



Regelset 4^e édition V7.0

Inhoudsopgave

INHOUDSOPGAVE	2
1 DE FAR KINGDOMS	3
1.1 Algemeen	3
1.2 Termen en gebaren	6
1.3 Leven en dood	8
1.4 Monsters en NPC's	10
1.5 Soorten schade/effecten met betrekking tot wapens	14
1.5.1 De verschillende soorten schades die wapens doen	15
1.5.2 De verschillende soorten effecten die op wapens kunnen zitten	16
1.6 OVERIGEN.....	17
2 KARAKTER CREATIE	21
2.1 Rassen	22
2.1.1 De Mensen	23
2.1.2 De Elfen	24
2.1.3 De Dwergen.....	25
2.1.4 De Fae en de Demonen	26
2.1.5 De Fairies	27
2.2 Opbouw achtergrond.....	28
2.3 Klassen.....	30
3 VAARDIGHEDEN.....	32
3.1 Lijst met vaardigheden.....	34
3.2 Beschrijving van de vaardigheden	35
3.2.1 Vechten	35
3.2.2 Reizen.....	38
3.2.3 Magie.....	40
3.2.4 Inspiratie.....	42
3.2.5 Kennis	47
4 SPREUKEN.....	54
4.1 Magiër	55
4.1.1 Elementen-magiër	55
4.1.2 Necromantiër	57
4.1.3 Kennis-magiër	59
4.1.4 Schaduw-magiër.....	61
4.1.5 Emotie-magiër	63
4.1.6 Dwergen Runensmid.....	65
4.2 Priester.....	67
4.2.1 Priester van de genezing	67
4.2.2 Priester van de strijd	69
4.2.3 Priester van Leven en Dood.....	71
4.2.4 Elfen Drakenpriester	73
4.2.5 Druïde.....	76
4.2.6 Verhalenverteller	78
Bijlage: VAARDIGHEDEN & KLASSEN SCHEMA.....	80
Aanvulling op en extra uitleg van de regelset	81

1 De Far Kingdoms

We hebben getracht om de regels duidelijk en direct te houden. We gaan ervan uit dat een ieder die dit leest weet wat LARP is en globaal hoe het spelletje werkt. De regels gaan kort in op de setting, maar zullen voor het overgrote deel gaan over karakter creatie. De regels zullen echter niet inhoudelijk ingaan op de setting van de Far Kingdoms, maar soms zullen er wel verwijzingen naar deze setting zijn.

1.1 Algemeen

Setting

De setting is de wereld waarin je je bevindt tijdens het spel, deze wereld heet: “De Far Kingdoms”. In deze wereld liggen 9 Rijken, ook wel enclaves genoemd sinds de wereld voor het overgrote gedeelte met woud en bos is bedekt. De setting staat verder toegelicht in “De wereldgids”. In deze wereld lopen andere figuren rond zoals jij, andere spelers dus. De spelers worden afgekort met de term PC (Player Character), zij spelen het spel. Naast PC’s, zijn er ook NPC’s (Non Player Character), ze geven de setting invulling door hun rol. Je zou ze het beste kunnen beschouwen als tegenspelers. Voorbeelden hiervan zijn: “de waard in de herberg”, “het konijn in het bos” en de “Koning van het land”. De NPC’s worden aangestuurd door de spelleiding. Het zijn dan ook vaak door de organisatie bedachte rollen. Ook kennen wij DPC's (Directed Player Characters), dit zijn ook spelers. (Niets meer en minder elke andere speler.) Echter zij kunnen ten behoeve van het spel informatie en/of opdrachten krijgen van de verhaal-/spelleiding.

De tijdstelling

Cirkels worden gebruikt om de telling bij te houden van de ambtstermijnen van de regerend bestuurder. Om niet in elk Rijk een eigen telling te hebben, wordt er één Rijk uitgekozen naar wiens leider de telling in de gehele Far Kingdoms wordt gehanteerd.

Na diens aftreden/overlijden wordt een nieuw Rijk aangewezen.

Omgezet naar de kalender van de Mensen zijn:

- Keerkringen, een dag.
- Maanstondes, een week.
- Eclipsen, een maand.
- Cirkels, een jaar.

