
Pantser Specialisatie	10/8/6	Specialisatie. Krijg +1 BP op licht/middel/zwaar pantser
Ontwapen	6	Gevechtsspecialisatie. Beheers het wapen van je tegenstander
Schild Breken	6	Gevechtsspecialisatie. Breek het schild van je tegenstander
Terugslag	6	Gevechtsspecialisatie. Overheers je tegenstander met kracht
Bloeden zul je!	6	Gevechtsspecialisatie. Geef je tegenstander een nare, bloedende wond
Werpwapen	5	Gevechtsspecialisatie. Gebruik werpmessen tijdens gevechten

Ziel

Naam	VP	Korte omschrijving
Magie	7/8/12/15	Gebruik spreuken met bijzondere effecten
Empathie	4/5/8	Ontdek wat anderen voelen en wanneer ze leugens vertellen
Bloedlust	10	Incasseer meer schade tijdens een gevechtsscène
Inspiratie	5/5/7	Moedig mensen aan met je stem of muziek
Therapie	8/7/9	Help anderen met hun geestelijke gesteldheid

Geest

Naam	VP	Korte omschrijving
Spreek / Versta Taal	2	Spreek en versta een extra taal
Lezen en Schrijven	3	Lezen en schrijven in alle talen die je spreekt
Runenkennis	6/8/10	Bestudeer magie en leer magische runen te zetten om magie in op te slaan
Spreuken	4/5/6	Leer een nieuwe spreuk als magiër
Genezing	6/8/10	Geef eerste hulp, verzorg wonden, en voer operaties uit
Rein Hart	7/8/?	Bescherm anderen tegen de Wildernis door je puurheid van lichaam en geest
Padvinderij	6/8/10	Navigeer en begeleid anderen door de Wildernis
Weerstand	6	Weersta specifieke nadelige effecten zoals magie

7.1 Vaardigheden Lichaam

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

Kleine Wapens 2 VP

Je kan een klein wapen gebruiken om mee te slaan, zoals een dolk, of kleine handbijl. Deze is maximaal 50 cm lang.

Eenhandige Wapens 5 VP

Je kan een eenhandig wapen gebruiken zoals een zwaard, bijl, of knots, met een maximale lengte van 110 cm.

Tweehandige Wapens 6 VP / 9 VP

Je kan een tweehandig wapen gebruiken.

N1. Je kan een kort tweehandig wapen gebruiken, zoals een zweihander, grote bijl, of oorlogshamer. Deze heeft een maximale lengte van 161 cm. Dit wapen mag alleen met twee handen worden gebruikt.

N2. Je kan een stafwapen gebruiken: een tweehandig wapen met een lengte van maximaal 220 cm, zoals speren en hellebaarden. Dit wapen mag alleen met twee handen worden gebruikt, en wordt door één hand in het midden vastgehouden.

Boogschieten 8 VP

Je kan een handboog, kruisboog of ander setting geschikt afstandswapen gebruiken. Bogen negeren altijd BP, maar kunnen niet gebruikt worden voor gevechtsspecialisaties of gif. Je kunt maximaal 8 pijlen bij je dragen, maar als je tijdens een gevecht je eigen geschoten pijl opraapt kun je deze opnieuw gebruiken.

Let op!

Je moet toestemming van de spelleiders hebben om bogen te mogen gebruiken en deze moeten altijd gekeurd worden. In het donker mogen bogen niet gebruikt worden. Deze kun je dan vervangen voor een eenhander en dolk. Hier heb je niet de vaardigheden voor nodig.

Point blank

Als je dichterbij dan 7 meter een schot wil lossen, kun je 1 keer per gevechtsscène de call *Point-blank* gebruiken. Speel hierbij wel een schot uit en laat een pijl/bolt/andere munitie op de grond vallen. Pointblank raakt altijd, maar negeert geen BP.

Ambidextrie 5 VP / 6 VP / 9 VP

Je kan twee wapens tegelijk gebruiken, één in elke hand. Om deze wapens te gebruiken heb je wel de desbetreffende gevechtsvaardigheid nodig.

N1. Eenhander (tot 110 cm) en klein wapen (tot 50 cm)

N2. Twee eenhanders (elk tot 110 cm)

N3. Een tweehander (tot 161) en eenhander (tot 110 cm)

Schild 10 VP

Je kan een schild gebruiken in een gevecht om klappen af te weren. Ook kun je je eigen schild repareren als dit nodig is. Schilden zijn ingedeeld in 3 categorieën:

Beukelaar

Een schild kleiner dan 40 cm in de grootste maat. Deze is niet te *breken*.

Schild

Een schild kleiner dan 80 cm in de grootste maat. Deze breekt met een enkel *breek* effect.

Toren Schild

Schilden groter dan 80 cm kunnen alleen gebruikt worden met een klein wapen (max 50 cm). Er zijn *2 breekeffecten* nodig om deze te breken. Tevens negeert deze de call *point blank* van (kruis)bogen.

Pantser 6 VP / 6 VP / 6 VP

Je hebt leren vechten in harnas die je lichaam een extra laag bescherming bieden. Hiervoor krijg je extra BP, die je hele lichaam beschermen, ongeacht waar het pantser aanwezig is. Wel moet je hiervoor pantser hebben en dragen. Als je pantser beschadigd is, bijvoorbeeld door een gevecht, kun je deze zelf repareren met een scène aan spel in ruste. Zie hoofdstuk 5.8. Er zijn drie variaties: licht (N1), middel (N2) en zwaar (N3).

N1. Licht pantser

Deze geeft 1 BP en bedekt tenminste het torso. Bijvoorbeeld een leren harnas.

N2. Middel pantser

Deze geeft 2 BP en bestaat uit twee lagen op het torso, en bedekt tenminste de helft van je ledematen met één van de lagen. Bijvoorbeeld maliënkolder over leer of een gambeson.

N3. Zwaar pantser

Deze geeft 3 BP en is zichtbaar beter beschermd dan de lagere niveaus pantser, bijvoorbeeld plaatstaal over leer of een gambeson. Ook hier is tenminste de helft van je ledematen bedekt.

Pantser Specialisaties

Door extra ervaring met je gekozen pantser kun je het effectiever gebruiken. Je krijgt 1 extra BP zolang je het gekozen pantser draagt. De kosten hiervan zijn afhankelijk van de zwaarte van het pantser, en is goedkoper met zwaarder pantser. Je bent vrij het niveau te kopen dat je wil, zonder eerst de lagere niveaus te hoeven kopen.

Licht Pantser	**10 VP**
Middel Pantser	**8 VP**
Zwaar Pantser	**6 VP**

GevechtsSpecialisaties

De gevechtsspecialisaties zijn meerdere keren te koop. Deze geven je extra voordeel in het gevecht, maar zorg er ook voor dat je dit uitspeelt. Meestal betekent dit dat je de call uitroept tijdens je klap, en de tegenstander het effect krijgt als je deze raakt. Deze calls werken niet met afstandswapens. Elke keer dat je deze vaardigheden koopt, krijg je de call een keer per gevechtsscene extra. Dus als je 2 keer ontwapen hebt gekocht, kun je per gevechtsscène de call ontwapen twee keer gebruiken. Als je een call gebruikt en de klap mist, telt dit wel als een gebruikte call.

Ontwapen — 6 VP

Als je het wapen van de tegenstander raakt of de arm waarmee ze het wapen vasthebben, laadt de tegenstander dit wapen vallen. Wel kunnen ze hun wapen daarna weer oprapen. Gebruik de call *ontwapen!*

Schild breken — 6 VP

Als je het schild van de tegenstander raakt, breekt deze. Sommige schilden kunnen echter dit effect weerstaan. Gebruik de call *breek schild!*

Terugslag — 6 VP

Als je het lichaam of het schild van de tegenstander raakt, valt deze een stuk naar achter (tenminste 2 meter) en wankelt deze kort op de benen. Op het lichaam krijgen ze wel gewoon de schade. Gebruik de call *terugslag!*

Bloeden zul je — 6 VP

Als je het lichaam van de tegenstander raakt, krijgen ze bovenop de normale schade een nare wond die blijft bloeden tot deze genezen is. Iedere scène krijgen ze een schade die pantser negeert. Gebruik de call *bloeden zul je!* De gewonde persoon laat een bloedspoor achter tot de wond genezen is. Het kost een genezer een scène om deze wond met verband te verbinden.

Werpwapen — 5 VP

Je kan kleine werpwapens zoals werpmessen of bijlen gooien. Hier is geen call voor. Je mag per keer dat je deze gevechtspecialisatie hebt gekocht één werpwapen bij je dragen. Als je tijdens een gevecht jouw geworpen wapen kunt oprapen, kun je deze dus wel direct opnieuw gebruiken.

Werpwapens kunnen niet worden gecombineerd met andere gevechtspecialisaties of gif.

7.2 Vaardigheden Ziel

De onderstaande vaardigheden kun je kopen met korting van je ziel aanleg. Ziel bepaalt ook hoeveel EssentiePunten (EP) je beschikbaar hebt en terugkrijgt, en deze vaardigheden gebruiken veel Essentie.

Magie — 7 VP / 8 VP / 12 VP / 15 VP

Magie is de vaardigheid om essentie om te zetten in een bovennatuurlijk effect. Magie kun je gebruiken middels spreuken. Hiervoor heb je een focus nodig. Voor meer informatie over het gebruik van magie, zie hoofdstuk 11. De spreuken staan in hoofdstuk 12.

N1. Aspirant

Als Aspirant Magiër heb je magische aanleg, maar ben je nog geen volledig magiër. Je wordt ook niet herkend door detecteer magie. Je start met twee gratis N1 spreuken naar keuze, en kan andere N1 spreuken leren via de vaardigheid spreuken. N1 spreuken kosten 1 EP om uit te spreken.

N2. Licht, Schaduw, of Duister Magie

Wanneer je deze vaardigheid neemt, kies je een magie reeks: Licht, Schaduw, of Duister. Je beleeft je ontwaking en krijg direct 1 extra permanente essentiepunt. De call *detecteer magie* heeft vanaf nu effect op jou. Je leert nu direct vijf verschillende N1 spreuken van je gekozen reeks. Als dit betekent dat je dubbele spreuken hebt (die je al als aspirant geleerd had) mag je net zo veel nieuwe spreuken kiezen buiten je reeks.

N3. Geleerd Magie

Je mag nu N2 spreuken gebruiken. Je leert direct twee gratis N2 spreuken van je gekozen reeks. Andere N2 spreuken mag je later leren via de vaardigheid spreuken, ook buiten je reeks. N2 spreuken kosten altijd 2 EP om te gebruiken.

N4. Aartsmagie

Je mag nu krachtige N3 spreuken gebruiken. Je leert direct twee gratis N3 spreuken van je gekozen reeks. Andere N3 spreuken mag je later leren via de vaardigheid spreuken, ook buiten je reeks. N3 spreuken kosten altijd 3 EP om te gebruiken maar geven ook vaak een extra nadeel.

Empathie 4 VP / 5 VP / 8 VP

Met deze vaardigheid kun je kijken hoe iemand zich voelt, en of deze persoon onder de invloed is van (magische) effecten.

N1. Gevoelens en effecten detecteren

Als je iemand een moment uitgebreid bestudeert of ondervraagt, kun je kijken of iets hen beïnvloed. Gebruik de call *detecteer effecten*. De onderzochte persoon antwoord met *ping!* als ze onder invloed zijn van een (bovennatuurlijk) effect, zoals een magische spreuk. Je kan ook de call *herken emotie* uitspreken, zodat de persoon benoemt welke emotie op dat moment in hen het meest aanwezig is.

N2. Gevoelens en effecten Onderzoeken

Door iemand een scène te bestuderen kun je meer te weten komen over de invloed en effecten. Je mag de call *herken effecten* gebruiken. Deze persoon (of een aanwezige SL) vertelt OC kort wat er met dit personage aan de hand is. Dit weet jij nu IC. Bijvoorbeeld: "*door een liedje van een Fae voel ik mij erg verdrietig*", of *"ik ben beïnvloed door een fascinatie spreuk."*

N3. Detecteer Leugens

Door je mensenkennis en inlevingsvermogen weet of je iemand liegt. Als je een moment met iemand in gesprek bent mag je voor 1 EP de call *detecteer leugen* gebruiken. Dit betekent dat ze de rest van de scène kunnen zeggen wat ze willen, maar bij elke leugen *ping!* moeten zeggen om aan te geven dat ze liegen. Deze persoon weet niet dat jij deze call hebt gebruikt, maar kunnen wel argwaan krijgen door je vele vragen.

Bloedlust 10 VP

In gevechten kun jij je woede omzetten in brute kracht. Deze vaardigheid activeer je door enorm hard te brullen. Je krijgt de rest van het gevecht LP schade eerst op je EP, en je krijgt hiervan geen pijn. Dit werkt niet zolang je pantser draagt. Als het gevecht is afgelopen ben je ernstig buiten adem, en heb je een moment nodig om bij te komen.

Inspiratie 5 VP / 5 VP / 7 VP

Je kan de emoties en gemoedstoestand van anderen beïnvloeden, bijvoorbeeld met een vurige toespraak of een mooi muziekstuk. Voorbeelden van emoties die je kan oproepen zijn: blij, dapper, kalm, medeleven, angst. boos, jaloers, verdriet, of walging.

N1. Gevoelens oproepen

Je kan positieve of negatieve emoties oproepen. Je gebruikt dan de call *gevoel <emotie>.* Dit kost je 1 EP als je dit snel wil doen, of een moment aan geconcentreerd en intrigerend spel, bijvoorbeeld door een heel liedje te zingen.
Deze persoon neemt deze emotie een scène mee in het rollenspel. Emoties beïnvloeden iemand wel, maar zullen niet iemand dwingen iets te doen dat tegen diens aard is, of henzelf zonder goede reden in gevaar stellen.

N2. Heldenmoed oproepen

Met je muziek of toespraak kun je iemand de moed geven om meer te kunnen dan normaal. Je eindigt je toespraak, liedje, of zegening met de call *inspiratie op [naam persoon]*. Deze persoon heeft de volgende gevechtsscène een extra BP. Dit kost jou 1 EP per gebruik.

Ook mag je hele groepen die naar je luisteren een emotie laten voelen door je muziek, toespraak, etc. Dit kost je altijd een moment aan geconcentreerd en intrigerend spel, maar geen EP. Gebruik de de call *massa gevoel <emotie> [groep]*. en geeft iedereen binnen deze groep de genoemde emotie voor een scène.

N3. Groepen inspireren

Je kan nu hele groepen inspireren met jouw muziek of woorden. Je mag de call *massa inspiratie [groep]*. Dit geeft iedereen die binnen de groep een 1 extra BP in het volgende gevecht binnen deze akte. Dit kost EP afhankelijk van de grootte van de groep: Tot 5 personen kost dit 1 EP, van 6-10 kost dit 2 EP, en voor groepen groter dan 10 kost dit 3 EP. Houd er rekening mee dat binnen gevechten je niet de tijd en aandacht hebt om iemand te inspireren.

Therapie 8 VP / 7 VP / 9 VP

Of je nu een therapeut bent, troubadour, of iemand met veel mensenkennis, je kunt de geestesgesteldheid van anderen beïnvloeden en ze zinnigheidspunten geven of ontnemen.

Welke vorm dit heeft hangt af van jouw persoonlijke stijl en wat de ontvanger nodig heeft: soms kan een borrel met een goede vriend al veel doen, maar misschien prefereer je een diep psychologisch onderzoek, danstherapie, een stevige knuffel, of speel je een mooi droevig lied om iemand te helpen met het verwerken van de dood van een geliefde. Vuistregel is dat je iemand een volledige scène helpt op jouw manier. Je kan jezelf geen therapie geven.

Een persoon kan slechts één keer per dagdeel een zinnigheidspunt terug krijgen via Therapie.

N1. Solo sessie

Als je een scène iemand je volledige aandacht geeft om deze te helpen met diens emotionele problemen mag je deze persoon een ZP terug geven. Dit kost 1 EP. Gebruik hiervoor de call *geef zinnigheid*.

THERAPIE

Een persoon kan maar één ZP terug krijgen per dagdeel via therapie

N2. Groepssessie

Je mag meerdere personen tegelijkertijd helpen, bijvoorbeeld in een groep therapiesessie, een grafrede, of een lied voor meerdere personen. Dit kost 1 EP en duurt een scène. Je kan 2 ZP verdelen over de groep hoe jij dat wil, maar maximaal 1 ZP per persoon. Gebruik hiervoor de call *geef zinnigheid*.

Daarnaast kun je ook iemands geestesgesteldheid negatief beïnvloeden, bijvoorbeeld door die persoon te verhoren, martelen, of op een andere manier onder psychische druk te zetten.
Dit duurt een scène en kost 1 EP. Gebruik de call *Ontneem zinnigheid* om deze persoon een ZP te laten verliezen. Dit kun je meerdere malen per dagdeel doen om iemand te breken.

N3. Diepe sessie

Met diepgaande individuele therapie kun je in een sessie van een akte iemand alle missende ZP teruggeven. Dit kost 1 EP. Gebruik de call *geef alle zinnigheid.*

Ook kun je tijdens groepsessies tot 3 ZP over de groep verdelen, maximaal 1 ZP per persoon.

7.3 Vaardigheden Geest

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

Spreek / versta taal 2 VP

Je leert een nieuwe vreemde taal spreken en verstaan en de daarmee ook verwante talen uit dezelfde taalgroep. Er zijn twee grote taalgroepen: Dolaans (Nederlands), en Breaans (Engels). De taal uit jouw taalgebied krijg je gratis, en je hebt altijd een beperkte basiskennis (toeristenniveau) van Dolaans omdat dit de meest gesproken handelstaal is. Daarnaast kun je deze vaardigheid één keer per taal kopen. Elke taalgroep heeft lokale dialecten. Deze kun je spreken en/of verstaan als je de taalgroep kent.