Talen

Er wordt één algemene taal gesproken in de Far Kingdoms, vertegenwoordigd door het Nederlands. Echter, er zijn oude geschriften gevonden welke in een “dode taal” opgesteld zijn. Dode talen zijn o.a. Latijn, Engels, Duits en Frans. Er zijn er nog maar enkelen die een oude dode taal kunnen spreken. Tevens zijn er de talen van de verschillende rassen, zoals Elfs en Dwergs. Wil je zelf een vreemde taal kunnen lezen en schrijven dan dien je de betreffende vaardigheid te kiezen. De taal van de Elfen, Dwergen en andere speciale rassen valt gewoon onder het Nederlands. (OC: spreuken mogen in elke taal worden uitgesproken, het effect echter, moet in het Nederlands!). Dit zal voor sommigen even wennen zijn en mogelijk lachwekkend, maar als iedereen zich er aan houdt wordt het al gauw gewoon.

Betaalmiddelen

Kristallen zijn de gangbare betaalmiddelen in de Far Kingdoms. De meest voorkomende waardes zijn: 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 250, 500 en 1000.

Manakaartjes

We werken met manakaartjes om voor de spelers inzichtelijk te maken hoeveel mana zij nog bezitten voor het doen van spreuken. Elke dag krijg je, indien je je ochtendritueel/gebed naar behoren gedaan hebt, nieuwe manakaartjes.

Priesters ontvangen hun manakaartjes nadat zij een ochtendgebed naar hun Godheid hebben gedaan. Magiërs en ritualisten ontvangen hun manakaartjes nadat zij hun spreuken opnieuw hebben ingestudeerd, dit gebeurt door een klein ritueel te houden om hun krachten aan te roepen. Het hoeft geen uren durend gebed of ritueel te zijn, het mag wel natuurlijk, zolang het er maar leuk uit ziet.

Op deze wijze willen we bewerkstelligen dat Priester zich (meer) bewust gaan worden van de band die ze met hun Godheid hebben. En voor Magiërs en ritualisten, dat zij zich meer bewust gaan worden van de energie waarmee zij werken. Het niet houden of afraffelen van een gebed of ritueel kan IC consequenties hebben.

Goden

Binnen de Far Kingdoms kennen we de volgende Goden en hun geardheden:

Rameses Shakki – Slecht.

Agathod, de zwarte Draak – Slecht.

Avalon – Goed.

Alberich, de groene Draak – Goed.

Liraël, Moeder der Natuur – Neutraal.

De Eene – Neutraal.

Neutraal behoeft nog enige uitleg. De Godheid zelf is neutraal, de gelovige kiest zelf welke of hij kiest voor goed of slecht. Om een voorbeeld te geven: Liraël is neutraal. Een speler die goed kiest zal de natuur niet schaden, tenzij hij niet anders kan. Als hij iets neemt van de Natuur dan zal hij nooit meer nemen dan nodig en de Natuur danken voor haar gift.

Een speler die slecht kiest, zal de Natuur gebruiken voor eigen gewin/doeleinden. Om een voorbeeld te geven: een bosbrand, deze vernietigd de Natuur, maar schept hier door ook weer nieuw leven. Men gebruikte dus alle duister krachten en dingen die de Natuur herbergt en voortbrengt. Uiteraard schenkt de speler ook dingen aan de natuur, te denken valt hierbij aan een offer.

De Goden hebben elk hun plek in het Pantheon en zullen zich fysiek zeer zelden laten zien in de Far Kingdoms. Waarom? Omdat het hun simpel weg veel energie kost om hun fysieke verschijning in stand te houden. Buiten dat... gedurende hun tijd op de Far Kingdoms zal hun plek in het Pantheon doen verzwakken waardoor een andere Godheid wellicht zijn positie zal versterken en zo het wankel evenwicht uit balans zal brengen.

Om toch hun gelovigen bij te staan kunnen zij hun Avatar sturen. Deze is uiteraard vele malen minder krachtig maar kost ook stukken minder energie. En vergis je niet, deze avatar is er niet een om te onderschatten. Een Avatar is een belichamingen van een Godheid en daarom ook bijna onsterfelijk.

Tevens heeft elke Godheid een voorvechter/kampioen. Deze stelt zijn leven ten dienste van zijn Godheid. Sommige voorvechters/kampioenen beschikken over speciale items. Deze items zijn gezegend door hun Godheid en bezitten veelal een bovennatuurlijke kracht.

Voorvechters/kampioenen zijn echter gewone stervelingen, zij het voorzien van wat extra krachten van hun Godheid.