Taalgroep Dolaans (nederlands)	
Dolaans	Nederlands Accent
Orians	Arabisch Accent
Goriaans	Frans Accent
Lauanie	Vlaams accent

Taalgroep Breaans (Engels)	
Breaans	Brits accent
Noxiaans	Schots accent
Koors	Duits of Duits accent

Lezen en Schrijven — 3 VP

Je kan de talen die je spreekt ook lezen en schrijven. Hiervoor heb je schrijfgerei en papier nodig. Deze vaardigheid is gratis voor puurbloed mensen.

Spreuken — 4 VP / 5 VP / 6 VP

Je leert een nieuwe spreuk zoals omschreven onder jouw niveau van magiër. Deze vaardigheid kun je dus meerdere keren kopen: één keer per spreuk. Een N1 spreuk kost 4 VP, een N2 spreuk kost 5VP, en een N3 spreuk kost 6VP.

Je kan op deze manier spreuken leren buiten je gekozen reeks. Zie de spreukenlijst in hoofdstuk 12.

Runenkennis — 6 VP / 8 VP / 10 VP

Met runenkennis ben je in staat om runen te lezen, te begrijpen, te zetten en te verwijderen. Runen zijn een tijdelijke of blijvende aanwezigheid van magie, alsware een manier om magische spreuken op te slaan voor later gebruik. Hiervoor heb je een tatoeëer/graveerset nodig. Zie hoofdstuk 11.8.

N1. Identificeer Runen en Magie

Je kan een voorwerp, plek, of wezen onderzoeken om te bepalen of deze magisch is. Na een scène onderzoek kun je de call *detecteer magie!* gebruiken op het onderzochte object. Ook kun je runenschrift lezen en begrijpen tot het niveau van je vaardigheid runenkennis.

N2. Runenschrift

Je kan tijdelijke runen plaatsen: tatoeages en inscripties, om N1 of N2 spreuken op te slaan voor later gebruik.

N3. Complex Runenschrift

Je kan complexe runen leren en gebruiken, inclusief de permante *blokkade* en *koppeling* runen. Ook krijgen de ontvanger en de magiër allebei 1 EP korting op de rune, en kun je N3 spreuken opslaan. Daarnaast kun je runen verwijderen.

Genezing — 6 VP / 8 VP / 10 VP

Je kan wonden genezen met reguliere methodes zoals verband, medicijnen, en medische kennis. Het meeste genezen kan alleen binnen het dorp of elders in de beschaving. Enkel eerste hulp kan binnen de Wildernis. Zie hoofdstuk 5.3 voor meer informatie over genezen.

N1. Eerste Hulp

Je kan wonden stabiliseren door snelverband aan te leggen. Dit geeft 1 LP en kan ook gebruikt worden om een stervend personage te stabiliseren. Een wond verbonden met snelverband gaat weer open als de persoon niet snel genoeg echte medische aandacht krijgt, bijvoorbeeld aan het eind van de akte. Snelverband leggen kost een moment spel. Een persoon kan maximaal twee snelverbandjes per akte krijgen. Daarnaast kun je een tourniquet leggen om vergif te vertragen: het effect van het vergif wordt een scène uitgesteld.

N2. Wonden verzorgen

Als ervaren genezer weet je hoe je wonden kan verzorgen: schoonmaken, hechten, spalken, etc. Dit voorkomt dat de wond geïnfecteerd raakt en mutaties kan veroorzaken. Ook kun je drukverband. Dit kost een scène speeltijd per patiënt en geneest 1 LP per gebruikt drukverband. Een persoon kan slechts drie drukverbandjes tegelijk dragen, en deze kunnen pas de volgende dageraad worden verwijderd door een genezer.

Je kan op dit niveau ook simpele operaties doen, zoals amputaties en het trekken van tanden. Daarnaast kun je assisteren bij complexe operaties.

Tevens kun je normaal vergif genezen met een moment spel, bijvoorbeeld door een aderlating.

N3. Opereren

Als meester genezer genees je 2 LP per drukverband.

Daarnaast kun je operaties uitvoeren. Je kan een gewonde of stervende persoon opereren, en zo herstellen tot 1 LP. Ook kun je met een complexe operatie een mutatie proberen weg te snijden of branden zonder een ledemaat te hoeven amputeren. Dit is echter niet zonder risico's op blijvende schade.

Complexe operaties kun je niet alleen. Je hebt daarvoor één of meer assistenten nodig, dus minimaal één N2 genezer. Deze duren een akte aan spel, en heeft dus ook de nodige voorbereiding nodig. Raadpleeg voor het uitvoeren van een operatie altijd een SL.

RUNEN ZETTEN

Je kan als runenzetter ook spreuken van anderen zetten. Bevriend een magiër!

INFECTIES

Slecht verzorgde wonden kunnen zorgen voor infecties en zelfs mutaties!

Rein Hart 7 VP / 8 VP / ? VP

Door puurheid van lichaam en geest heb je een positieve invloed over de mensen om je heen en kun je hen weerhouden van de negatieve invloed van de Wildernis. Je weet nog niet waar dit vandaan komt of hoe je dit verder kan ontwikkelen. Daarom zijn alleen de N1 en N2 niveaus nog beschikbaar, en kun je enkel starten met N1. N2 of hoger moet je tijdens het spel zelf ontdekken of leren van een leermeester.

Let op! Als je 1 of meer mutaties hebt, kun je deze vaardigheid niet gebruiken. Deze vaardigheid is niet beschikbaar voor Vrije Fae.

N1. Bescherming

Je hebt altijd al een rustgevend invloed op anderen. Door 1 EP uit te geven kun je anderen 1 ZP geven. Dit gaat op een korte aanraking. Gebruik de call *geef zinnigheid voor een akte*. De ontvangen ZP is tijdelijk en verdwijnt weer aan het eind van de akte, maar het beëindigen van dit effect telt niet als verlies van ZP. Met deze vaardigheid kun je mensen beschermen tegen mutaties, en Vrije Fae terugbrengen uit een terugval.

N2. Uitbannen

Door wezens of voorwerpen van de Wildernis aan te raken met je reinheid kun je de invloed van de Wildernis direct verminderen. Dit heeft geen effect op mensen met mutaties, maar je kunt het wel gebruiken om Fae te verwonden.

Als je een Fae tikt of met een wapen te slaan kun je de call *ontneem Faesteen* gebruiken. Dit kost 1 EP, en je doelwit verliest direct een Faesteen.

Als je deze vaardigheid voor iets anders wil gebruiken, dan deze call, raadpleeg dan een SL.

Padvinderij 6 VP / 8 VP / 10 VP

Met deze vaardigheid kun je reizen door de Wildernis en anderen begeleiden, en op zoek naar bijzondere grondstoffen en locaties. Wel kunnen deze omstandigheden in bepaalde gebieden gevaarlijker zijn, of per evenement verschillen. Karakters zonder deze vaardigheid kunnen enkel over lanen reizen., of onder begeleiding van een padvinder. Als je verder dan 10 meter bij een padvinder vandaan bent loop je het risico op te verdwalen. Zie hoofdstuk 5.6.

N1. Dagloper

Je kan kleine expedities dichtbij het dorp leiden, of een ervaren padvinder assisteren. ‘s nachts is dit moeilijker, en kan het zijn dat je sommige locaties niet kan bereiken, maar zolang het dorp niet te ver weg is kun je de weg terugvinden.

N2. Nachtwandelaar

Je kan een expeditie leiden voor een middelgrote groep, en extra personen als je assistentie krijgt van andere padvinders. Ook kun je ‘s nachts makkelijker de weg vinden en meer locaties bereiken.

N3. Vrije dwaler

Je kunt grote expedities over lange afstanden leiden, en met assistentie van anderen zelfs het hele dorp op een verre expeditie. Ook kun je snellere routes vinden en langer dan een akte in de Wildernis blijven zonder te verdwalen - ook ‘s nachts.

Hoeveel personen kun je meenemen?

Om op expeditie te gaan heb je altijd toestemming nodig van een SL. Deze bepaalt ook hoeveel mensen je kan meenemen en of je de locatie die je zoekt kan vinden. Hiermee beogen we dat het aantal spelers dat met een expeditie mee gaat aansluit bij het plot, de locatie, en de hoeveelheid NPC die voor de betreffende expeditie beschikbaar zijn.

Weerstand 6 VP

Je bent mentaal sterk genoeg om sommige effecten te weerstaan. Als je zo’n effect over je heen krijgt, kun je de call *Weersta!* gebruiken. Het effect wordt genegeerd, en daarna ben je een moment immuun voor dit effect.

Dit kun je één keer per dagdeel doen, per keer dat je de vaardigheid weerstand hebt gekocht. Deze is dus meerdere keren koopbaar, maar maximaal 3 keer.

8. Uitrusting

Met welke eigendommen kun je het spel beginnen?

Als beginnend karakter krijg je de uitrusting die aansluit bij je ambacht en vaardigheden. Basisvoorwerpen zoals je kleding, mantel, buidel, schede, waterzak of fles krijg je gratis. Ook een slaapzak tent, kist, touw of lantaarn is gratis beschikbaar als dit past bij je karakter. Andere voorwerpen zijn beschikbaar in overleg met een SL.

Zorg voor je eigen props. De hoeveelheid van voorwerpen zoals verband waar je mee kan beginnen zijn dan ook gelimiteerd tot de hoeveelheid props die je hebt, en die je enigszins makkelijk bij je zou kunnen hebben.

Voorwerp	Vaardigheid	Omschrijving
Klein Wapen	Kleine wapens	Eenhandig wapen tot 50 cm, zoals een dolk
Eenhandig wapen	Eenhandige wapens	Eenhandig wapen tot 110 cm, zoals een Zwaard of bijl
Tweehandig wapen	Tweehandige wapens N1	Tweehander tot 161 cm, zoals een groot zwaard
Tweede wapen	Ambidextrie N2	Een tweede eenhandig wapen tot 110 cm
Stafwapen	Tweehandige wapens N2	Tweehander tot 220, zoals een speer of staf
Beukelaar	Schild	Schild Kleiner dan 40 cm
Schild	Schild	Schild tussen 40 en 80 cm
Toren schild	Schild	Schild groter dan 80 cm
Boog	Boogschieten	Boog of kruisboog met 8 herbruikbare pijlen of bolts
Werpwapen	Werpwapen	Eén werpwapen per vaardigheid “werpwapen”
Pantser, licht	Pantser N1	Licht harnas met 1 BP, zoals leer
Pantser, midden	Pantser N2	Middelzwaar harnas met 2 BP, zoals malienkolder
Pantser, Zwaar	Pantser N3	Zwaar pantser met 3 BP, zoals een borstplaat
Focus	Magie	Persoonlijk vooowerp om magie te kunnen beoefenen
Graveerset	Runenkennis N2	Gereedschap om tattoes en runen te zetten
Verband	Genezing N1	Herbruikbaar verband voor eerste hulp
Medische uitrusting	Genezing N2	Uitrusting voor goede wondverzorging
Schrijfgerei	Lezen & Schrijven	Inkt, veer, en vellen papier om mee te schrijven
Muziekinstrument	Inspiratie	Harp, luit, fluit, etc
Gereedschap	Ambacht	Basisgereedschap voor je ambacht

9. Mutaties en Gaven

Hoe krijg je mutaties en Fae-gaven, en hoe werken ze?

9.1 Wat zijn mutaties?

Als mensen besmet worden met de Wildernis kunnen er mutaties ontstaan. Sommige van deze zijn puur oppervlakkig, maar anderen beïnvloeden een persoon ingrijpend. Deze kunnen ook voordelen geven, in de vorm van speciale gaven.

Ook de (Vrije) Fae maken gebruik van deze gaven. Maar omdat het hen niet ingrijpend veranderd, zijn de regels daarvoor anders. Je kan mutaties op twee manieren krijgen: je karakter begint er mee, of je krijgt ze tijdens het spel. Hieronder vind je de regels hoe je ze krijgt en gebruikt, en de speciale gaven die mutaties je kunnen geven.

9.2 Starten als Mutant

Als speler kun je er voor kiezen te starten als mutant: een mens met een ontwikkelde mutatie. Je start dan met één gratis mutatie op N1: Deze kost geen permanente ZP. Ook kun je deze verhogen naar N2 voor de vermelde VP kosten. Verdere mutaties kun je niet mee starten, maar enkel oplopen via spel.

Bepaal ook hoe je aan je mutatie bent gekomen: ben je er mee geboren, of is dit gebeurd door een (traumatische) ervaring? Ben je als kind verdwaald in het bos, of is je dorp aangevallen door Fae?

9.3 Blootstelling

Mensen kunnen ook tijdens het spel een mutatie oplopen. De meeste voorkomende oorzaak hiervan is als je 0 ZP hebt en wordt blootgesteld aan Fae, magie, of de Wildernis. Zie hoofdstuk 5.6. De meest voorkomende mutaties zijn infecties: puur oppervlakkig mutaties zonder de mogelijkheid deze te ontwikkelen. Andere mutaties hebben directer invloed op je, en komen met een nadelig effect op N0, maar ook de mogelijkheid om deze verder te ontwikkelen. Zie 9.5.

Welke mutatie je krijgt is een beslissing van de SL. We proberen om je karakter een mutatie te geven die wel invloed heeft, maar je karakter niet onspeelbaar maakt, en zullen dit ook met je overleggen.

9.4 Mutaties genezen

Kun je mutaties genezen? Dit is lastig, maar er zijn twee ruwe methodes bekend om dit te proberen:

Amputatie

Het geïnfecteerde lichaamsdeel wordt geamputeerd. Ondanks dat de mutatie hierdoor is verdwenen, levert dit ook permanente schade op aan je karakter. Om dit te doen heb je genezing N2 nodig.

Operatie

De mutatie kan worden geopereerd of weggebrand. Ook dit is niet zonder risico: dit kan blijvende schade geven, of de mutatie kan terugkeren. Om dit te proberen heb je genezing N3 nodig.

Raadpleeg in beide gevallen een SL. Als de operatie slaagt krijg je je verloren permanente ZP leeg terug: die zul je dus op de normale wijze weer moeten terugkrijgen, zoals via therapie. Let op: hoe sterker de mutatie en hoe langer deze aanwezig is, hoe moeilijker en risicovoller de verwijdering. Ook de aanwezigheid van andere mutaties maakt verwijdering significant lastiger. Het opereren van puurbloeds is daarom ook veel makkelijker dan het opereren van mutanten.
Is er een methode om mutaties blijvend te genezen? Dat is een belangrijke vraag binnen deze setting en zal door spel moeten worden onderzocht.

9.5 Mutaties Ontwikkelen

Nieuwe mutaties beginnen standaard op N0. Ze zijn hier nog weinig zichtbaar, maar geven al wel een nadeel aan de mutant. Als je deze mutatie wil leren gebruiken, moet je hier tijd en aandacht in stoppen, en je verder blootstellen aan de besmetting. Dit betekent dat het eerste niveau van speciale gaven voor mutanten geen VP kost, maar wel een *permanente* ZP. Voor Vrije Fae kost dit niveau geen ZP, maar 3 VP.

Hogere niveaus mutaties kosten altijd VP, maar de hoeveelheid verschilt. Elke mutatie mag slechts éénmaal per evenement worden opgehoogd. Je hebt geen leermeester nodig en hoeft niet te experimenten. Ook krijg je geen korting voor je lichaam/ziel/geest aanleg.

	Mutant	Fae	Zichtbaarheid
N0	-	-	Te verbergen
N1	1 permantente ZP	3 VP	Te verbergen
N2	# VP	# VP	Moeilijk te verbergen
N3	# VP	# VP	Niet te vebergen

9.6 Mutaties als Kostuum

Mutaties komen met physical representation (physrep) en/of spel. De props, schmink en kleding die hieronder worden aangegeven zijn slechts voorbeelden. Je bent als speler vrij om te kiezen wat jij vindt passen bij je personage, wat jij comfortabel vindt, en wat jij leuk vindt om zelf te dragen en/of maken. Houd wel rekening met je eigen comfort en veiligheid, en die van andere spelers. Overleg bij twijfel je kostuum eerst met de spelleiding.

9.7 Mutaties en Speciale Gaven

Hieronder staan de basis mutaties en gaven die bij karakter-creatie beschikbaar zijn, en die personages tijdens het spel kunnen krijgen. Er zijn ook andere, minder bekende mutaties. Als je een zeldzame mutatie krijgt hoor je dat van een SL.

Eigen Suggesties

Als je zelf een suggestie hebt voor een mutatie die goed bij jouw personage past kun je dat ook voorstellen aan de SLs.