Het vormen van een wig door Priesters of Magiërs

Men kan door middel van een wig te vormen (bestaande uit Priesters of Magiërs de spreuk krachtiger maken zodat ook hogere niveaus onlevenden vernietigd kunnen worden.

Een wig vormt men door een omgekeerde V te maken waarbij men één hand op de schouder van de persoon voor hem legt. De Priester/Magiërs die helpen verhogen de effectiviteit van de spreuk.

Zij leveren per Priester/Magiër 1 mana in aan de Priester/Magiër in de punt. Deze telt de hoeveelheid mana op. Dit totaal is nu het niveau onlevende dat vernietigd kan worden.

Aangezien het vernietigen van onlevenden hoofdzakelijk op het terrein van geestelijken ligt, kunnen Priesters dit van af een niveau 1 spreuk doen en Magiërs vanaf een niveau 2 spreuk.

Rituelen (algemeen)

Rituelen vallen onder het soort magie, waarmee grootse effecten die buiten de normale manier van doen vallen, kunnen worden bereikt. Voor een ritueel moet een soort ceremonie worden opgevoerd, waarin de juiste krachten op de juiste manier worden aangesproken om het gewilde effect te benaderen. Let op, de rituelen in deze setting luistert er nauw. Een klein foutje kan al ernstige gevolgen hebben. Rituelen kunnen alleen gehouden worden op een daarvoor bestemde plek, vanaf nu “rituele cirkel” genoemd. Maar dit hoeft geen cirkel te zijn, het kan ook een boom zijn of iets dergelijks. Des te sterker de cirkel, des te veiliger het is om er een ritueel te houden. Dit garandeert niet dat rituelen niet mislukken, maar wel dat de gevolgen minder ernstig zijn.

Men kan met de vaardigheid “*Herken ritueel*” een ritueel herkennen en vertellen hoe sterk deze is. Naast de cirkel hebben we natuurlijk ook het ritueel. Voordat men begint met een ritueel moet men zorgen dat men het ritueel goed heeft onderzocht en voorbereid. Men wil immers niet dat dit mis gaat. Als de voorbereidingen in orde zijn en de juiste componenten die men denkt nodig te hebben, zijn gevonden of aangeschaft, kan men met het ritueel beginnen. Over het onderzoek nog het volgende, het is natuurlijk niet de bedoeling dat je het ritueel volledig krijgt voorgeschoteld. Maar men kan wel door middel van onderzoeken steeds meer ontdekken over het ritueel. De slagingskans van rituelen wordt vergroot door het juist aanroepen van goden, de juiste componenten, voldoende rituele punten en een goede uitvoering.

Met name dat laatste is het belangrijkste, als omstanders echt een gevoel van “Wauw” hebben dan is de slagingskans erg groot en de kans op terugslag erg klein. Wees creatief en laat het niet te kort duren.

1.2 Termen en gebaren

Enkele Termen

Binnen en buiten het spel worden enkele termen gebruikt die belangrijk zijn om te herkennen.

IC

In Character. Dit betekent binnenspels. Oftewel alles wat binnen het spel gebeurt.

OC

Out of Character. Oftewel alles wat buiten het spel gebeurt, dus als je niet je karakter speelt.

Spelleider

De spelleider is de scheidsrechter. Hij zal alles in de gaten houden binnen het spel. Het verloop van het spel, de setting etc. Ook kan hij/zij beslissingen maken die buiten de regels vallen. Onthoud; een beslissing van een spelleider telt altijd! Heel kinderachtig misschien, maar de spelleider heeft altijd gelijk!