Naam	VP	Omschrijving
Infectie	-/-/-	Oppervlakkige mutatie die erger wordt naar mate je vaker wordt blootgesteld
Beresterk	*/4/6	Je bent zo sterk als een beer en net zo hongerig
Bezeten	*/4/10	Een innerlijke duistere stem houd je in hun greep – en maakt anderen gek
Boomwezen	*/4/6	Je houdt van bomen en dezen geven je bescherming
Derde Oog	*/4/8	Je hebt vreemde dromen en visioenen, en kan daarmee de toekomst voorspellen
Dromenvanger	*/4/6	Je kan dromen van anderen beschermen en beïnvloeden
Gifklier	*/6/8	Je lichaam kan verschillende vormen van gif maken
Klauwen	*/5/6	Klauwen groeien uit je handen waarmee je kan vechten
Lichtwezen	*/4/3	Je brengt licht en bescherming over anderen
Maanwezen	*/4/10	Je bent een wezen van de nacht en het donker, en schuwt het licht
Nimfenhart	*/3/6	Je hart stroomt over van emotie en deze kun je overbrengen op anderen
Plantenkop	*/4/8	Er groeit een eetbare plant of paddenstoel op je kop met geneeskrachtige werking
Poef!	*/4/6	Soms houd je even op met bestaan en verschijn je weer in de Wildernis
Prutselvingers	*/4/5	Met vreemde handen kun je gebruiksvoorwerpen creëren of repareren
Snuffelneus	*/3/4	Door je extra goede neus kun je van alles opsporen – van gif tot magie
Trollenhuid	*/4/4	Je huid is dik en leerachtig, en geeft je natuurlijke bescherming in de vorm van BP
Vuurwezen	*/4/10	Je bent een wezen van vuur en hebt controle over dit gevaarlijke element
Waterwezen	*/4/10	Als wezen van het water en de zee heb je invloed op dit vormbare element
Zilveren Tong	*/4/6	Je praat zo cryptisch en warrig als de Fae, en je stem kan anderen beïnvloeden
Zonnewezen	*/4/6	Je bent een wezen van de zon en het licht, maar je schuwt het donker

GRATIS

Als je begint als mutant of Vrije Fae krijg je een mutatie of gave gratis op N1

Infectie

Infectie is een oppervlakkige mutatie die veel bij mensen voorkomt, en die makkelijker te genezen is dan andere mutaties. Herhaalde blootstelling kan de infectie verergeren naar een hoger niveau. Deze mutatie is niet beschikbaar voor Vrije Fae.

N0. Kleine infectie

Een kleine infectie die makkelijk is te verbergen.

N1. Matige infectie

Een middelgrote infectie die goed is te verbergen.

N2. Zware infectie

Een zware infectie die moeilijk is te verbergen.

N3. Hevige infectie

Een heftige infectie die niet is te verbergen en een persoon fundamenteel verandert: je verliest een permanente ZP.

Kostuum

Bobbel, nare wond, vreemde uitslag, extra lichaamsdeel

Beresterk * / 4 VP / 6 VP

Je bent zo sterk als een beer of ogre en net zo hongerig…

N0. Grote maag

Je krijgt snel honger en eet veel meer dan anderen.

N1. Extra Sterk

Je bent zo sterk als een flinke beer. Dit is voornamelijk spel gerelateerd: je mag zware dingen tillen, deuren openbreken, dingen kapot te slaan. Roep bij twijfel over gebruik hiervan een SL.

N2. Doorklieven

Je kan wapens, schilden, of andere voorwerpen breken met je blote handen of wapen. Dit kost 1 EP. Gebruik bij de klap de call: *Breek <X>!* Bijvoorbeeld *breek je zwaard!*

N3. Incasseervermogen

Door je spierenopbouw kan je lichaam meer schade incasseren. Je hebt 1 extra LP.

Kostuum

Brede schouders, hoorns, vacht

Bezeten * / 4 VP / 10 VP

Je hoort één of meer stemmen in je hoofd. Misschien ben je door een Fae bezeten?

N0. Duistere Stem

Je hoort één of meer stemmen in je hoofd, die je duistere dingen toe fluisteren. Je voelt alsof je gek wordt. Speel dit uit op ongepaste momenten.

N1. Ongrijpbare gekte

Je mag de calls fascinatie, charmeer, en vergeet weerstaan. Dit kost je 1 EP per keer. Gebruik de call *weersta*.

N2. Verspreid de gekte

Als je een scène met iemand alleen praat kun je 1 ZP van ze stelen. Dit moet wel een naar of gek gesprek zijn. Zij verliezen 1 ZP en jij krijgt er 1 terug. Gebruik de call *ontneem zinnigheid*. Dit kost 1 EP. Ondanks dat het doelwit niet IC weet dat je deze gave hebt gebruikt, weten ze wel dat ze zich minder prettig voelen door het gesprek.

N3. Domineer

Door je gekte of bezetenheid naar boven te laten komen, kun je dit overdragen naar anderen. Dit domineer effect geeft je totale controle over iemand anders voor een scène. Gebruik de call *bij de Wildernis, ik werp domineer*! Dit kost 1 EP en 1 ZP per gebruik.

Kostuum

Deze mutatie is vooral te zien door spel, door lenzen, en/of schmink rond de ogen.

Boomwezen * / 4 VP / 6 VP

Bomen zijn je lust en je leven. Je wil ze beschermen en ze beschermen jou ook. Alleen levende bomen met wortels in de grond tellen hiervoor als bomen.

N0. Houten Hart

Je wil bomen beschermen: Als iemand bomen pijn doet of doodt word je boos of verdrietig.

N1. Boomfluisteraar

Je kan spreken met bomen, zolang je deze boom aanraakt en je concentreert. Dit kost 1 EP. Raadpleeg een SL als je dit wil doen.

N2. Beschutting

Bomen beschermen en verbergen je. Zolang je een boom aanraakt met één hand ben je onzichtbaar voor anderen verder weg dan 2 meter. Dit kost 1 EP. Steek met je andere hand één vinger op.

N3. Wortelwandelaar

Je kunt je verplaatsen via het wortelnetwerk van bomen en zo reizen van boom tot boom. Dit kost 2 EP. Raak een boom aan en steek je hand op. Loop dan met je hand omhoog naar een boom binnen 10 meter. Dit kun je zo vaak herhalen als je wil. Als je besluit bij een boom weer te verschijnen roep je *Poef!* en steek je je hand weer omlaag.

Kostuum
Dryade, ent, bladeren, hout, schors.

Derde Oog * / 4 VP / 8 VP

Je derde oog geeft je vreemde visioenen, maar je hebt moeite de betekenis te snappen. Dit oog kan zowel intern als extern zijn.

N0. Nachtmerries
Je hebt vreemde dromen en slaapt daarom slecht. Je krijgt 1 EP minder per dageraad.

N1. Visioenen
Je krijgt soms visioenen, bijvoorbeeld 's nachts als je droomt. Je hebt hier geen rechtstreekse controle over. Een SL neemt contact met je op als je zo'n visioen krijgt.

N2. Voorspeller
Je hebt meer grip op je visioenen. Wanneer je een visioen krijgt omschreven, mag je hier drie ja/nee vragen over stellen.

N3. Orakel
Je kan visioenen actief oproepen door een scène te mediteren (en het gebruik van props zoals tarotkaarten, koffiedik, of een glazenbol). Zo kun je voorwerp, locaties, of personen actief onderzoeken. Hier mag je drie vragen over stellen aan de SLs. Dit kost 2 EP

Kostuum
Derde oog, blindheid, iets orakel-achtigs

Dromenvanger * / 4 VP / 6 VP

Je kan dromen van anderen beschermen en beïnvloeden, maar bent zelf de mogelijkheid om te dromen kwijt.

N0. Droomloos
Je kan niet meer dromen zonder de hulp van anderen, en krijgt daarom bij dageraad geen EP terug, tenzij je in de avond iemand kan vinden die diens droom met jou wil delen. Raak die persoon even aan en bespreek een moment de droom waarover jullie samen over gaan dromen. Dit werkt maar één keer per persoon, dus je moet steeds een andere vrijwilliger vinden die hun droom met je wil delen.

N1. Droombeschermer
Je kunt een droom van iemand beschermen. Om dit te doen, moet je deze persoon voor de nachtval aanraken, en deze persoon en/of een SL OC vertellen dat je diens droom wil beschermen. Als dit niet wordt uitgespeelt, neem jij de negatieve effecten van de droom over. Dromen die je op deze manier meemaakt kun je niet rechtstreeks beïnvloeden, maar je kunt wel meekijken en met de dromer praten.

N2. Dromenloper
Je kan dromen van anderen bekijken en beperkt beïnvloeden, ook zonder toestemming van deze persoon. Geef voor de nachtrust en/of de dageraad bij die speler of een SL aan dat je iemands droom wil bekijken of hoe je deze droom wil beïnvloeden. Dit kost 1 EP en kan je informatie over die persoon geven, en je kunt op deze manier ook zelf ingrijpen in een droom die je beschermt.

N3. Klaasvaak
Als je een moment met iemand interacteert kun je deze persoon langzaam in slaap laten vallen. Bijvoorbeeld omdat je een slaapliedje zingt, hypnose gebruikt, of deze persoon warme melk met honing geeft. Gebruik de call *bij de Wildernis, ik werp slaap*. Dit kost 2 EP en zolang je de persoon blijft aanraken blijft deze persoon in slaap. Binnen een gevecht of andere gevaarlijke situatie werkt dit niet .

Kostuum
Deze mutatie is vooral te zien door spel, door lenzen, en/of schmink rond de ogen.

Gifklier * / 6 VP / 8 VP

Sommige wezens zijn van nature giftig, zoals slangen, zwammen, en jij.

N0. Giftig Bloed
Je bloed is giftig. Als iemand probeert je te genezen of opereren hebben ze kans dat ze vergiftigd worden.

N1. Immuniteit
Je bent immuun voor vergif. Als iemand probeert gif op je te gebruiken gebruik je de call *geen effect*.

N2. Simpel Gif

Je kan zelf verschillende soorten gif maken: stik vergif, emotie vergif, en verwar vergif. Deze kun je in een drankje doen of op een wapen smeren. Het maken zelf kost 1 EP en een moment spel per portie, en het gif is niet langer dan een dagdeel houdbaar. Gebruik bij creatie de call *ik creëer vergif*. Als iemand dit vergif drinkt of wordt geraakt door je vergiftigde wapen, gebruik je de call *stik vergif!*, *verwar vergif!* of *boos vergif!* Na een rake klap is je wapen niet langer vergiftigd. Zie hoofdstuk 5.8 voor de vergif regels.

N3. Krachtig gif

Je kan ook schade vergif en slaap vergif maken. Gebruik hiervoor bij gebruik de call *schade gif!* of *slaap gif!* Deze soorten gif kosten 2 EP en een moment spel per portie.

Kostuum

Gifklieren. Paddenstoelen, aspecten van slangen of andere giftige dieren. Doodskopjes

Klauwen — * / 5 VP / 6 VP

Één of beide van je handen zijn misvormd, en bruikbaar als natuurlijke wapens. Je kunt de klauw opbergen, maar je hebt moeite met fijne motoriek en gebruik van wapens en schilden.

N0. Misvormde Hand

Je kan met één gemuteerde hand geen wapens of schild gebruiken. Wel kun je met die hand een klein wapen gebruiken, zoals een dolk (<50 cm) Je hebt hiervoor gratis de vaardigheid Kleine Wapens. Dit wapen is immuun voor de call *ontwapen*. Gebruik de call *Geen Effect*.

N1. Twee Klauwen

Je kunt in beide handen geen wapens of schilden gebruiken, behalve kleine wapens. Beide handen zijn immuun voor ontwapen.

N2. Grote Klauwen

Je klauwen zijn langer en gevaarlijker. Je mag twee eenhanders gebruiken, en hebt hiervoor gratis de vaardigheden Ambidextrie N2 en eenhander. De klauwen zijn nog steeds immuun voor ontwapen.

N3. Dubbelslag

Als je met je ene klauw een gevechtsspecialisatie gebruikt, mag je op de volgende aanval met je andere klauw gratis dezelfde call gebruiken. Dit moet kort erna zijn. *Bijvoorbeeld *klap rechts* "terugslag," *klap links* "terugslag".*

Kostuum

Klauwen, tentakels, vacht over je wapenhand(en)

Lichtwezen — * / 4 VP / 3 VP

Je bent een wezen van licht, en straalt dit altijd uit. Je geeft andere bescherming ten koste van jezelf.

N0. Gloeilichtje

Je draagt een gloeilichtje bij je die altijd aanstaat en zichtbaar moet zijn. Als het lichtje uitgaat verlies je direct een ZP (tenzij het OC redenen zijn zoals een lege batterij).

N1. Levenslicht

Je iemand die stervende is in leven blijven houden met je levensenergie. Dit kost 1 EP en werkt op aanraking: je moet je doelwit blijven aanraken, maar kunt dit ook op twee personen tegelijkertijd gebruiken. Gebruik de call *bij de Wildernis, ik werp wake*.

N2. Zelf-opoffering

Door iemand kort aan te raken met je licht mag je een wond van diegene overbrengen naar jezelf. Gebruik hiervoor de call *bij de Wildernis, ik geef leven*. De wond die jij krijgt moet verzorgd worden zoals een reguliere wond. Je mag op deze manier niet meer wonden hebben als je aanleg in Lichaam.

N3. Zelf-genezing

Als je met de N2 een wond hebt overgenomen van iemand anders, kun je deze wond zelf genezen. Dit kost 1 EP en vereist een scène aan toepasselijk spel in rust, bijvoorbeeld meditatie.

Kostuum

Witte en lichte kleding en schmink, fiets of ledlampje.

Maanwezen * / 4 VP / 10 VP

Je bent een nachtdier, en voelt een vreemde aantrekking tot de maan en de duisternis. Als je deze mutatie hebt kun je de mutatie of gave zonwezen niet meer krijgen.

N0. Lichtschuw

Je voelt je onprettig in de volle zon en blijft liever in de duisternis. In het daglicht ervaar je verwar, tenzij je binnen in een tent of gebouw bent, of anderzijds jezelf kunt verhullen in duisternis. Verwar betekent dat je geen EP kunt uitgeven aan spreuken, vaardigheden en mutaties/gaven.

N1. Nachtdier

Je kan 's nachts vrij door de Wildernis lopen zonder te verdwalen, maar je kunt hierbij niemand begeleiden of ondersteunen tenzij je ook het juiste niveau van padvinderij hebt.

N2. Bloedzuiger

Je kunt je wonden genezen door anderen te verwonden en hun levenskracht te stelen, bijvoorbeeld door ze te bijten en hun bloed te drinken. Raak iemand kort aan en gebruik de call *ontneem leven*. Dit kost 1 EP en kun je maar één keer doen per scène.

N3. Heerster van de Duisternis

Als je in het donker EP gebruikt voor mutaties, gaven, of duistere spreuken kost dit 1 EP minder.

Kostuum

Donkere schmink en kleding, maantekens.

Nimfenhart * / 3 VP / 6 VP

Je bent een wezen vol gevoelens en wil niets liever dan deze gevoelens delen met anderen. Kies hiervoor een positief gevoel en een negatief gevoel. Bijvoorbeeld:

- Positief: Blij, Dapper, Hoop, Medeleven
- Negatief: Angst, Boos, Jaloers, Verdriet, Walging

N0. Waar het hart vol van is

Je verspreidt de gekozen emoties soms zonder dat je daar controle over hebt, bijvoorbeeld wanneer je iemand aanraakt of lang met iemand alleen praat. Als speler besluit je zelf wanneer dit gebeurt, maar je karakter heeft daar geen invloed op: het gebeurt per ongeluk. Doe dit dus vooral wanneer het leuk spel geeft zonder dat je er zelf baat bij hebt.
Gebruik de call *Ik werp gevoel <...>!*

N1. Gevoelens verspreiden

Je kan de gekozen emoties bewust in een ander oproepen via aanraking, muziek, een verhaal, etc. Gebruik de call *Ik werp gevoel <...>!*

N2. Gevoelens overnemen

Je kunt emoties in een ander aanvoelen met *herken emotie* en zelfs wegnemen met de call *ontneem <emotie>.* In beide gevallen voel je deze emotie direct zelf voor de rest van de scène. Dit werkt op aanraking.

N3. Gevoelens Fetisj

Je kan de gekozen emotie overdragen naar een voorwerp of locatie voor een akte. Personen op deze locatie of in de buurt van het voorwerp ervaren je gekozen gevoel. Dit kost 1 EP voor een *werp gevoel <emotie>* op een voorwerp, en 3 EP voor een *massa gevoel <emotie>* op een voorwerp of locatie. Zorg dat een SL meekrijgt dat je deze call gebruikt.

Kostuum

Een uiterlijk dat met de gekozen emoties te maken heeft, bijvoorbeeld aspecten van een nimf, of een hartje of traan op je gezicht. Ook past je spel bij deze emotie.

Plantenkop * / 4 VP / 8 VP

Er groeit een bloem, kruid, paddenstoel, of vrucht op je hoofd of in je baard. Deze is eetbaar maar heeft ook zonlicht nodig om te kunnen groeien.

N0. Plantenkop

Deze mutatie kan niet verborgen worden en is altijd zichtbaar.

N1. Zonnebaden

Eén keer per dag kun je overdag zonnebaden. Dit kost 1 EP en duurt een scène, waar in stil moet zitten en kwetsbaar bent. Aan het eind van de scène krijg je een ZP terug.

N2. Vruchtje

Na het zonnebaden produceer je een vrucht, die door anderen gegeten kan worden. Dit is één portie, en de persoon die jouw vrucht eet krijgt direct 3 EP terug. Een akte na inname krijgt deze persoon afschuwelijke hallucinaties waardoor deze 1 ZP verliest.
Gebruik de call *geef 3 essentie*, en leg tijdens het eten van de vrucht OC uit wat de consequentie is voor de eter. De vrucht vergaat weer met dageraad. Als je de vrucht zelf eet gebeurt er niets.

N3. Twee Vruchten

Na het zonnebaden produceer je twee vruchten. De persoon die zo'n vrucht eet krijgt 3 LP of 3 EP terug. Een akte na de inname krijgt deze persoon afschuwelijke hallucinaties waardoor deze 1 ZP verliest. Gebruik de call *geef 3 leven* of *geef 3 essentie* en leg tijdens het eten van de vrucht OC uit wat de consequentie is voor de eter. De vruchten vergaan weer bij dageraad. Als je een vrucht zelf eet gebeurt er niets. Houd er rekening mee dat stervende personages niet in staat zijn om te eten, dus je kan niet op deze manier iemand stabiliseren, tenzij iemand laatste adem gebruikt.