Man down

Zodra je deze term hoort, stop je met spelen en ga je op je hurken zitten totdat je instructies krijgt van de organisatie/EHBO'er. Deze term zal worden geroepen als iemand gewond/bewusteloos raakt of iets dergelijks. Oftewel alleen als het echt nodig is voor de veiligheid van een persoon om het spel tijdelijk op dat moment stil te leggen, dan mag deze term gebruikt worden. Maak geen misbruik van deze term! Men gaat ervan uit dat er iets ernstigs aan de hand is als deze term wordt geroepen en handelt hier dan ook naar. Mocht je deze term moeten gebruiken handel dan als volgt: Roep de term, "Man down" en zwaai met beide handen staand boven je hoofd, zorg dat je gezien wordt! Doe dit totdat je reactie krijgt vanuit de organisatie of van een EHBO'er. Neem daarna afstand tot dat de organisatie/EHBO'er anders instrueert. Mocht er iets gebeuren als er niemand in de buurt is, zorg dan dat je laat waarschuwen. Verplaats het slachtoffer niet als dit niet nodig is. Nog belangrijker: laat het slachtoffer nooit alleen, tenzij het niet anders kan natuurlijk. De organisatie/spel-/verhaalleiding beschikt over portofoons waarmee een EHBO'er opgeroepen kan worden. Het noodnummer is altijd beschikbaar, zet dit dus altijd in je mobieltje! Houd wel rekening met de kans dat er in het bos slecht bereik/ontvangst is of in het ongunstigste geval zelfs afwezig kan zijn.

Tijd bevries

Wanneer je dit hoort, blijf je stil staan in de houding waarin je stond en sluit je je ogen en begin je zachtjes te hummen of iets dergelijks Dit doe je tot dat er weer "tijd-in" wordt geroepen. Alleen spelleiders mogen deze term gebruiken. Dit doet men om een effect binnen het spel te bewerkstelligen. (denk hierbij aan teleportatie etc.)

Tijd-in

Dit zal worden geroepen, door een spelleider, zodra het spel begint, of continueert (bijvoorbeeld na een "tijd-stop" of "tijd-bevries").

Tijd-stop

Als je dit hoort, zal het spel tijdelijk stil gelegd worden. Je mag dan vrij bewegen. Het spel gaat echter pas door zodra je: "tijd-in" hoort. Men gaat er van uit dat je wel weer begint waar je eindigde, echter mocht de "tijd-stop" echt enkele uren zijn geweest, kan dit anders zijn. Overleg altijd in twijfel met een spelleider. Dit kan voorkomen als er zich een onveilige c.q. gevaarlijke situatie voordoet. Gebruik tijdens gevechten je gezond verstand, als er een gevaarlijke situatie zich voordoet (bijvoorbeeld door een hoop boomstronken) stop dan met vechten en verplaats het gevecht naar een veiligere plaats.

Tijd-uit

Zodra je dit hoort, is het spel afgelopen tot het moment er weer een “tijd-in” geroepen wordt. Dit zal aangegeven worden door de spelleider.

No Play

Dit wordt bijvoorbeeld gebruikt om aan te geven dat een speler echt pijn heeft. Of waarin de speler/NPC in een situatie terecht komt die hem persoonlijk teveel raakt en niet verder wil spelen.

Enkele gebaren:

Ook zijn er enkele gebaren die “tijd-in” worden gebruikt om dingen duidelijk te maken:

Vinger omhoog

Je ziet de persoon die het vingertje omhoog heeft niet. Hij zal onzichtbaar zijn. Je kunt hem wel horen en evt. voelen (als je bijvoorbeeld tegen hem oploopt). Onzichtbaar zijn kun je alleen als je daarvoor een vaardigheid of spreuk/drankje of iets dergelijks hebt.

Hand omhoog

Deze persoon is totaal uit het spel. Je kunt hem niet zien, horen of voelen. Hij bestaat “tijd-in” niet. Gebruik dit gebaar alleen met toestemming van de spelleider.

Rood-wit lint

Dit kan worden gebruikt om gevaarlijke stukken en/of einde speelgebied te markeren. Ga hier dus niet voorbij!

Tenslotte

Er zijn natuurlijk meer termen en gebaren. De meeste spreken voor zichzelf. Heb je echter vragen hierover, kun je het altijd een medespeler vragen of natuurlijk de spelleider.

1.3 Leven en dood

Leven

Elk karakter heeft een aantal levenspunten. Dit om aan te geven hoe gezond je bent, dit is geregeld per locatie. Bepantsering, drankjes, vaardigheden en magie kunnen locaties versterken, maar later hierover meer.

Een karakter heeft 5 locaties. Beide armen, beide benen en de romp. Het hoofd, kruis en de borsten bij de dames zijn geen locatie. Mik hier dus ook niet op!!

Mocht je iemand toch per ongeluk toch iemand daar raken of zelf geraakt worden dan telt dit niet. Kijk wel even hoe het met de ander gaat, een zakhak (ook bij dames) kan flink pijn doen. Stop dan even het gevecht en hervat het later weer.

Alle locaties hebben 2 punten ieder. Word een locatie geraakt, dan gaat hier 1 punt van af. Het slachtoffer heeft 10 minuten voordat het volgende punt er ook af gaat indien de wond niet verbonden/genezen wordt.

Een korte uitleg: Klaus de Magister wordt geraakt door een zwaard op zijn linkerarm. Er gaat hier 1 punt van af. Als de wond nu niet binnen 10 minuten genezen/verbonden wordt, zal ook zijn andere punt eraf gaan en is de arm onbruikbaar. Siegfried de Reus heeft echter de vaardigheid Lichaamskracht, hierdoor heeft hij 2 extra punten per locatie. Hij wordt 1 keer geraakt op zijn rechterbeen. Deze staat nu dus op 3 punten. Is hij echter niet binnen de 10 minuten genezen, dan komt dit op 2. Na nog eens 10 minuten gaat de locatie naar 1 punt, etc. Als een locatie op 0 komt is deze onbruikbaar. Speel dit ook uit, stel je voor dat deze verstijft is of zelfs gebroken, of er zo'n grote jaap inzit dat als je hem beweegt je het uitschreeuwt van de pijn. Blijft een locatie op 0 staan, en deze wordt niet behandeld (verbonden door iemand met EHBG) dan loop je de kans op een ziekte.

Als je borstlocatie op 0 komt, raak je bewusteloos. Word je niet binnen tien minuten genezen, sterf je!! Een locatie kan niet lager raken dan 0. Doorslaan op iemands borst heeft dus geen zin. Hij zal niet eerder sterven. Strot doorsnijden, hoofd en/of ledematen afsnijden van spelers is niet toegestaan!! Bij NPC's mag dit ook niet, maar mag de speler wel aangeven dat deze dit doet.

Dit uit oogpunt van de spelbalans en veiligheid. Als dit gezien wordt door een spelleider dan zal dit ernstig worden bestraft.

Je kunt je levenspunten onder andere terugkrijgen door middel van spreuken, drankjes of door een volledige nachtrust. Het aantal levenspunten kan nooit hoger zijn dan het aantal levenspunten waarmee je karakter gestart is.

Het verhogen van levenspunten hoger dan waarmee je gestart bent is alleen mogelijk door: speciale magie, scroll, een bijzonder item of drankje of door het leren van een vaardigheid bij een leermeester. Als je een vaardigheid voldoende geleerd hebt dan komt deze op je karakterkaart en is dit voortaan je nieuwe beginwaarde.

Dood

Bij normale verwondingen geldt 10 minuten nadat je borstlocatie op 0 staat is je karakter overleden. Bij een, onbehandelde, fatale verwonding overlijdt je na 5 minuten. Als je karakter is overleden blijf je nog op de plaats (liggen) waar je overleden bent, indien je nog spelers/NPC's in de buurt ziet. (Een en ander is natuurlijk wel afhankelijk van de weersgesteldheid). Zo krijgen je medespelers of NPC's nog de kans om je lijk te vinden en hiermee te rollenspelen. Geef in elk geval het volgende door aan de spelleiding: dat, waar, door wie en hoe je gesneuveld bent. Het kan gebeuren dat de spelleiding je naderhand alsnog vraagt om nog even voor lijk te spelen omdat bijvoorbeeld je vrienden naar je op zoek gegaan zijn.

Natuurlijk is het jammer en soms pijnlijk voor de speler in kwestie om zijn karakter te verliezen. Neem desnoods even de tijd, ga wat drinken in de herberg en laat de boel bezinken. Meld je vervolgens bij de spelleiding, in de herberg, om je karakterkaartje en je items af te geven alwaar je een nieuw karakter kunt gaan samenstellen. Wees hierin creatief.

En nee.. je nieuwe karakter weet niets van hetgeen je allemaal wist, noch wie je vrienden waren. (gebruik dus deze informatie niet!) Stap dus niet meteen af op dezelfde spelers waar je voorheen mee speelde of in de groep zat. Maak ook eens kennis met anderen, je kunt soms verbaasd zijn hoe leuk dit is.