Kostuum
Bloem, kruid, paddenstoel, of vruchtje op je hoofd.

Poef! * / 4 VP / 6 VP

Fae verdwijnen soms, of verschijnen ergens anders. Jij ook. Dit is geen teleportatie. Je houdt simpelweg even op met bestaan, en bestaat even later weer. Dit is erg desoriënterend, en gebruikt de call *Poef!*

Hoe werkt Poef?

Wanneer je vrijwillig of onvrijwillig *poef* doet, gebeurt het volgende:

- Je zegt *Poef!* en steekt je hand omhoog
- Je laat alles vallen wat je in je handen vast had. Je kleding, spullen in je buidels, schedes, etc houd je wel
- Vervolgens loop je rustig in een willekeurige richting tot je in de Wildernis bent, tenminste 20 meter bent van waar je verdween, en tenminste 5 meter van andere wezens vandaan
- Hier roep je *Poef!* en verschijn je weer

Je kan nooit diep genoeg de Wildernis in poefen dat iemand daar zou verdwalen.

N0. Onstabiel
Soms houd je even op met bestaan. Als een SL tegen je *Poef* zegt, dan Poef je. Omdat je hier geen controle over hebt, kost het geen EP.

N1. Verdwijnen
In de Wildernis kan je vrijwillig plots verdwijnen door *Poef!* te roepen. Je mag dit ook doen tijdens een gevecht, maar alleen wanneer je schade krijgt. Dit maakt de schade niet ongedaan. Dit kost 2 EP.

N2. Ontsnappen
Je mag ook vrijwillig verdwijnen buiten de Wildernis, zoals in het dorp, en je mag je eigen voorwerpen bij je dragen: deze hoef je niet te laten vallen. Je mag dit ook doen tijdens een gevecht, maar alleen wanneer je schade krijgt. Dit maakt de schade niet ongedaan. Deze vaardigheid kost 2 EP en werkt verder hetzelfde als het N0 effect.

N3. Ontvoeren
Als je poef doet, mag je een voorwerp of persoon met je meenemen. Deze moet je fysiek aanraken wanneer je poeft. Jullie verschijnen naast elkaar en roepen allebei *Poef!*
Dit kost jou 2 EP en deze persoon 1 ZP, tenzij het een Fae is. Gebruik dus bij mensen ook de call *ontneem ZP!*

Daarnaast mag je poef gebruiken binnen een gevecht voor je schade krijgt.

Kostuum
Glimmende schmink en accessoires

Prutselvingers * / 4 VP / 5 VP

Je kan allerlei soorten gebruiksvoorwerpen maken en repareren, maar deze zijn onvoorspelbaar en onstabiel.

N0. Tijdelijke Voorwerpen
Gebruiksvoorwerpen die je maakt zijn onstabiel: deze vallen aan het eind van het dagdeel uit elkaar. Drankjes en gerechten kunnen bijeffecten hebben. Raadpleeg hiervoor een SL

N1. Hand van alles
Je kan elk soort gebruiksvoorwerp maken, alsof je alle ambachten kent. Je hebt nog wel de juiste grondstoffen en gereedschap nodig.

N2. Herstellen
Je kan gebroken voorwerpen zoals wapens en pantser eenvoudig en snel repareren zonder materiaal. Dit kost 1 EP. Raak het voorwerp kort aan met beide handen en gebruik de call *bij de Wildernis, ik repareer <X>!* Als je dit op pantser gebruikt kost dit een moment spel, en herstel je alle BP.

N3. Creatie
Je kan gebruiksvoorwerpen maken zonder hier gereedschap of tijd voor nodig te hebben. Wel heb je grondstof of een ander gebruiksvoorwerp van het juist materiaal nodig. Zo kun je van een ijzeren zwaard handboeien maken, van een boomstronk een schild, of van een mantel een stevig touw. Dit kost kort spel en 1 EP per gebruik. Gebruik de call *bij de Wildernis, ik creëer <X>!* Het gemaakte voorwerp valt na de akte uit elkaar.

Kostuum
Extra hand/arm, of mechanische/ golem-achtige onderdelen

Snuffelneus * / 3 VP / 4 VP

Je hebt een bijzonder goed reukvermogen. Om dit uit te spelen, moet je goed snuffelen.

N0. Scherpe neus
Door je extreme reukvermogen heb je sneller last van stank, gifgas, en voedsel dat je niet kent. Dit is vooral een rollenspel aspect, dus speel dit goed uit.

N1. Goede neus

Je kunt je reukvermogen op verschillende manier tijdens het spel gebruiken. Zo kun je kijken of ergens gif in zit door er uitgebreid aan snuffelen en dan de call *detecteer gif* te gebruiken.

N2. Speurneus

Je kan met je neus spoorzoeken. Zo kun je wezens volgen, maar ook ruiken of er bepaalde wezens in de buurt zijn geweest, zoals mensen of Fae. Dit kost 1 EP, of een scène aan geconcentreerd spel. Raadpleeg een SL.

N3. Magische neus

Je kan magie en magische wezens ruiken. Als je uitgebreid aan iemand snuffelt, mag je de call *detecteer magie* uitspreken. Als deze persoon magiër is, actieve spreuken over zich heen heeft, of runes of andere magische voorwerpen, zegt deze *ping!* Je weet dus niet welke magie er is, enkel dat het er is. Als je dit wil gebruiken om een voorwerp of locatie te onderzoeken, roep dan een SL.

Kostuum

Bijzondere neus, zoals een dierenneus of Fae-neus

Trollenhuid — * / 4 VP / 4 VP

Je huid geeft je een natuurlijke pantser, zoals een dikke huid, schubben, of exoskelet.

N0. Dikke huid

Door je dikke huid kun je geen pantser dragen. Ook is je lichaam moeilijker te genezen en opereren lastiger: het gebruik van genezing op jouw wonden kost twee keer zoveel tijd.

N1. Beschermende Huid

Je huid geeft 1 BP. Deze kan niet gerepareerd worden, maar herstelt 's automatisch bij dageraad.

N2. Pantserhuid

Hetzelfde, maar met 2 BP.

N3. Regeneratie

Je kunt je dikke huid zelf herstellen. Dit kost 1 EP per gebruik. Na een moment rust zijn je missende BPs hersteld.

Kostuum

vacht, dikke huid, schubben, stenenhuid, hoorns of gewei

Vuurwezen — * / 4 VP / 10 VP

Je bent een wezen van vuur en hebt controle over dit gevaarlijke element. Als je deze mutatie of gave hebt kun je de mutatie waterwezen niet meer krijgen.

N0. Gevoelig voor Water

Je krijgt 1 extra schade van ijs. Daarnaast ervaar je verwar als je nat bent, bijvoorbeeld als je in de regen loopt. Verwar betekent dat je geen EP kunt uitgeven aan spreuken, vaardigheden en mutaties/gaven.

N1. Beschermd tegen Vuur

Je bent beschermd tegen vuurschade: Je krijgt 1 schade minder van vuur.

N2. Vlammenmaker

Een kleine hoeveelheid vuur ontstaat vanuit jouw vingertoppen. Gebruik de call *bij de Wildernis, ik creëer vuur!* Dit kost 1 EP, of je kan dit gratis doen door een moment concentratie te nemen. Als je dit op een wapen gebruikt of iemand aantikt doe je eenmalig vuur schade. Gebruik dan de call *vuur!*

N3. Vorm van Vuur

Je kunt jezelf een scène in vuur verhullen. Dit kost 2 EP. Gebruik de call *bij de Wildernis, ik gebruik Vorm van vuur!* Zolang dit effect actief is sla je met vuur en kun je mensen aantikken voor vuurschade. Gebruik in beide gevallen de call *vuur!* Als jij vuurschade krijgt van anderen, genees je automatisch 1 LP. Als je een moment in een bestaande vuurbron staat (zoals een kampvuur), genees je ook een LP.

Kostuum

Vuurelemental. Djinn. Oranje/rode aspecten en vlammetjes.

Waterwezen — * / 4 VP / 10 VP

Als wezen van het water en de zee heb je invloed op dit vormbare element. Als je deze mutatie of gave hebt kun je de mutatie vuurwezen niet meer krijgen. .

N0. Brandbaar

Je krijgt 1 extra schade van vuur. Als je langer dan een scène weg bent van natuurlijk water ervaar je *verwar.* Verwar betekent dat je geen EP kunt uitgeven aan spreuken, vaardigheden en mutaties/gaven. Dit natuurlijke water moet groot genoeg zijn om je in onder te dompelen. Als je hier een fles of kan water voor wil gebruiken, moet je een hele fles gebruiken om één scene geen verwar te ervaren.

N1. Als een vis in het water

Je bent helemaal thuis in het water: je kan goed zwemmen en lang onder water blijven. Ook krijg je 1 schade minder van ijs.

N2. Ijskoud

Je kunt water of ijs creëren vanuit je vingertoppen. Gebruik de call *bij de Wildernis, ik creëer water/ijs!* Dit kost 1 EP, maar je kan dit gratis doen door een moment concentratie te nemen. Als je dit op een wapen gebruikt of iemand aantikt doe je eenmalig ijs schade. Gebruik dan de call *ijs!*

N3. Bevriezen

Je kunt jezelf of een doelwit bevriezen. De bevroren persoon kan niet meer bewegen of spreken, maar blijft bij bewustzijn, en krijgt geen schade of andere effecten (call *geen effect*), De bevroren persoon kruist de armen zolang het effect duurt. Dit kost 3 EP, werkt op aanraking, en gebruikt de call *bij de Wildernis, ik gebruik/werp bevries!*
Dit effect duurt een scène, maar de bevroren persoon kan ook sneller ontdooien door het gebruik van vuur of andere warmte.

Kostuum

Waterelemental. Schubben. Vinnen. Kieuwen. Zeewier. Druppels. Blauw. IJs.

Zilveren Tong * / 4 VP / 6 VP

Je praat cryptisch en warrig, maar je stem heeft ook invloed op anderen.

N0. Dubbele tong

Van directe en confronterende vragen word je kriebelig. Je vermijdt directe antwoorden en kan geen ZP krijgen of verliezen door therapie. Gebruik de call *geen effect.*

N1. IJzeren zenuwen

Je bent immuun voor de call *detecteer leugen*. Ook kun je niet onderzocht worden door empathie. Gebruik de call *geen effect!*

N2. Betoverende Stem

Met je bijzondere stem kun je anderen fascineren. Ze kunnen aan weinig anders denken dan aan de fascinatie die jij hen oplegt. bijvoorbeeld *die boom*, *mijn ogen, gevechten winnen*, of *de zinloosheid van het leven*.

Dit kun je gratis doen door een moment met iemand over dit specifieke onderwerp te spreken en ze aan te raken. Tijdens een gevecht kun je dit op afstand doen zonder gesprek, maar dat kost jouw 2 EP. Gebruik voor beide situaties de call *bij de Wildernis, fascinatie met <X>*.

N3. Lied van de Sirene

Zolang je zingt of muziek maakt, kun je wezens fascineren met jouw muziek. Ze zullen je volgen om je muziek te blijven horen. Gebruik de call *bij de Wildernis, massa fascinatie met mijn muziek!* Dit kost 1 EP voor één persoon, 2 EP voor 2-5 personen, 3 EP voor 6-10 personen. Dit effect duurt maximaal een scène, zolang jij muziek blijft maken en geen schade krijgt.

Kostuum

Smink rond de mond, of iets anders rond de mond/ in het gezicht. Aspecten van nimfen of sirenes

Zonnewezen * / 4 VP / 6 VP

De zon geeft jouw extra kracht en warmte, maar je bent bang in het donker. Als je deze mutatie hebt kun je de mutatie of gave maanwezen niet meer krijgen.

N0. Bang in het donker

Je voelt je onprettig in het donker. In het donker ervaar je verwar. Bij een kampvuur of in een goed verlichte binnenruimte ervaar je dit niet. Verwar betekent dat je geen EP kunt uitgeven aan spreuken, vaardigheden en mutaties/ gaven.

N1. Ochtendwezen

Bij dageraad krijg je bovenop je normale EP nog 1 EP extra. Deze verlies je bij nachtval en kun je niet gebruiken voor runenmagie.

N2. Zonliefhebber

Hetzelfde, maar met 2 EP.

N3. Zonneziel

Hetzelfde, maar met 3 EP

Kostuum

Gele of lichte schmink en kleding, zonnetekens.

10. Vrije Fae

Wat zijn de Vrije Fae, en hoe maak je een Vrije Fae karakter?

10.1 Vrije Fae als Karakters

Als wezen van de Wildernis ben je nieuw onder de mensen. Maar je wil graag van ze leren, met het doel om jezelf helemaal los te breken van de Wildernis en vrij te leven onder de mensen of in clans met andere Vrije Fae. Maar pas op, soms komt plots je onvoorspelbare ware aard boven, en daarom zijn veel mensen ook bang of voorzichtig rond Vrije Fae.

Als je nadenkt over het spelen van een Vrije Fae, neem dan eerst contact op met een SL. Deze bespreekt verder met je wat het inhoudt en of het past bij het type spel dat jij zoekt.

10.2 Wat zijn Vrije Fae?

Fae zijn wezens gedreven op emotionele energie en zijn hiermee verbonden. Ze ontstaan met een specifiek doel, zoals, dief, jager, misleider, genezer of vechter en zien de wereld ook alleen door dat oogpunt. De groei van de wildernis heeft er niet alleen voor gezorgd dat mensen muteren, maar dat Fae ook besmet raken door menselijkheid. Deze Fae kunnen dan loskomen van hun specifieke doel en een echte persoonlijkheid ontwikkelen. Sommigen van hen willen nog meer leren om mens te worden en proberen in de leer te gaan bij mensen en ook in mensen dorpen te gaan wonen.

Deze Fae zijn nog steeds gevoelig voor emoties, maar hebben er meer grip op gekregen. Ze moeten wel actief hun best doen om niet terug te vallen in hun Fae-aard.

10.3 Vrije Fae Karaktercreatie

Het maken van een vrije Fae-karakter werkt anders dan het maken van een puurbloed of mutant. Je kijkt eerst naar wie je was als Fae, en dan hoe je bevrijdt bent en hoe je dat heeft veranderd. Bovendien kiest je niet zelf je aanleg: deze worden bepaald afhankelijk van je Archetype(s). Ook start je het spel zonder ambacht.

Karaktercreatie voor Vrije Fae werkt zo:

1. Bepaal je Fae-aard: wat voor'n Fae was je?
2. Kies je archetype(s): Welke kleuren zijn sterk in je aanwezig?
3. Bepaal je aanleg
4. Kies je gratis gave
5. Bepaal je katalysator: waarom ben je vrij geworden?
6. Bepaal je methode: hoe zorg je dat je vrij blijft?
7. Koop vaardigheden en gaven met 15 VP

ROLLENSPEL

Vrije Fae zijn een karakteroptie voor spelers die zwaarder rollenspel willen

Fae Aard

Vrije Fae beginnen hun leven als gewone Fae, een staat van zijn waaruit ze weg willen komen, dus als startpunt van je karakter moet je je 'Fae-aard' gaan bepalen. Wat voor Fae was je, wat was je obsessie, je doel in je leven. Was je simpel, en bestond je enkel om te jagen of om mensen te laten lachen, of was je hoger van aard, en probeerde je mensen te misleiden of Fae te overheersen? Wat je hier kiest is de basis van je bestaan waaraan je probeert te ontkomen. Zorg dat dit ook een nare en onmenselijke aard is.

AMBACHT

Als je als Vrije Fae graag dingen wilt maken, kun je de gave *Prutselvingers* nemen.

Archetypes

Om een Fae karakter te maken kies je drie keer uit de onderstaande archetypes. Je mag meerdere keren dezelfde kiezen of een mix maken tussen de verschillende archetypes. Fae die maar 1 archetype hebben en deze drie keer kiezen zijn mentaal een stuk stabieler, maar zullen een extremere persoonlijkheid tonen.

De onderstaande tabel toont aan wie je was als Fae voor je bevrijding. Als Vrije Fae ervaar je veel meer verschillende emoties, en je huidige gedrag kan dus heel anders zijn, maar je kunt wel soms terugvallen in dit archetypische gedrag.

Archetype	Positief	Negatief	Specialiteiten	Voorbeelden Uiterlijk
Rood	Liefde, passie, blijdschap, extase	Woede, jaloezie	Vuur, passie, creativiteit	Vurig, warme kleuren, felle kleuren, lava huid of reptielen huid
Blauw	Dapper, doorzet-tingsvermogen	Verdriet, angst, onberekenbaar	Flexibel, veranderlijk, verraderlijk	Donkere kleuren, blauwe kleuren, vinnen of vissenhuid
Groen	Kalm, krachtig, standvastig, gestage groei	Boos, inflexibel, traag	Kracht, stevigheid	Natuurlijke kleuren , rotsige/stenige stevige huid, dierlijke hoorns of ge-wei
Geel	Medeleven, empathie	Walging, af-keuring	Leven, empathie, dood en vergankelijkheid	Lichte kleuren en kleuren, luchtige & zwierige kleding, vleugels of insecten antennes, veren
Paars	Hoop, Inspiratie, intuïtie, wijsheid	Twijfel, lusteloos, depressie	Psychologie, filosofie, spirualiteit	Transparante kleding, paarsige tin-ten, mythische of bovennatuurlijke kenmerken

Aanleg

Je aanleg in Lichaam, Ziel en Geest wordt bepaald door het archetype dat je het meest gekozen hebt. Dus als je 2 keer rood en 1 keer blauw hebt gekozen is je dominante archety-pe rood. Als je drie verschillende archetypes hebt gekozen krijg je de gebalanceerde aanleg. Net als voor andere karakters bepaalt je aanleg je hoeveelheid Lichaamspunten (LP), Essentiepunten (EP) en Zinnigheidspunten (ZP).

Archetype	Lichaam	Ziel	Geest
Rood	2	3	1
Blauw	3	2	1
Groen	3	2	1
Geel	2	3	1
Paars	1	3	2
Balans	2	2	2

Gaven

Fae hebben allerlei bijzondere gaven. Deze werken functioneel net als de mutaties, maar in uitwerking zijn ze veel meer geïntegreerd in de Fae in kwestie. Deze mutaties zijn dan ook nooit te verwijderen, en zullen er uit zien als een natuurlijk deel van de Fae.

Je mag gaven kopen zolang ze binnen je archetypes vallen zoals weergegeven in de lijst hieronder. Het kopen van een N1 gave kost 3 VP, maar bij karaktercreatie krijg je één gave op N1 gratis.

Je kunt een gave maximaal tot het niveau verhogen gelijk aan je archetype. Dus als je een archetype respectievelijk twee of drie keer hebt gekozen, kun je een gave in dat archetype naar N2 of N3 ophogen. Bijvoorbeeld, je hebt 2x blauw gekozen en 1x paars. Je mag dan Gifklier tot N2 ophogen, en Zonnewezen tot N1. Je zou zelfs Dromenvanger, een gave die in blauw EN paars zit, naar N3 kunnen ophogen. Dit geldt voor karaktercreatie, en ook voor het later ophogen van gaven.
Elke gave die je kiest krijgt ook ALTIJD het N0 effect er bij, dus kijk uit met te veel gaven kiezen in plaats van een paar sterke!

Gave	Rood	Blauw	Groen	Geel	Paars
Beresterk	X		X		
Bezeten	X				X
Boomwezen			X	X	
Derde Oog		X			X
Dromenvanger	X	X			X
Gifklier		X		X	
Klauwen	X		X		
Lichtwezen				X	
Maanwezen		X		X	
Nimfenhart	X			X	X
Plantenkop			X	X	X
Prutselvingers	X		X		
Snuffelneus		X			
Trollenhuid			X		
Vuurwezen	X		X		
Waterwezen		X	X		
Zilveren Tong	X	X		X	X
Zonnewezen					X
Poef	X	X	X	X	X

Katalysator

Nu je een Fae bent, is het tijd om te kijken naar je bevrijding: Wilde Fae hebben geen wens om menselijker te worden, dit gebeurt alleen als daar een oorzaak voor is. Deze oorzaak noemen we een *katalysator* en is de eerste stap voor een Fae om vrij te worden. De katalysator is psychologisch zwaar of zelfs traumatiserend, als een kind dat wordt weggehaald bij diens moeder.

Blootstelling aan mensen

Je bent langdurig blootgesteld aan niet-agressieve omgang met mensen, en daardoor besmet met hun menselijkheid. Hier moet je een goede reden voor hebben: misschien was je spion, of een bewaker in een gevangenis voor mensen.

Meester

Sommige Fae zijn niet ontstaan in de Wildernis, maar gecreëerd als onderdaan van een machtige Fae, bijvoorbeeld voor spionage, onderzoek, of vermaak. Deze meester heeft je beloont of vervloekt met vrijheid, of je gebruikt voor vreemde experimenten. Je bent dus met opzet besmet met menselijkheid, maar ondanks je vrijheid blijf je een onderdaan van je Fae-meester. Zonder directe controle van deze meester heb je de vrijheid om bevelen te negeren, maar de meester kan sterke middelen inzetten om je te forceren te gehoorzamen.

Gestrand

Je bent gestrand in de beschaving of een andere plek waar de Wildernis niet aanwezig is. Bijvoorbeeld omdat je bent meegereisd met een karavaan, gevangen bent gezet door mensen, of in slaap gevallen bent en plots wakker werd midden in een dorp.

Artefact

Een mysterieus voorwerp heeft je beïnvloed. Waarschijnlijk een voorwerp uit de oude mensenwereld, zoals een heilige relikwie of een voorwerp bezeten met runenmagie.

Eigen Katalysator

Natuurlijk kun je zelf ook iets bedenken. Denk vooral na wat voor consequenties dit heeft: Zijn er Fae die nog steeds dingen van je verwachten? Zijn er limieten of beperkingen? Zijn er redenen om terug te gaan naar de Wildernis, of deze juist te verafschuwen?

Methode

Nadat je als Vrije Fae het idee krijgt om vrij te worden moet je een methode kiezen om je Faeheid te dempen en vrij te blijven. Hier zijn verschillende methodes voor. Het falen van de beschreven methodes zorgt voor verlies van 1 ZP en dus voor een terugval naar je Fae-aard. Dit zorgt er niet voor dat je van de methode afvalt, maar voor een tijdelijke tegenslag.

Kennis

Door te onderzoeken hoe mensen zich gedragen en dit na te doen probeer je jezelf in een menselijk keurslijf te wurgen. Doe lang genoeg alsof je mens bent en je gaat het zelf ook geloven. Dit gaat zowel om ambachten als persoonlijke gebruiken. Elke dag moet je een nieuw gebruik leren, of een nieuw sociaal besef op doen, of een nieuw techniek van ambacht, religie, strijd etc op doen. De nadruk ligt er op dat je elke dag kan zeggen: “Vandaag heb ik geleerd dat...”.

Consequentie: Als je een dag niets hebt geleerd, verlies je een ZP.

Afstoting

Je probeert je Faeheid beetje bij beetje af te stoten. De 'lege ruimte' hiervan wordt dan gevuld door meer menselijk gedrag. Dit werkt als volgt: Elke dag moet je naar de Wildernis gaan en een kort ritueel doen om je Faeheid af te wijzen of te berispen. De eerste keer dat dit ritueel wordt gedaan wordt de afgestoten Faeheid een nieuwe Fae, genaamd een Relict, die als doel heeft om jou weer terug te absorberen en zo weer een volledige Fae te worden. Dit is vrijwillig, dus de Relict zal jou moeten overtuigen, chanteren, of intimideren. Andere wilde Fae kunnen de Relict hierin helpen. Alle volgende rituelen sturen de afgestoten Faeheid naar de Relict, die zo steeds sterker wordt.

Consequentie: Als je een dag dit ritueel niet hebt kunnen doen, verlies je een ZP.

Zelfweigering

De aard van een Fae en het bijbehorende gedrag is zo natuurlijk en instinctief als ademen voor mensen. Toch probeer je deze aard af te wijzen door dit natuurlijke gedrag te allen tijde te weigeren. Als je een vecht-Fae was, moet je alle agressiviteit ontwijken. Als je een dief was, zul je proberen altijd eerlijk en vrijgevig te zijn.

Consequentie: Als je teveel toegeeft aan je ware aard, verlies je een ZP

Afzondering

Je probeert je af te sluiten voor alles wat met de Wildernis, Fae, en magie heeft te maken. Je kan daarom nooit langer in de Wildernis blijven dan een scène, je wil geen spreuken over je hebben uitgesproken, en wil alle contacten met wilde Fae vermijden.

Consequentie: Als je vaker dan één keer op een dag wordt blootgesteld aan magie, wilde Fae, of de Wildernis, verlies je een ZP.

Hiërarchie

Je probeert te integreren in het menselijke dorpsleven door het leren en uitvoeren van een ambacht, of een andere specifieke functie. Hiervoor bindt je je aan leermeester of een ander mens die jou vertelt wat je moet doen.

Consequentie: Als je faalt in het luisteren naar je menselijke leermeester verlies je een ZP.

Eigen Methode

Je mag zelf ook een methode en consequentie verzinnen in overleg met een SL.

Vaardigheden

Net als andere karakters begin je met 15 vaardigheidspunten (VP) om vaardigheden en gaven te kopen en te verhogen. Het maximum startniveau van je vaardigheden is N2. Voor gaven hangt het maximum af van je archetypes: je kan een gave nooit hoger hebben dan je niveau van het betreffende archetype(s).

10.4 Terugval

Wanneer je als Vrije Fae zinnigheid verliest krijg je last van terugval. Dit is een tijdelijke terugval naar je 'Fae-aard'. Een scène lang dien je dit uit te spelen. Terugval uit zich niet meteen na het ZP verlies, maar ergens tijdens de huidige akte of dagdeel. Kies hier zelf een geschikt maar onverwacht ogenblik voor, of overleg dit met een SL.

Terugval uitspelen

Een scène dien je je karakter te spelen naar de 'Fae-aard' die je bepaald hebt. Personen om je heen, of het om vrienden, kennissen of vijanden gaat, zijn niets anders dan dingen om je aard op los te laten. Dat kan betekenen dat je agressief wordt, maar het kan ook zijn dat je direct de persoon met de grootste hoed gaat volgen, dat je glimmende objecten probeert te stelen, of dat je mensen probeert bang te maken of mee te lokken. Maak hier leuk spel van, maar zorg er ook voor dat het *naar* is en dat het invloed heeft op anderen. Dat betekent dat het niet altijd destructief of opvallend is. Je kan ook slinks of subtiel zijn, mits dat je helpt het doel van je Fae -aard te bereiken. Je kan ook met een SL overleggen als je een idee hebt voor terugval, en daar een specifieke call, NPC of prop bij nodig hebt. Ook je nadelige gaven (N0) kunnen je inspiratie geven voor je terugval: bijvoorbeeld een flinke vreetbui als je Beresterk bent.

SPEL

Terugval is vooral een kans om als speler creatief te zijn en spel te creëren

Bedaren

Als je ZP terugkrijgt, bijvoorbeeld door therapie of Rein Hart, kun je langzaam weer tot bedaren komen. Een Fae in terugval opsluiten of vastbinden geeft vaak een averechts effect, omdat je niet bedaart of later opnieuw terugval hebt. De terugval zelf is een vage herinnering geworden, alsof je ontwaakt uit een droom.

Zware terugval

Als je als Vrije Fae AL je zinnigheid verliest (hun ZP is 0), krijg je een zware Terugval. Deze blijft doorgaan voor de rest van de dag. Je zal niet alleen je aard uitspelen, maar je probeert ook de wildernis in te gaan om echte Fae metgezellen op te zoeken. Deze kan ook met therapie worden verholpen, net als de lichte Terugval. Als dit niet gebeurt, verschijn je de volgende dag weer aan de rand van het dorp, met 1 ZP.

10.5 Fae-Stenen

Het uiterlijk van (Vrije) Fae is niet te verbergen. Alle Fae dragen edelstenen of andere glimmende stenen op hun voorhoofd. De kleuren hiervan komen overeen met je archetype(s). Als je meerdere archetypes hebt, draag je dus ook meerdere kleuren stenen, in verhouding met de verdeling van je archetypes.
Als deze stenen verwijderd worden voelt de Fae zich zwakker, ziek of misselijk. Missende Fae-stenen kunnen wel terugroeien, maar hier kan spel voor nodig zijn, afhankelijk van je archetype(s), aard, katalysator en/of methode. Wanneer alle Fae-stenen verwijderd zijn houdt de Fae op met bestaan.
Wanneer een Fae stervende raakt verliezen ze hun Faestenen. Deze kunnen een moment worden opgeraapt, en anders worden deze geabsorbeerd door de Wildernis.

Kostuum

Qua kostuum kun je zelf kijken hoe je de Fae-stenen aanbrengt: met lijm, een hoofdband, of verwerkt in je kostuum, maar ze moeten altijd duidelijk zichtbaar op of rond je voorhoofd worden gedragen.

10.6 Stervende raken en genezing

Wanneer je als Vrije Fae op 0 LP komt, bijvoorbeeld door een aanval, houd je kort daarna even op met bestaan. Je zegt dan *poef!* en steekt één hand op. Je Faestenen blijven achter op de grond, dus laat deze vallen. Het kan handig zijn om reserve Faestenen in je zak te hebben, en deze te laten vallen en niet de stenen in je kostuum. Meld je vervolgens bij een SL. Deze zal je vertellen wanneer en waar je terug het spel in komt, wat mede kan afhangen van wat er met je Faestenen is gebeurd. Terugkomen zal meestal gebeuren aan het eind van de scène of akte, op de rand van de Wildernis. Hier roep je wederom *poef!* en steek je je hand weer omlaag. Je hebt nu al je LP terug, maar bent wel een ZP verloren door het stervende raken, en zult dus ook vlak na je verschijnen terugval ervaren.
Gewonde Vrije Fae kunnen net als mensen verzorgd worden door iemand met de vaardigheid genezing, en daarvoor gelden verder dezelfde regels als voor mensen.

10.7 Overige Regels voor Vrije Fae

De meeste andere regels voor menselijke karakters gaan ook op voor Vrije Fae, maar hieronder staan wat verduidelijkingen en extra regels.

Metaal

Fae kunnen niet tegen de aanraking van metaal op de huid, het kost geen LP, maar het doet enorm pijn. Nuttige handelingen zijn onmogelijk voor de Vrije Fae om uit te voeren als ze in contact zijn met metaal. Indien langer dan een moment aangeraakt, verliest de Vrije Fae 1 ZP.

Padvinderij

Als Fae ben je geboren in de Wildernis, maar je start niet automatisch met de vaardigheid padvinderij. Hoe komt dat? Dat heeft twee oorzaken: je bent niet gewend om als gids mensen door de Wildernis te leiden, en je probeert te ontsnappen uit de Wildernis dus reageert de Wildernis vijandig op jou. Zolang je terugval ervaart zul je niet verdwalen en verlies je daarom ook geen ZP: De Wildernis verwelkomt je terug als een van haar kinderen. Natuurlijk kun je deze vaardigheid wel gewoon leren.

Wilde Fae

Hoe gaan wilde Fae van dezelfde soort met jou om? Want je kent je eigen soort toch? Wilde Fae herkennen jou als Vrije Fae en reageren daarom heel anders op je. De meesten zullen je zien als vijand van de Wildernis en ook zo behandelen.

Ambachten

Fae beginnen het spel zonder ambacht, maar veel Fae hebben de ambitie om deze te leren van mensen. Echter hebben de voorwerpen die zij maken soms onverwacht vreemde eigenschappen. Deze kunnen positief of negatief zijn. Hier zul je tijdens het spel meer over leren.

Nieuwe Gaven ontwikkelen

Vrije Fae krijgen geen mutaties door blootstelling aan magie, Fae, of de Wildernis. Het verkrijgen van nieuwe gaven is ook vaak tegen hun wens om menselijker te worden. Als je toch een nieuwe gave wil leren, zal hier een goede spel-reden voor moeten zijn. Overleg dit met een SL.

10.8 Voorbeeld Vrije Fae Creatie

Marie wil graag een Vrije Fae spelen. Ze heeft hiervoor een concept bedacht waarin de vier seizoenen en de seizoensovergangen een grote rol spelen.

Fae Aard: Wendel, Fae van de Seizoenen

Als wilde Fae was Wendel verantwoordelijk voor het veranderen van de seizoenen in de Wildernis. Ze schilderde in de herfst de bladeren rood, in de winter plukte ze de blaadjes van de bomen en strooide ze sneeuw, en het voorjaar liet ze de bloemetjes groeien. Met mensen had ze niets: die blijven altijd hetzelfde, elk seizoen weer.

Archetypes

Marie vindt geel het beste passen als archetype, maar vindt dat er ook een stukje rood zit in Wendels passie en creativiteit. Daarom kiest ze voor twee keer geel, één keer rood.

Aanleg

Geel is dominant, dus de aanleg van Wendel wordt dan Lichaam 2, Ziel 3, Geest 1. Ze start met 3 LP, 2 ZP, en 5 EP.

Gaven

Marie vindt dat de gaven *Plantenkop* en *Nimfenhart* het beste passen bij Wendel. Plantenkop zit alleen in geel, dus kan ze deze maximaal verhogen tot N2. Nimfenhart is geel en rood, dus ze kan deze verhogen tot N3 wanneer ze daarvoor genoeg VP heeft. Voor nu kiest ze om Plantenkop op N2 te zetten, en Nimfenhart op N1. De eerste N1 is gratis, maar de tweede kost haar 3 VP. Tot slot kost Plantenkop N2 haar 4 VP, dus van haar 15 start VP houdt ze er 8 over voor vaardigheden.

Katalysator

Nu Wendel een Fae is, moet Marie kijken hoe Wendel vrij is geworden: Een machtige natuur Fae vond het niets dat mensen zich in haar gebied vestigden. Daarom heeft deze Fae Wendel bevrijdt, om haar als spion naar het dorp te sturen en de mensen te bespioneren. Haar katalysator is dan Meester.

Methode

Als spion moet Wendel zo veel mogelijk over de mensen leren, maar ze is zelf ook nieuwsgierig naar menselijke kunst: hoe schilderen mensen? Hoe maken ze van een boom een tafel? Waarom veranderen mensen zo weinig met de seizoenen? Haar methode is dan Kennis.

Vaardigheden

Wendel wil in de Wildernis kunnen gaan wanneer ze dat wil, dus neemt ze de vaardigheid Padvinderij. Deze kost 6 VP, en met haar geest aanleg 1 krijgt ze 1 VP korting, dus kost dit 5 VP. Daarnaast neemt ze empathie N2. Dit kost 4 + 5 VP, met haar aanleg van ziel 3 kost dat slechts 1 + 2 VP. Ze geeft dus totaal 3 VP uit. Tot slot krijgt ze één taal gratis, en ze kiest voor Dolaans.