1.4 Monsters/NPC's

Soorten monsters binnen de Far Kingdoms

Binnen de Rijken van de Far Kingdoms kom je natuurlijk ook minder vriendelijk gezinde wezens tegen. Het is onmogelijk ze allemaal te benoemen temeer daar duistere geesten altijd nieuwe dingen creëren, maar om jullie avonturiers niet geheel onvoorbereid op pad te sturen benoemen we er toch een aantal. Tevens vermelden we een aantal specifieke kenmerken van de wezens. Ook beschrijven we een paar zwakheden die gebruikt kunnen worden om deze wezens te vernietigen. Er zullen er zeker meer mogelijkheden zijn, maar we willen niet jullie pret bederven door alles te vertellen...

Onlevenden

Deze zijn minder gemakkelijk te herkennen, zeker als ze pas gedood zijn. Hun lichaam heeft dan nog niet de tijd gehad om te gaan rotten het is dan ook goed mogelijk dat ze bloeden als ze verwond worden. Onlevenden hebben nog een ziel, deze is immers nog niet door de 7^e Poort, maar meestal geen geest of eigen wil. Onlevenden kunnen, afhankelijk van hoe lang zij dood zijn, nog praten. Hun snelheid van voortbewegen varieert van traag tot snel. Onlevenden worden vaak gecontroleerd door een Necromantiër. De spreuken: "detecteer onlevende" en "vernietig onlevende" en Heilig water hebben hun waarde meer dan afdoende bewezen in de strijd tegen onlevenden.

Mensen/Elfen/Dwergen/Fairies/Fae die dood gaan en/of gedood worden opgehaald door een Karakter des Doods. Deze begeleidt hun ziel en astrale lichaam door de Poorten des Doods. Als de ziel door de Zevende en tevens laatste Poort heen is gegaan, dan heeft de ziel eeuwig rust gevonden. Door verschillende oorzaken kan het gebeuren dat een ziel van een dode niet (tijdig) wordt opgehaald en dan beginnen de problemen.

Het verschil tussen een dode en een onlevende:

Iemand die gedood wordt, wordt een dode. Zijn ziel en astraal lichaam gaan nu, vaak zelfstandig, op weg naar de Poorten. De ziel arriveert in het Schermergebied. Dit is het gebied voor de Eerste Poort. Iemands ziel gaat na pas 10 minuten na zijn/haar dood door de 1^e Poort. Hoelang zijn ziel erover doet om de rest van de Poorten te passeren verschilt per persoon. Wat ook mee speelt is hoe de persoon gestorven is e.d. Als iemands ziel geen rust kan vinden, of zijn/haar ziel wordt teruggeroepen, na het passeren van de 1^e Poort door bijvoorbeeld een Necromantiër dan verandert de dode in een onlevende. Al naar gelang de ziel meer Poorten is gepasseerd, des te meer moeite kost het om de ziel nog terug te halen. Garanties dat het lukt zijn nooit te geven. Maar de beloning als het lukt, is er dan ook naar. Des te verder de ziel is weg gekomen, des te krachtiger/sterker is de onlevende.

We onderscheiden dan ook de volgende soorten onlevenden:

- Onlevenden van de Eerste Orde.
- Onlevenden van de Tweede Orde.
- Onlevenden van de Derde Orde.
- Onlevenden van de Vierde Orde.
- Onlevenden van de Vijfde Orde.
- Onlevenden van de Zesde Orde.

Skeletten

Deze zijn gemakkelijk te herkennen, zelfs in het donker, daar zij enkel uit botten bestaan. De spreuk "vernietig onlevende" heeft geen effect op skeletten, het zijn immers geen onlevenden. Skeletten kunnen spreken, bedenk wel dat het niet het skelet zelf is dat spreekt maar dat deze slechts als spreekbuis fungeert voor zijn Meester. Zij worden op afstand gecontroleerd of worden gestuurd, veelal door een Necromantiër. Velen beschouwen dit niet meer dan een traag wandelende verzameling botten, deze gedachte heeft menig avonturier echter met de dood moeten bekopen. Wel ik hoop dat jij die fout niet maakt. Het is zeer onverstandig om hen te onderschatten.