Kostuum

Marie draagt als Wendel een kostuum dat veranderd met de seizoenen: in de lente draagt ze veel lichte en frisse kleuren, in de zomer meer vuurtinten, en in de herfst de herfstkleuren. Ook verwerkt ze bladeren en paddestoelen in haar kleding. Tot slot draagt ze een menselijke mantel die bestaat uit allerlei losse stukjes stof in verschillende kleuren, schots en scheef aan elkaar genaaid. Wendel draagt drie Faestenen op haar voorhoofd: twee gele, en één rode. Daarnaast heeft ze een enorme paddenstoel op haar hoofd, waarvan ze mensen ook te eten kan geven (plantenkop N2). Over Nimfenhart twijfelt ze, en ze besluit te overleggen met een SL. Ze heeft het idee dat de emoties die ze met Nimfenhart voelt en kan gebruiken verschilt per seizoen: blijdschap en jaloezie in de lente, passie en boosheid in de zomer, medeleven en angst in de herfst, en kalm en medeleven in de winter. De SL vindt dit een leuk voorstel en stemt hiermee in. Afhankelijk van het seizoen brengt Marie een andere vorm en kleur van schmink op haar wangen aan, die de emoties van Nimfenhart verbeelden.

Terugval

Voor Wendel betekent terugval dat ze gek wordt dat alles maar hetzelfde blijft: ze wil zo veel mogelijk verandering in het dorp. Er moeten bloemetjes groeien, spullen moeten verplaatst worden—of zelfs qua kleur veranderen. Ook houdt ze er niet van dat mensen altijd hetzelfde blijven, dus zal ze Nimfenhart gebruiken om mensen andere emoties te laten voelen. Maar het kan ook zijn dat haar verbinding met de leven en dood cyclus naar boven komt: dat er bloemetjes moeten worden gepland, of kruiden geoogst, of dat het brood uit de taverne op de composthoop moet. Of zelfs dat de tijd gekomen is voor die ene gewonde in de genezerstent...

11. Magie

Hoe werkt magie, en hoe kun je het beoefenen?

11.1 De drie Reeksen

Sinds de groei van de WickerWildernis en de ondergang van de inquisitie is magie toegankelijker dan ooit. Veel magiërs ontdekken zelf dat ze deze gave hebben, maar om verder te komen, moeten ze op zoek naar een leermeester – of veel experimenteren. Deze jonge magiërs worden ook wel aspiranten genoemd.

Er bestaan drie soorten magische energieën die gemanipuleerd kunnen worden: licht magie, schaduw magie en duister magie:

- *Licht* is altruïsme, verbetering, en groei
- *Schaduw* is on-realiteit, wanorde en creativiteit.
- *Duister* is egoïsme, exploitatie en vernietiging.

Beoefenaars van deze reeksen zijn er in alle soorten en maten, maar schaduwmagiërs komen veel vaker voor dan de andere reeksen.

GOED OF KWAAD?

De reeksen magie zijn niet inherent goed of slecht, al kunnen meningen verschillen.

11.2 Ontwaking

Om als aspirant een waardige magiër te worden, moet je jezelf toekennen aan een van de drie reeksen: licht, schaduw, of duister. Dit gebeurt tijdens een overgangsritueel, en is een van de belangrijkste momenten in het leven van een magiër: de Ontwakening.

Dit heeft een aantal gevolgen:

- De magiër lieert zichzelf aan de gekozen reeks, en kan makkelijk deze spreuken uitspreken
- De magiër ontwaakt hun ware essentie, en krijgt daarom 1 permanente EP extra
- De magiër wordt door andere magiërs erkent als volledige magiër
- De magiër is te herkennen als magisch wezen, waaronder met *detecteer magie*
- De focus van de magiër wordt gelieerd aan de gekozen reeks

11.3 De Focus

Elke aspirant en magiër heeft een focus, een persoonlijk object die zij gebruiken om de essentie uit henzelf om te zetten in externe wilskracht om de wereld te beïnvloeden.

De focus moet je met je hand aanraken tijdens het gebruik van een spreuk. Zonder deze focus kan een magiër hun krachten niet goed aanspreken.

Dit object kan van alles zijn, maar geen kledingstuk of wapen. Wel bijvoorbeeld een amulet, een boek, een schedel, of een glazen bol.

Deze focus speelt een belangrijke rol in het uitspreken van spreuken. Als een magiër deze focus verliest of breekt, moet deze hervormd worden in een ritueel, of de magiër moet een andere focus vinden en deze machtigen.

Tijdens de ontwaking wordt de focus van een aspirant gelieerd aan een van de drie reeksen. Magiërs die ervoor kiezen om spreuken van andere reeksen te leren moeten hun focus voor elke reeks opnieuw machtigen met een ritueel.

11.4 Spreuken Uitspreken

Om een spreuk te kunnen gebruiken heb je vijf dingen nodig:

- Een focus
- Een incantatie en handeling
- Een doelwit
- Tijd
- Voldoende Essentiepunten (EP)

Essentiepunten

Essentiepunten zijn de krachtbron achter spreuken en nodig om een spreuk te kunnen gebruiken. Een spreuk uitspreken kost 1 EP per spreukniveau. Het uitspreken van sommige krachtige spreuken, zoals N3 spreuken, geeft ook een extra nadeel.

Incantaties

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. Incantaties dienen op een duidelijke, krachtige en rustige manier uitgesproken te worden. Elke incantatie begint met de basisincantatie gelieerd aan die reeks van magie, en eindigt met een spreuk specifiek deel en de bijbehorende call.

Bijvoorbeeld: *Bij de macht van het duister, ik werp stik* of *bij de macht van schaduw, ik creëer vuur.*

Reeks	Basis Incantatie
Licht	Bij de macht van het licht...
Schaduw	Bij de macht van schaduw...
Duister	Bij de macht van het duister ...

Handeling

Handelingen zijn (arm)bewegingen en lichaamshoudingen die de spreuk tot uiting brengen. Handelingen kunnen variëren van een duidelijke lichaamsbeweging tot een rituele dans.

Deze beginnen met een stukje rollenspel waarin je een soort basis beweging gebruikt (een dans, de houding, als het er maar gaaf uit ziet) die uiteindelijk eindigt in een eind-handeling. Het eerste is een spel element, de eind-handeling is om duidelijk te maken wie of wat het eventuele doelwit van de spreuk is. Tijdens deze handeling raak je de focus aan.

Doelwit van de Spreuk

Spreuken hebben een bereik van 10 meter. Het doelwit van de spreuk wordt duidelijk gemaakt met de eind-handeling.

Doelwit	Eind-handeling
Zelf	Tenminste één hand op jezelf
Aanraking	Tenminste één hand op de persoon of het object. Tijdens gevechten mag je alleeen tikken ivm veiligheid
Afstand	Met een gestrekte arm wijzend naar je doelwit
Golf	Met twee gestrekte armen horizontaal in een hoek van 90 graden richting de groep. Gebruik de call *golf*
Iedereen	Met twee gestrekte armen in v-vorm naar boven. Gebruik de call *massa*

Voorbeeld Spreuk

Lia wil de N1 spreuk stik gebruiken om een rover af te leiden. De focus die ze hier voor gebruikt is een amulet. Ze betaalt 1 EP, en spreekt de volgende incantatie uit: *Bij de machten van het duister, ik werp stik!* Terwijl ze dit uitspreekt, beweegt ze haar arm alsof er zand uit haar hand komt, en ze eindigt met haar arm wijzend naar de rover.

11.5 Resonantie en 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 magiër (de spelleiding bepaalt hierin). Gebruik je te snel achtereen toch twee spreuken dan kost ieder gebruik 1 ZP per niveau van de nieuwe spreuk en riskeert dit magische resonantie. Mocht je iemand ongeoorloofd snel magie zien gebruiken, laat de spelleiding dit weten!

Een veilige tijd tussen twee spreuken is kort na een niveau 1 spreuk, een moment na een niveau 2 spreuk en een scène of langer na een niveau 3 spreuk.

Ook het veelvuldig gebruik van dezelfde spreuk kan resonantie geven. Zo gaan er geruchten rond van magiërs die na regelmatig gebruik van de spreuk *vergeet* zelf vergeetachtig werden, en zelfs magiërs die na veelvuldig gebruik van de spreuk *adaptie* nooit meer dezelfde werden.

11.6 Verstoord Worden

Als je magie wil gebruiken kan het zijn dat anderen je tegen proberen te houden. Als jij tijdens je incantatie en/of handeling geraakt wordt door een aanval of een effect zoals stik of terugslag, is je spreuk direct afgebroken. Je bent dan geen EP kwijt, maar als je de spreuk te snel weer probeert telt deze wel mee voor de resonantie.

11.7 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 aardschok spreuk op een deurslot. De spelleiding kan dan bepalen dat het slot nu defect is en vast slaat, 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.

11.8 Runen

Met de vaardigheid runenkennis kun je magische spreuken op slaan voor een later gebruik. Ook kun je personen zonder magische kennis spreuken later gebruiken, of voorwerpen zoals wapens binden met magie via een inscriptie.
Het gebruik van runen is een veiligere manier van magie gebruiken dan normale spreuken uitspreken, omdat je geen last hebt van resonantie of het veroorzaken van mutaties. Wel is deze methode tijdrovend. Mutaties en gaven kunnen niet met runen worden bevangen.

Runen gebruiken heeft twee fases: het zetten van de rune als tatoeage of inscriptie, en het gebruik van de rune als spreuk. Er zijn twee soorten runen: tijdelijke, en permanente:

Tijdelijke Runen (blauw)

Deze zijn herkenbaar aan hun blauwe gloed, en worden gezet met blauwe eye-liner of een blauw lintje. Nadat de spreuk is gebruikt verdwijnt de rune. Verwijder deze zelf op een veilig moment. Alle runen zijn tijdelijk, mits anders aangegeven.

Permanente Runen (rood)

Blijvende tatoeages en gravures zijn herkenbaar aan hun rode gloed. Gebruik hiervoor rode eye-liner of een rood lintje. Deze geven een doorlopend effect, of een herhalend effect, en worden niet verwijderd na gebruik.

Runen Benodigdheden

Om een rune te zetten heb je het volgende nodig:

- de vaardigheid runenkennis op N2 of hoger
- een tatoeage-naald en inkt voor een tatoeage
- een gravureset voor een inscriptie
- een ontvanger (tatoeage), of een voorwerp zonder bijzondere eigenschappen (binding)
- een spreuk, uitgesproken door jezelf of een andere magiër
- Een scène spel per niveau van de spreuk

Benodigde Essentiepunten

De EP kosten voor het zetten van een rune zijn als volgt:

- 1 EP voor de runenzetter
- Met N2 runenkennis, 1 *permanente* EP per niveau van de spreuk voor de ontvanger, en de gebruikelijke kosten voor de spreuk voor de magiër
- Met N3 runenkennis, krijgen de ontvanger en de magiër beiden 1 EP korting

Runen Zetten

Terwijl de runenzetter de runen aanbrengt op de ontvanger of het gekozen voorwerp, spreekt de magiër de spreuk uit. Dit kan door de runenzetter zelf gedaan worden, maar ook door een andere magiër. Hoe hoger het niveau van de spreuk, des te complexer de tatoeage of inscriptie. De ontvanger krijgt een blauw lintje of tatoeage. Bij het binden van een voorwerp krijgt het voorwerp een blauw lintje en de eigenaar een blauw lintje of blauwe tatoeage op het lichaamsdeel dat gebonden is aan het voorwerp, bijvoorbeeld om de wapenarm.

Je kan als runenzetter zelf ook de magiër zijn die de spreuk uitspreekt, en de ontvanger van de rune.

Hoeveelheid Runen

Een voorwerp of ledemaat kan maar één rune tegelijkertijd bevatten. Een bindingsrune op een zwaard en aangrenzende arm telt als een rune op allebei.

Runen Gebruiken

De ontvanger van de tatoeage, of eigenaar van het gebonden voorwerp, kan de rune gebruiken wanneer deze dat wil. Om dit te doen spreekt deze persoon de volgende incantatie uit: *Rune des <X>.* Bijvoorbeeld *Rune des Ontneem Leven* of *Rune des Magisch Pantser*.

De spreuk gaat af volgens de normale regels, maar kost de gebruiker geen EP. Na gebruik verwijderen ze het blauwe lintje of tatoeage. Nu kunnen ze ook hun verloren permanente EP weer op de normale wijze herstellen, zoals bij de volgende dageraad.

Voorbeeld gebruik van Rune:

Satirev krijgt een bindingsrune op zijn zwaard met de N1 spreuk Element-magie: vuur. De runezetter betaalt 1 EP, en spreekt de spreuk uit voor nog 1 EP. Satirev verliest 1 permanente EP, en krijgt een blauw lintje om zijn zwaard, en een tatoeage op of lintje om zijn wapenarm, bijvoorbeeld een tattoo op zijn rechterhand.

Later in een gevecht besluit Satirev om de spreuk te gebruiken. Hij spreekt de woorden *Rune des vuur!* De volgende klap doet zijn zwaard vuurschade. Met deze klap gebruikt hij de call: *vuur!*

Na het gevecht verwijdert Satirev het lintje en de tattoo. Hij kan nu zijn verloren EP weer op de normale manier terug krijgen, bijvoorbeeld bij de volgende dageraad.

Complexe Runenschrift

Met de vaardigheid Runenkennis op N3 kun je krachtige en permanente runen zetten en verwijderen. Ook ben je in staat om de magische kennis van de magiër te vertalen naar de rune. Zowel de magiër als de ontvanger van de rune krijgen daarom 1 EP korting.

Bij het kopen van deze vaardigheid krijg je direct recepten voor twee van deze permanente runen: Blokkade, en Koppeling. Andere bijzondere runen zijn te ontdekken door deze te vinden of hiermee te experimenteren.

Blokkade Runen

Type: Permanent

Deze runen blokkeren tot 3 essentiepunten van de persoon waarop deze getatoeëerd is. Deze zijn niet bruikbaar en regenereren ook niet.

Het zetten van deze rune kost jou 1 essentie per geblokkeerde essentie, maar deze herstelt zoals gebruikelijk. Wel moet je een deel van deze rune op jezelf of een ander bewaarder zetten. De rune kan enkel worden opgeheven door beide runen te verwijderen of door de bewaarder te doden.

Koppeling Runen

Type: Permanent

Met deze runen kun je essentiepunten van personen aan elkaar koppelen. Deze runen komen in sets van maximaal zeven runen verspreid over evenveel personen. Deze personen kunnen onderling EP uitwisselen door elkaar aan te raken en de call *Ontneem essentie* te gebruiken. Als je geen EP hebt, roep dan *geen effect* op de call *Ontneem essentie*.

De hoeveelheid EP die je zo onderling kan uitwisselen wordt bepaald tijdens het zetten van de rune, en is maximaal 3 per persoon. Dat betekent dat je op deze wijze in totaal 3 EP per dag af kan staan aan anderen met dezelfde koppelingsrune. Tot je de EP afstaat is deze gewoon voor jou zelf beschikbaar.

Het zetten van deze tatoeage kost een scène per ontvanger.

Runen Verwijderen

Sommige runen en inscripties kunnen erg vervelend zijn. Jij hebt je verdiept in het uit de knoop halen van de door elkaar verweefde essentie in de runen, waardoor jij in staat bent om met de vaardigheid runenkennis N3 runen te verwijderen, inclusief permanente runen.

- Het verwijderen van een tijdelijke rune kost een scène spel ongeacht het niveau.
- Het verwijderen van permanente runen neemt 1 sessie van een scène per niveau van de rune in beslag.
- Elk dagdeel kun je 1 sessie doen van een scène voor de ontvanger van de pijn bewusteloos raakt.

Let op!

Het is algemeen bekend dat bij een blokkade rune een deel van de rune op de zetter of een bewaarder moet staan. Hierdoor kan een blokkade rune alleen verbroken worden wanneer je ook het deel bij de oorspronkelijke zetter verwijdert. Deze mogelijkheid bestaat wellicht ook bij andere, nog onbekende permanente runen.

12. Spreukenlijst

Welke spreuken kun je leren?

N	Reeks	Spreuken
N1	Licht	Genees Vergif, Goed Gevoel, Magisch Pantser, Spreek met Leven, Wake
	Schaduw	Element-magie, Gloeilicht, Lees Schrift, Repareer, Sereniteit
	Duister	Ontneem Essentie, Slecht Gevoel, Spreek met dode, Stik, Verhevig Vergif
N2	Licht	Adaptatie, Charmeer, Genees Verwonding, Kracht, Voel Leven
	Schaduw	Aardschok, Vergeet, Vervorm, Voel Magie, Zie Verleden
	Duister	Fascinatie, Ontneem Leven, Paniek, Verwar, Voel Mutatie

12.1 N1 Licht Spreuken

Genees Vergif

Incantatie/call/effect: *... ik genees vergif*
Doelwit: aanraking
Duur: direct

Alle vergif wordt direct uit het doelwit van de spreuk verwijderd. Hierdoor gaat het gif effect niet meer af. Eventueel door het vergif veroorzaakte schade wordt niet hersteld door deze spreuk. Dit werkt niet tegen sterk vergif.

Goed Gevoel

Incantatie/call/effect: *... ik werp goed gevoel <emotie>*
Doelwit: afstand
Duur: scène

Je vervult je doelwit met de genoemde positieve emotie. Bijvoorbeeld de emotie blij, dapper, kalm, of medeleven.

Magisch Pantser

Incantatie: *... ik geef pantser*
Doelwit: aanraking
Duur: scène

Het doelwit krijgt een tijdelijke magische BP bovenop de normale BP en LP. Een persoon kan zo niet meer dan één extra BP hebben.

Spreek met Leven

Incantatie: *...ik spreek met leven*
Doelwit: aanraking
Duur: scène
Speciaal: Spelleider nodig

Neem mentaal contact op met een menselijk lichaam, of met een natuurlijk levend wezen zoals een dier of boom.

Wake

Incantatie/call/effect: *...ik werp wake*
Doelwit: Aanraking
Duur: Speciaal

Jouw essentie kan een stervend persoon in leven houden. Hiervoor moet je rustig blijven tijdens deze spreuk om de verbinding in stand te houden, maar je kan deze spreuk over meerdere karakters tegelijkertijd uitroepen. Om onbekende reden veroorzaakt deze spreuk geen mutaties.

12.2 N1 Schaduw Spreuken

Element-magie

Incantatie/call/effect: *...ik creëer vuur/ijs/<element>*
Doelwit: aanraking
Duur: direct

Je kan een kleine hoeveelheid van een specifiek element uit je handen laten komen. Maak een liter water, steek een kampvuur aan met vonken, of bevries een emmer water. Wanneer je vuur of ijs op een levend wezen gebruikt (aanraking of via een wapen) doe je eenmalig een schade met dit element (in plaats van de reguliere schade). Deze schade negeert BP. Gebruik de call *vuur* of *ijs*.

Gloeilicht

Incantatie/call/effect: *...ik creëer gloeilicht.*
Doelwit: zelf
Duur: akte

Een gloeiende bol van licht verschijnt in je hand en blijft zo lang branden als dat je het licht aanraakt. Om dit uit te spelen gebruik je een gloeiende bol of fietslampje. Dit lichtje kan enkel in de hand van de magiër bestaan, niet losgelaten of doorgegeven worden.

Lees Schrift

Incantatie/call/effect: *...ik herken schrift*
Doelwit: aanraking
Duur: scène

De geschreven tekst die je aanraakt zal je 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 zo lang je deze tekst aanraakt deze tekst lezen. Je mag bladzijden omslaan en meerdere pagina's uit een boek lezen. Of je de inhoud van de tekst ook begrijpt hangt echter af van jou als lezer. Je krijgt dus enkel de woorden: verhulde boodschappen of geheime codes worden niet onthuld.

Repareer

Incantatie: *... ik repareer <X>*

Doelwit: aanraking

Duur: direct

Repareer direct een voorwerp zoals een gebroken schild of wapen. Je moet dit voorwerp met beiden handen vasthouden. Als dit op pantser wordt gebruikt krijgt de eigenaar alle BP van het pantser terug, maar dit kost een moment spel, en je moet al die tijd het pantser met beide handen aan blijven raken.

Sereniteit

Incantatie/call/effect: ...*ik geef weersta gevoel*
Doelwit: aanraking
Duur: scène

Door iemands emoties af te zwakken is deze persoon immuun voor gevoel calls. Wanneer deze spreuk gebruikt wordt op iemand die al een gevoel status ervaart verdwijnt dit effect direct.

12.3 N1 Duister Spreuken

Ontneem Essentie

Incantatie/call/effect: *..ik ontneem essentie*
Doelwit: aanraking
Duur: direct

Je ontneemt 1 essentiepunt van een ander, en jij krijgt deze erbij. Bij succesvol gebruik ontneem je 1 EP van de ander, waardoor het gebruik van deze spreuk effectief gratis is. Wanneer de ander geen essentie heeft, geeft die dit aan met de call *geen effect* en krijg je er niets bij.

Slecht gevoel

Incantatie/call/effect: *... ik werp slecht gevoel <emotie>*
Doelwit: afstand
Duur: scène

Vervul het doelwit met de genoemde negatieve emotie. Bijvoorbeeld de emotie boos, jaloers, verdriet, angst of walging.

Spreek met Dode

Incantatie: *...ik spreek met dode*
Doelwit: aanraking
Duur: scène
Speciaal: Spelleider nodig

Neem mentaal contact op met een dood lichaam en omschrijf een gebeurtenis. Dit kan enkel als je toegang hebt tot het lijk. Het zielloze lichaam begrijpt alleen wat er fysiek met het is gebeurd, dus het zal altijd alleen omschrijven wat het fysiek meegemaakt heeft op het gekozen moment. Indien geen gebeurtenis omschreven, wordt het laatste uur in leven omschreven. Wanneer je de dode loslaat eindigt het effect direct.

Stik

Incantatie/call/effect: *...ik werp stik*
Doelwit: afstand
Duur: moment

Je verstuift een kleine hoeveelheid zand waarmee je iemand een moment het ademen bemoeilijkt. Hierdoor zal deze persoon al hoestend en proestend naar adem snakken. In deze tijd kan het slachtoffer niet aanvallen of hard wegrennen. Dit effect verdwijnt wanneer de stikkende persoon schade krijgt of een klopje op de rug krijgt van een medespeler.

Verhevig Vergif

Incantatie/call/effect: *...ik activeer vergif*
Doelwit: aanraking
Duur: direct

Door iemand aan te raken kun je een aanwezig vergif opnieuw effect laten hebben. Het gif effect begint opnieuw en duurt wederom een volledige scène.

12.4 N2 Licht Spreuken

Adaptatie

Incantatie: *... ik pas mijzelf aan*
Doelwit: aanraking
Duur: akte

Door jezelf of een doelwit voor een scène in bepaalde omstandigheden te brengen, past het lichaam zich tijdelijk aan naar de omstandigheden. Bijvoorbeeld door in water te zitten kan je kieuwen en zwemvliezen krijgen, door in kolen te zitten jezelf tegen vuur beschermen, etc.

Dit effect wordt door veel mensen gezien als mutatie.

Charmeer

Incantatie: *... ik werp charmeer*
Doelwit: afstand
Duur: scène

Het doelwit van deze spreuk zal je als zien als een goede vriend. Enige vorm van agressie vanuit jou naar dit persoon heft het effect direct op.

Genees Verwonding

Incantatie: *... ik geef leven*
Doelwit: aanraking
Duur: direct

Genees een wond. Het doelwit krijgt direct één LP terug.

Kracht

Incantatie: *... ik geef weersta gevechts-calls*
Doelwit: aanraking
Duur: scène

Het doelwit wordt een gevecht lang immuun voor gevechtsspecialisaties, inclusief *ontwapen, terugslag, breek schild, breek wapen*, en *bloeden zul je!* Wanneer deze speler het doelwit is van zo'n effect, gebruikt deze de call *geen effect!*

Voel Leven

Incantatie: *...ik detecteer leven*
Doelwit: golf (90 graden, 10 meter) / aanraking
Duur: direct / moment

Door je geest te focussen kan je waarnemen of er leven in de buurt aanwezig is. Alle levende wezens binnen de straal antwoorden positief hierop met *Ping!*

Ook kun je een object of wezen aanraken en daarin aanwezige levensenergie detecteren en onderzoeken: Als je deze een moment aanraakt krijg je informatie over wat er fysiek mee is gebeurd in het laatste uur, en wat het op dit moment doormaakt. Deze spreuk werkt niet op dode of levensloze objecten.

12.5 N2 Schaduw Spreuken

Aardschok

Incantatie: *...ik werp golf terugslag*

Doelwit: groep (90 graden, 10 meter)

Duur: direct

Je laat de aarde trillen waardoor je personen naar achteren werpt en laat schudden op hun benen. Iedereen binnen de golf heeft last van terugslag.

Vergeet

Incantatie: *... ik werp vergeet <X>*

Doelwit: afstand

Duur: moment

Het doelwit vergeet een moment lang het benoemde onderwerp of zal het bestaan ervan negeren: <persoon, object, vaardigheid, etc>. Dit betekent niet dat het doelwit zich zomaar zal laten slaan door een zwaard bij de incantatie *vergeet zwaarden* omdat deze wel een dreiging merkt, alleen niet waarmee/waarom.

Vervorm

Incantatie: *...ik breek wapen/schild/ander doel.*
Doelwit: afstand
Duur: direct

Je kan een kleine vervorming of breuk in een object bewerken, bijvoorbeeld een wapen buigen. De objecten moeten door een kleine vervorming onbruikbaar worden, anders werkt de spreuk niet. Dit werkt ook op schilden waardoor deze onbruikbaar worden.

Voel Magie

Incantatie/call/effect: *...ik detecteer magie*.
Doelwit: golf (90 graden, 10 meter) / aanraking
Duur: direct / moment

Je ziet bronnen van magie, zoals magiërs, runen, en magische objecten, binnen korte afstand helder voor je geest en weet waar ze zich bevinden. Deze bronnen beantwoorden je call met *Ping!*

Ook kun je een object of wezen aanraken en daarin de magische bronnen detecteren. Als je deze een moment aanraakt krijg je steeds meer informatie over de kracht en plek van de bron. Je krijgt informatie over wat er magisch mee is gebeurd, dus het alleen omschrijven wat het magisch meegemaakt heeft in het laatste uur, en wat het op dit moment doormaakt.

Zie Verleden

Incantatie: *...ik zie verleden*
Doelwit: aanraking
Duur: scène
Speciaal: SL nodig

Je kan een voorwerp of locatie onderzoeken en terugkijken in het verleden. Je kan kijken wat er het afgelopen uur mee is gebeurd, of een specifiek moment omschrijven en bekijken. Bijvoorbeeld “wat deed dit zwaard gistermiddag om drie uur", of “laat de laatste persoon zien die is verwond door dit zwaard.” Deze spreukt werkt niet op levende of dode wezens.

12.6 N2 Duister Spreuken

Fascinatie

Incantatie: *... ik geef fascinatie met <X>*
Doelwit: afstand
Duur: scène

Met deze spreuk kun je anderen fascineren: Je doelwit kan aan weinig anders denken dan de fascinatie die jij hen oplegt en wil deze bewonderen, aanraken, bemachtigen, etc. <X> kan van alles zijn, bijvoorbeeld *die boom, mijn ogen, gevechten winnen,* of *de zinloosheid van het leven*.

Ontneem Leven

Incantatie: *...Ik werp ontneem leven*
Doelwit: aanraking
Duur: direct

Je ontneemt een ander een LP om jezelf een LP te genezen. Dit werkt niet als je doelwit geen LP heeft, en je krijgt er geen terug als jij al op je maximum LP bent.

Paniek

Incantatie: ... *ik werp paniek*
Doelwit: afstand
Duur: moment

Met duistere energie ontneem je alle wilskracht uit iemand, waardoor je doelwit direct in jou hun grootste angst ziet en in paniek probeert van je weg te komen .

Verwar

Incantatie: *... ik werp golf verwar*
Doelwit: golf (90 graden, 10 meter)
Duur: moment

Je werpt een sluier over de gedachten van iedereen in een groep. Ze kunnen daardoor niet meer goed nadenken en geen EP uitgeven aan spreuken, mutaties, en vaardigheden.

Voel Mutatie

Incantatie: *...ik detecteer mutaties.*
Doelwit: golf (90 graden, 10 meter) / aanraking
Duur: direct / moment

Je ziet bronnen van mutaties helder voor je geest en weet waar ze zich bevinden. Aanwezige personen met mutaties (inclusief Fae) reageren hierop met de call *ping!*

Ook kun je een object of wezen aanraken en daarin mutaties detecteren en onderzoeken. Als je het doelwit een moment aanraakt krijg je steeds meer informatie over de kracht en plek van de bron.

12.7 Krachtige Spreuken

Het hoogste niveau (N3) van spreuken is verborgen kennis en niet voor iedereen toegankelijk. Tijdens de lessen kan een geleerd magiër meer leren over deze spreuken van een leermeester of oude geschriften. Pas bij het bereiken van de rang van Aartsmagiër wordt de spreukenlijst (deels) beschikbaar. Deze krachtige spreuken zijn echter niet zonder risico: ze kosten 3 EP om te gebruiken en kunnen de magiër zelf beïnvloeden.

Toch gaan er geruchten rond over deze krachtige spreuken:

Krachtige Licht Spreuken

Met het hoogste niveau van spreuken in licht wordt de werkelijkheid van het lichaam en de wereld aanpasbaar door het verbeteren van deze aspecten.

Krachtige Schaduw Spreuken

Met de kennis van Schaduw op het hoogste niveau kun je zintuigen van anderen beïnvloeden, en jezelf en anderen afschermen van het Licht, Schaduw en Duister.

Krachtige Duister Spreuken

Met het hoogste niveau van Duistere magie is het mogelijk om anderen te vervloeken en nachtmerries werkelijkheid te laten worden.

13. Ambachten

Wat kun je met ambachten, en wat kun je ermee maken?

13.1 Economie in het Dorp

Binnen het dorp wordt er geen geld gebruikt. Iedereen die zijn steentje bij draagt krijgt onderdak en genoeg voedsel om te overleven. In principe is er altijd genoeg voedsel voor iedereen in het dorp, plus enkele reizigers. Buiten de evenementen om zullen de meeste karakters druk zijn met het beoefenen van hun ambacht en het ondersteunen en opbouwen van de gemeenschap.

13.2 Reguliere Voorwerpen

Tijdens een evenement heeft de smid het waarschijnlijk te druk met plotgebeurtenissen om een dag te staan zwoegen in de smidse. Daarom kunnen basisvoorwerpen alleen gemaakt worden tussen evenementen door.

De meeste basisgrondstoffen zullen redelijk beschikbaar zijn. Ben je je zwaard verloren? Dan heeft de smid waarschijnlijk genoeg ijzer om een nieuwe voor je te smeden voor het volgende evenement. Wil je een reservezwaard? Dan kom je achterin de rij, want er moet ook een nieuwe ploeg gemaakt worden.

13.3 Bijzondere Voorwerpen

Tijdens evenementen kan het voorkomen dat spelers speciale voorwerpen willen maken, die bijvoorbeeld invloed hebben op het verhaal. Dit zijn altijd plotgebeurtenissen waarbij meerdere spelers zijn betrokken en die vaak een akte duren. Zo kan het zijn dat de spelers op expeditie gaan om een bijzonder metaal te zoeken zodat de smid daar een speciaal wapen van kan smeden. Of dat een jager honing heeft gevonden en de brouwer hier mede van maakt voor het hele dorp.

Bij het maken van dergelijke voorwerpen moet je rekening houden met drie dingen:

- De juiste ambacht
- Beschikbare grondstoffen
- Logica / SL calls qua beschikbaar gereedschap, werkplek, tijd, etc

Overleg dus altijd eerst met een SL. Deze zal vertellen wat je nodig hebt, wat er mogelijk is, en wat het eindresultaat is.

Nieuwe gebouwen kunnen ook tussen evenementen worden ingericht of gebouwd, in overleg met SL.

13.4 Bijzondere Grondstoffen

Bijzondere grondstoffen kunnen het spel inkomen door een handelaar, maar kunnen ook gevonden worden in de Wildernis. Deze zijn duidelijk gemarkeerd, maar het kan zijn dat je een specifieke ambacht nodig hebt om de grondstof te herkennen en/of te oogsten.

Bijzondere grondstoffen zijn altijd schaars, dus je zal ook van een SL horen hoeveel het is en hoeveel je er mee kan maken.

13.5 Dorpsspel

Wij zien het dorp graag als levendige plek, waar mensen en Vrije Fae naast het normale dorpsleven ook met hun ambacht bezig zijn. Hiermee wordt de immersie voor een ieder verbeterd. Zo kun je je ambacht uitspelen door props voor je ambacht mee te nemen, en je ambacht uit te spelen als je daar tijd en zin voor hebt.

14. Calls en Effecten

Welke calls moet je weten, en welke effecten hebben ze?

Wat zijn Calls?

Calls zijn OC shorts-cuts om IC zaken duidelijk te maken. Zie hoofdstuk 5.4. Deze 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. Weet je niet wat het effect is van een call die op je gedaan wordt? Speel de call dan uit als een *Sterf!*

Calls zijn verdeeld in de volgende categorieën:

- Veiligheid
- SL-Only
- Types Schade
- Handgebaren
- Tijdsduur
- Toevoegingen
- Voorwerpen
- Directe Calls—effecten zonder tijdsduur
- Status Calls—effecten met tijdsduur

14.1 Veiligheids-Calls

Calls ten behoeve van de veiligheid

Call	Uitleg
Man Down	Er is iemand OC gewond geraakt. Als jij deze call maakt blijf je staan bij de gewonde zodat EHBO kan zien waar ze moeten zijn. Heb je deze call niet gemaakt, ga dan gehurkt zitten. Het spel gaat pas verder als de call *Tijd in* gemaakt is
No Play	Degene die deze call maakt voelt hen OC zeer onprettig bij de IC situatie. Stop direct met spel rond om deze speler. De speler die deze call maakt gaat OC en meldt hen bij SL of een vertrouwenspersoon.
Take it outside	De OC omgeving is ongeschikt voor een gevecht of ander gevaarlijk spel. Verplaats je naar een veilige (vechtl)ocatie.

14.2 SL-Calls

Dit zijn calls die alleen door SLs gebruikt kunnen worden

Call	Uitleg
Tijd in	Vanaf het moment dat deze call gemaakt is, is het spel actief en ben je IC, tenzij je een handgebaar maakt dat je OC bent
Tijd uit	Vanaf het moment dat deze call gemaakt wordt is het spel voorbij voor deze dag of evenement
Soft tijd uit	Het is laat op de avond, maar sommige spelers willen nog IC blijven, maar de SL en NPCs zijn niet meer beschikbaar voor nieuw spel of calls
Time freeze	Het spel wordt tijdelijk stilgelegd. Blijf staan waar je staat, doe je ogen dicht, stop je vingers in je oren en neurie een liedje tot je de call *Tijd in* hoort
Time stop	Het spel wordt tijdelijk stilgelegd. Blijf staan waar je staat en volg de instructies van de Spelleiding. Het spel gaat verder als je de call *Tijd in* krijgt
Sterf!	Je staat naar 0 LP en raakt stervende. Word je niet binnen een scène behandeld, dan zal je karakter komen te overlijden

14.3 Types Schade

Schade calls komen in een aantal typen en vervangen de schade die je normaal krijgt van een aanval. Normaal verlies je bij schade 1 LP en is daar geen call voor, maar bij meer dan één schade is het geroepen nummer de schade die je ontvangt.