Zombies

Zombies zijn hersenloze wezens die echter gedreven worden door hun honger naar vlees en bloed. Ze bezitten geen van allen het vermogen meer om te spreken. Slechts een gerochel en/of gegrom komt nog uit hun keel. Bekend is dat zij tegen het vallen van de avond actiever zijn dan overdag. Ze kunnen bloeden, maar dit stopt vrij snel, simpel weg om dat er geen harts slag meer is om het bloed rond te pompen. Een zombie is vaak traag en beweegt zich meestal zwalkend voort. Doch een waarschuwing is wel op zijn plaats: als er een bloed heeft geroken en/of zich te goed heeft gedaan aan een slachtoffer, dan geeft zijn lichaam een stof af die andere Zombies uit de wijde omgeving aantrekt. Zombies zijn vatbaar voor alle soorten wapens, maar zijn taaier dan “gewone” onlevenden. Menig avonturier kan een ontmoeting met een zombie niet navertellen doordat hij/zij het uiterlijke verschil tussen een Zombie en een onlevende niet zag. Als het een troost mag zijn, zombies gebruiken zelden tot nooit wapens. Dit wil niet zeggen dat ze ongevaarlijk zijn. Een onbehandelde beet van een zombie zorgt er voor dat diegene binnen 2 uur zelf ook in een zombie verandert. Zeg dus niet dat je niet gewaarschuwd bent.

Mummies

Mummies worden vaak aangetroffen in ondergrondse gewelven. Mummies zijn lijken van reeds lang geleden gestorven wezens al dan niet Mens/Elf/Dwerg e.d. of dier. Mummies kunnen soms verduiveld vlot ter been zijn en hun aanraking kan leiden tot een ziekte, mummierot geheten.

Geesten

Geesten zijn een verhaal apart. Sommige avonturiers berichtten over geweldige geesten die hun rust niet kunnen vinden, terwijl anderen vol vuur vertellen over een geest die hun het leven redde. We mogen hieruit concluderen dat sommigen kwaadaardig zijn en anderen niet. Welke Geest waar toe behoort? Wel er is maar een manier om dat uit te vinden... Hoe een Geest te vernietigen hoor ik vragen. Wel... daar bestaat geen handleiding voor, wat op de ene Geest werkt, werkt averechts op een andere. Voorzichtigheid is geboden, maar meer nog een scherpe geest.

Bovenstaande informatie is geen garantie op compleetheid... Eigen ervaring is de belangrijkste leermeester.

NPC's

Bij de Far Kingdoms spreken we van NPC's... niet van monsters. Geen spel zonder NPC's (Non Playing Characters) of te wel diegene die jullie (tegen)spel bezorgen. De ene keer als struikrover(s) in het bos, de andere keer als dorpeling, reiziger, verwaald klein meisje, handelsreiziger, grote boosaardige Magiër/Necromantiër, de Fairy in het bos om maar wat te noemen.

NPC's dienen dus vele doelen. Nee, ze zijn er niet om jullie het leven OC zuur te maken of om jullie spel te verzieken. Ze zijn er voor jullie, spelers, om jullie een gave tijd te bezorgen. Doordat jullie (spel)plezier van hen hebben, bezorgen jullie de NPC's daarmee ook plezier doordat zij zien dat jullie genieten van hetgeen zij doen. Vaak, wellicht te vaak soms, worden NPC's gezien als butstvoer. Het tegendeel is waar. NPC's zijn belangrijk omdat zij de setting neerzetten zoals die door de plot-/verhaalschrijvers is bedoeld. Soms zijn het leermeesters, soms hebben ze een queeste voor jullie of bezitten/vertellen ze (belangrijke informatie) of zijn ze simpel weg op jullie kristal uit. Het verhaal /het plot/uitkomsten van allerlei zaken (queestes/rituelen e.d.) staat nooit bij voorbaat vast. Handelingen en beslissingen genomen door de speler(s) hebben in meer en/of in mindere mate impact op de setting, het plot, de uitkomst van een (persoonlijke) queeste tot hoe een NPC's op jullie als spelers reageert aan toe. Afhankelijk van de zwaarte van de handeling/beslissing ten op zichte van het

gebeurde zal de impact de ene keer groter zijn dan de andere keer. Niet altijd zullen de gevolgen meteen duidelijk zijn... net als in de echte wereld. Het kan zelf gebeuren dat dit pas een aantal lives later gebeurd. Je moet dus niet raar opkijken als een NPC je met iets wat je enige tijd geleden hebt gedaan confronteert.

Om een voorbeeld te geven: Je hebt een handelaar een poot uit gedraaid op een markt.

Een paar evenementen later, in een ander dorp, loop je achteloos rond, te genieten van de warme zon. Plotseling word je een huis/steegje in getrokken door een aantal man/vrouw om vervolgens een flink pas rammel te krijgen. Je wordt bont en blauw achter gelaten met de woorden dat je binnen een uur over de brug moet komen met een handvol kristal, want anders wacht je een erger lot.