Call	Uitleg
Vuur	Je krijgt schade van het element vuur. Dit negeert BP, en sommige wezens krijgen hier extra schade van
Ijs	Je krijgt schade van het element ijs. Dit negeert BP, en sommige wezens krijgen hier extra schade van
<Getal>	Je krijgt extra schade van deze aanval, in totaal het nummer dat genoemd wordt , bijvoorbeeld *twee* of *drie*

14.4 Handgebaren

Er zijn een aantal universele handgebaren met een specifieke betekenis.

Gebaar	Uitleg
Hand in de lucht	Deze persoon is OC en niet in spel. Je hoort, ziet of voelt hen niet
1 vinger in de lucht	Deze persoon is IC onzichtbaar. Je kan hen niet zien, tenzij je binnen 2 meter ben
Wijzen met 1 hand	Deze persoon gebruikt een effect op de aangewezen persoon
2 armen in 90 graden vooruit	Deze persoon gebruikt een effect op een groep. Iedereen die in een gebied binnen 10 meter in een hoek van 90 graden voor deze persoon staat krijgt de uitgeroepen call over hen heen. Dit gaat samen met de call *golf*
2 armen in V vorm in de lucht	Deze persoon gebruikt een massa effect. Iedereen in een straal van 10 meter krijgt dit effect over hen heen. Dit gaat samen met de call *massa*
Gekruiste armen voor je uit	Met de ellenbogen naar beneden en de bovenarmen gekruist voor je uit. Deze persoon heeft een onnatuurlijke vorm en krijgt geen schade van fysieke aanvallen

14.5 Tijdsduur

Diverse effecten hebben een verschillende tijdsduur. De meeste nadelige effecten duren een moment, de meeste positieve momenten of effecten buiten gevechten duren een scène. Zie hoofdstuk 5.5.

Tijdsduur	Uitleg
Direct	Het effect gaat direct af
Kort	Een zin: 5 a 10 seconden
Moment	Een enkele schermutseling of ongeveer 1 minuut
Scène	Een hele scène of heel gevecht, ongeveer 10 minuten
Akte	Een sequentie van meerdere scènes, zoals een expeditie of ritueel. Ongeveer een uur of langer.
Dagdeel	Tot aan het avondeten of tijd-uit

14.6 Toevoegingen

Sommige calls hebben extra toevoegingen, bijvoorbeeld om aan te geven welke spelers hier het doelwit van zijn.

Call	Uitleg
Bij de machten van...	Dit is het begin van een incantatie van een spreuk. Je kan aan deze call herleiden dat de sprekende persoon een magische spreuk gaat gebruiken. IC hoor je dit wel
Bij de Wildernis..	Sommige mutaties/gaven hebben een incantatie. IC hoor je dit en kun je herleiden naar de sprekende persoon
Rune des <X>	Als iemand een spreuk gebruikt via een rune gebruiken ze deze call. Als je deze spreuk zou kunnen weerstaan, mag je de rune ook weerstaan. Een spreuk uitgesproken via een rune veroorzaakt geen mutaties. IC hoor je dit wel
Massa	Het benoemde op iedereen binnen een straal van 10 meter die behoort tot groep <Y>. Als <Y> niet uitgesproken wordt heeft deze call effect op iedereen
Golf	Hierbij geeft de gebruiker een richting aan de call in een hoek van 90 graden. Iedereen binnen deze richting binnen 10 meter ervaart het effect
Sterke	Het effect is extra krachtig en kan niet worden weerstaan of op normale wijze worden opgelost

14.7 Voorwerpen

Sommige voorwerpen op kostuums hebben een specifieke IC of OC betekenis.

Object	Uitleg
Blauw lint of tatoeage	Vluchtige rune: inscriptie of tatoeage met een eenmalig effect zoals een spreuk
Rood lint of tatoeage	Permanente rune: inscriptie of tatoeage met een doorlopend effect
Dipperlint	Rood/wint lint. Als deze door iemand wordt gedragen mag deze persoon OC niet fysiek worden aangevallen of aangeraakt
Rood sjaaltje	Spelleider (SL)

14.8 Directe Effecten

Hieronder staan de calls voor directe IC effecten, zoals spreuken en andere bijzondere vaardigheden. Deze effect zijn direct en eenmalig. Onder de kolom "WS" staat aangegeven of dit effect kan worden weerstaan met de vaardigheid weerstaan.

Call	WS	Korte omschrijving
Geen Effect	-	De persoon die dit uitspreekt negeert een effect helemaal, omdat deze blijvend immuun is. Bijvoorbeeld een golem is immuun voor angst, en een wezen met klauwen is immuun voor ontwapen
Weersta	-	De persoon die dit uitspreekt negeert eenmalig een effect, en is hier een moment immuun voor
Ontwapen	-	Je laat je wapen op de grond vallen. De arm waarmee je het wapen vasthoud moet geraakt worden
Breek <X>	-	Door een kleine breuk of vervorming is <X> onbruikbaar geworden. Dit object is wel weer te repareren
Terugslag	-	Je wordt 3 meter naar achteren geworpen en staat kort te wankelen op je benen en kan niet naar voren lopen
Bloeden zul je!	-	Je krijgt een nare wond die blijft bloeden en na een moment opnieuw schade doet dat pantser negeert. Het kost een genezer een scène om deze wond te verbinden
Point Blank	-	Iemand met een boog of kruisboog valt je op korte afstand aan en raakt automatisch, maar gebruikt vanwege veiligheid geen pijl. De schade van Point Blank negeert geen pantser
Geef <X>	-	De ontvanger van deze call krijgt <X>, bijvoorbeeld leven (LP) essentie (EP) of zinnigheid (ZP)
Ontneem <X>	-	Je verliest <X>, bijvoorbeeld een EP of ZP. Heb je <X> niet, gebruik dan de call Geen Effect. Soms krijgt de gebruiker van de call <X> erbij, dit staat bij de vaardigheid of spreuk vermeld
Creëer <X>	-	De persoon die dit roept creëert het benoemde, bijvoorbeeld vuur of water,
Repareer <X>	-	Het genoemde object is herstelt en kan weer worden gebruikt. De call *repareer pantser* herstelt alle BP maar kost een moment spel
Detecteer <X>	-	Als X op jou van toepassing is, antwoord je *ping!* bijvoorbeeld als je onder invloed bent van een emotie, of als je magiër bent en iemand gebruikt detecteer magie, of als iemand detecteer leugen gebruikt en je vertelt een leugen
Herken <X>	-	Leg kort OC uit wat X is. Als je de call *herken effect* krijgt wanneer je onder invloed bent van de call *gevoel blij* dan leg je jouw effect uit. Bij twijfel, vertel wat er aan de hand is. Is het onduidelijk waar je van onder invloed bent? Vraag dan de SL om ondersteuning
Poef!	-	De persoon die dit roept verdwijnt of verschijnt weer. Als ze jou hierbij aanraken, verdwijn je ook en ga je met ze mee
<X> vergif	-	De komende scène heb je last van dit vergif. Het benoemde effect blijft afgaan tot de scène voorbij is of je genezing hebt gehad. Schade vergif gaat 3 keer: Kort na de vergiftiging, een moment later, en aan het eind van de scène
Sterk <X> vergif	-	Sterk vergif gaat niet automatisch voorbij en kan niet zomaar worden genezen. Het effect gaat een moment na de vergiftiging af, en daarna elk uur tot het genezen wordt
Genees vergif	Ja	Alle normale vergif wordt direct uit je lichaam verwijderd. Dit maakt eventuele schade die je hiervan hebt gedaan niet ongedaan
Activeer vergif	Ja	Het effect van een aanwezig vergif begint opnieuw
Ping!	-	Wanneer iemand een detectie spreuk op je gebruikt en deze is positief, antwoord je met *ping!* Bijvoorbeeld wanneer iemand *detecteer magie* gebruikt en je bent magiër

14.9 Status Effecten

Hieronder staan de calls voor status effecten, zoals spreuken en andere bijzondere vaardigheden die een doorlopende werking hebben. Positieve effecten duren het hele gevecht, of een scène buiten een gevecht. Negatieve effecten duren tenzij anders aangegeven een moment tijdens een gevecht, of een scène buiten een gevecht. Onder de kolom "WS" staat aangegeven of dit effect kan worden weerstaan met de vaardigheid *weerstaan*. Als dit status effect binnenkomt met gif kun je het niet weerstaan.

INTENTIE

Als een speler een call verkeerd uitspreekt maar je begrijpt wat deze bedoelt, interpreteer de call dan als juist. Je kan eventueel later de speler erop aanspreken

Call	WS	Korte omschrijving
Inspireer	Ja	Je krijgt BP als morele bonus voor het eerst volgende gevecht, of tot het eind van de akte. Je kan maar één status effect voor extra BP actief hebben.
Gevoel <...>	Ja	Je raakt vervuld van de genoemde emotie en dient je daar na te gedragen. Dit dwingt je niet tot dingen doen die tegen je wil zijn, maar beïnvloedt wel je handelen. Bijvoorbeeld: Blij, Dapper, Kalm, Medeleven, Boos, Jaloers, Verdriet, Walging, en Angst
Charmeer	Ja	Je ziet de persoon die jouw charmeert als goede vriend. Dit eindigt direct als deze persoon jou aanvalt of wanneer je schade krijgt.
Domineer	-	Je raakt helemaal onder de controle van diegene die de call gebruikt en volgt elk bevel. Tijdens dit effect ben je ook immuun voor andere mentale en sociale effecten zoals charmeer en emotie. Je zult geen bevelen volgen die jezelf of je naasten fysiek zou schaden. Dit effect eindigt niet met schade.
Fascinatie met <X>	Ja	Je bent gefascineerd met <X>. Je wilt <X> bewonderen, aanraken, bemachtigen., etc. Je kunt jezelf wel verdedigen en anderen aanvallen, maar dat is voor jou vooral een middel om <X> te bereiken. Dit effect eindigt als je schade krijgt.
Vergeet <X>	Ja	Je vergeet tijdelijk het bestaan van het gekozen voorwerp of persoon. Bij een fysieke dreiging besef je wel dat er een dreiging is. Dit effect eindigt als je schade krijgt.
Stik	Ja	Je stikt plotseling bijna. Al hoestend en proestend snak je naar adem en kan dus niet spreken, aanvallen of hard lopen. Dit effect eindigt wanneer je schade krijgt of een klopje op je rug van een medespeler.
Verblind	Ja	Je bent kort verblind. Sluit je ogen tot het effect over is en ga niet rondrennen of met je wapen slaan (dat is gevaarlijk).
Verwar	Ja	Je kan niet goed nadenken en mag geen EP uitgeven aan spreuken, mutaties, of vaardigheden.
Paniek	Ja	Je ziet diegene die deze call over je uitroept als je grootste nachtmerrie, en doet je best om hierbij weg te komen en uit de buurt te blijven. Dit is een magisch effect en geen emotie, en kan niet worden weerstaan met een effect dat enkel emoties kan weerstaan. Dit effect eindigt als je schade krijgt.
Slaap	Ja	Je valt direct in een diepe slaap. De enige manier waarop je wakker kan worden is door schade te krijgen of wanneer het effect eindigt.
Bevries	Ja	Je wordt compleet bevroren. Je kruist je armen, en je kan niet bewegen, spreken, of spreuken gebruiken. Ook ben je immuun voor fysieke aanvallen (call *geen effect*). Je ontdooit na een scène, maar dit kan worden versneld met vuur of warmte.
Wake	Ja	Als je stervende raakt kan de dood worden vertraagd door deze call. Je kunt nog steeds niet bewegen of spreken, maar zolang de persoon die de call gebruikt je aanraakt blijf je leven. Als Vrije Fae voorkomt het ook dat je poeft door het stervende raken.

15. Changelog

Wat is er veranderd sinds de vorige versie?

Versie 2.6—Februari 2025

Hoofdstuk 7: Vaardigheden

- 7.1 Boogschieten: Opgehelderd hoeveel pijlen je bij je mag hebben en of je deze kan hergebruiken.
- 7.1 Werpwapen: Toegevoegd dat je enkel je eigen werpwapens kunt oprapen en gebruiken.

Hoofdstuk 10: Vrije Fae

- 10.1 Toegevoegd dat je contact moet opnemen met een SL voordat je een Vrije Fae karakter maakt.

Versie 2.5—Maart 2024

Hoofdstuk 5: Interactie en gevechten

- 5.4 Stukje over calls en Hits toegevoegd

Hoofdstuk 14: Calls en Effecten

- 14.3: Verwoording over vervangende schade verbeterd

Versie 2.4—Februari 2024

Hoofdstuk 3: Huisregels en Veiligheid

- "Terrein" aangepast naar "terrein en toegankelijkheid" met extra informatie hierover.

Hoofdstuk 7: Vaardigheden

- *Werpwapen* is aangepast
- *Reinhart* N2 is toegevoegd en de omschrijving van de vaardigheid is aangepast

Hoofdstuk 9: Mutaties en Speciale Gaven

- 9.7: *Zilveren Tong N2* aangepast om meer focus te leggen op spel

Hoofdstuk 11: Magie

- 11.8: Verwoording van koppeling runen verbeterd

Hoofdstuk 12: Spreuken

- 12.6: Bewoording van spreuk *Fascinatie* aangepast

Hoofdstuk 14: Calllist

- Call *Fascinatie* is aangepast voor meer focus op spel

Versie 2.3 - Juli 2023

Hoofdstuk 4: Setting

- Lore over navigeren door de Wildernis aangepast

Hoofdstuk 5: Interactie en Gevechten

- Paden zijn komen te vervalen als regel element: Als iets geen dorp of laan is, is het Wildernis
- Om niet te verdwalen moet je binnen 10 meter van de padvinder blijven, en niet langer de een akte in de Wildernis verblijven.
- Boxje toegevoegd om te benadrukken dat spelers voor ze de Wildernis in gaan altijd eerst met een SL overleggen
- Regels voor vergif en genezen van vergif zijn aangepast

Hoofdstuk 7: Vaardigheden

- *Padvinderij* is flink veranderd
- Bij *genezing* is een stukje over vergif toegevoegd

Hoofdstuk 9: Mutaties en Gaven

- *Dromenvanger* is aangepast
- *Maanwezen N1* is veranderd
- *Waterwezen N0* is exacter verwoord

Hoofdstuk 12: Spreuken

- De spreuk *Activeer Vergif* hernoemd naar *Verhevig Vergif,* tevens regels hiervoor aangepast. Call blijft hetzelfde.

Hoofdstuk 13: Ambachten

- Dit hoofdstuk hernoemt van Economie naar Ambachten
- Alinea toegevoegd over het vinden van grondstoffen

Hoofdstuk 14: Calls en Effecten

- Veiligheidscall *Take it Outside* is anders verwoord zodat het gebruikt kan worden voor elke gevaarlijke situatie
- Effect van vergif is aangepast

Hoofdstuk 14: Calls en Effecten

- Calls *Bij de Wildernis, Wake* en *Creëer* toegevoegd

Samenvatting Karaktercreatie

One-pager om je te helpen een karakter te maken. Kijk ook op de website naar het karaktersheet!

DISCORD

Voor vragen en overleg kun je altijd terecht op onze Discord. Je vindt de link op de website.

Concept	Wie ben je? Naam, leeftijd, gender, persoonlijke doelen, angsten, etc
Aard	Kies Puurbloed, Mutant, of Vrije Fae
Ambacht	Kies je vakgebied, bijvoorbeeld: Boer, brouwer, herbalist, herder, houthakker, houtwerker, jager, kleermaker, kok, leerlooier, mijnwerker, smid, troubadour, wachter, of zeevaarder
Afkomst	Kies Dool, Breanland, Lauanie, Noxia, Orians, Korinas, Gordia, of stadstaat. Vrije Fae noteren als afkomst "de Wildernis"
Aanleg	Start met 1 punt elk in Lichaam, Ziel, en Geest. Verdeel nog 3 punten over deze gebieden, met maximaal 3 totaal per gebied, dus 3/2/1 of 2/2/2
LP / ZP / EP	Je krijgt deze punten afhankelijk van de score van je aanleg: LP = Lichaam +1 ZP = Geest +1 EP = Ziel + 2
Puurbloed	Ben je Puurbloed? Dan krijg je en 15 VP en gratis de vaardigheid lezen & schrijven
Mutant	Ben je Mutant? Kies dan je gratis mutatie op N1. Deze kun je verhogen tot N2. Je krijgt 15 VP
Vrije Fae	Ben je Vrije Fae? Bedenk dan je aard, archetype(s), katalysator en methode. Je krijgt een gratis gave op N1 en 15 VP, en kan extra N1 gaven kopen voor 3 VP per stuk, en je gaven verhogen afhankelijk van je archetype(s)
Vaardigheden	Koop vaardigheden voor je vaardigheidspunten (VP). Je krijgt 1 korting op elke vaardigheid per punt die je hebt in de bijbehorende aanleg (lichaam, ziel, en geest)
Lichaam	Kleine wapens [2], Eenhandige wapens [5], Tweehandige wapens [6/9], Boogschieten [8], Ambidextrie [5/6/6], Schild [10], Pantser [6/6/6], Ontwapen / Schild breken / Terugslag / Bloeden zul je! [6], Werpwapen [5]
Ziel	Magie [7/8/12/15], Inspiratie [5/5/7], Bloedlust [10], Empathie [4/5/8], Therapie [8/7/9]
Geest	Spreek/versta taal [2], Lezen en Schrijven [3], Genezing [6/8/10], Runenkennis [6/8/10] Spreuken [4/5/6], Rein Hart [7/8], Padvinderij [6/8/10], Weerstand [6]
Uitrusting	Bepaal je wapens en andere eigendommen waarmee je het spel begint
Spreuken	Ben je magiër? Kies dan je start spreuken
Mail	Vul het karaktersheet in en stuur je karakter op naar SL@7realms.nl