NPC's kunnen spreuken doen die spelers wellicht niet kennen of kunnen gebruiken. We streven er naar dat het effect van een spreuk zo duidelijk mogelijk is. Mocht echter toch iets niet duidelijk zijn vraag er dan, ten einde het spel niet met OC vragen te verstoren, achteraf even naar. Bijvoorbeeld als je niet weet hoelang een effect duurt of hoeveel schade het deed.

Ga niet in discussie met een NPC over het feit dat hij bepaalde krachten bezit of meer schade met een wapen toe brengt dan jij of iets dergelijks of het hoe/wat en waarom. Hiervoor is een nagenoeg altijd een IC reden en het is aan jou om dit uit te vinden, of niet. Ook hebben NPC's een ander aantal hitpunten per locatie dan de spelers, dit omwille van de spelbalans. Dit betekend niet dat een NPC oppermachtig is. Zij zullen, net als spelers hun wonden ook uitspelen. Als zij echter: "geen effect" roepen op iets wat jij, als speler, doet dan betekent dit simpel weg dat het wapen/spreuk waarmee jij hen tracht schade toe te brengen niet werkt. Dit heeft ook een IC reden, welke je al dan niet kunt proberen te achterhalen.

Ja, een NPC kan er ook voor zorgen dat je karakter het loodje legt en sterft, ook dat hoort bij het spel. Echter, een NPC zal je nooit op je schouders tikken en vragen: "loop even mee" om je vervolgens dood te steken... Een speler krijgt altijd een eerlijke kans. Onthoud dat je altijd de keus hebt tussen weg rennen en/of blijven staan en vechten. Bedenk ook dat als je tegen 5 zwaar bewapende en volledig bepantserde ridders staat je weinig kans maakt. Denk nu niet, oh.. de NPC's laten mij wel winnen. Nee, helaas, dat zit er niet in. Ze zullen je de kans geven te vluchten, want je bent beslist geen partij voor hen. Maar ga je willens en wetens de strijd aan... Bereid je dan voor op een groots spektakel, waar mogelijk nog lang over gesproken zal worden bij het kampvuur, en tevens je laatste gevecht. De verhaalleiding zal de speler(s) NPC's hierin alle mogelijk ondersteuning bij verlenen. Zoals (indien mogelijk) ondersteuning met muziek en/of andere effecten e.d. om het geheel zo gedenkeniswaardig te laten verlopen.

Dit geldt ook voor als een speler (onverwacht) op een andere manier aan zijn einde komt.

Wij doen, samen met de NPC's, ons uiterste best om er iets leuks van te maken!

Tip: Ben je dus om wat voor reden dan ook een eind aan je karakter te maken, laat het ons vooral zo tijdig mogelijk weten... 😊.

Nog een tip... Als er iets onverwachts gebeurd met je karakter, iets waar jij niet de hand in hebt gehad, begin niet meteen te stuiteren en te protesteren. Zelfs niet al vind je dat je gedood bent in een oneerlijk gevecht waar bij je geen schijn van kans had of ben je in een val gelopen of heeft je Godheid je een loer gedraaid. WACHT eerst even af. Wellicht maakt het deel uit van een stuk(je) persoonlijk plot wat speciaal voor jou geschreven is. Naar een spel-/verhaalleiding stappen kan altijd nog 😊.

Een laatste opmerking: bedenk dat NPC's ook maar mensen zijn en kunnen en mogen (net als spelers) ook fouten maken.

1.5 Soorten schade/effecten met betrekking tot wapens

In de setting doen alle wapens standaard 1 punt schade. Uitzondering hierop zijn: tweehandige wapens en staven, deze doen standaard 2 punten schade.

Het is onmogelijk om meer dan 1 soort magische effecten op een wapen effectief te laten zijn.

Verschillende soorten schades is wel mogelijk, echter ook dan geldt: voor een eenhandig wapen is het maximale aantal schadepunten 2 en voor een tweehandig wapen 3.

Zo kun je bijvoorbeeld een gouden, gezegend zwaard hebben. Bij gewone personen/wezens doet dit gezegende gouden scherpe schade (1 punt schade). Bij personen/wezens gevoelig voor goud, doet dit 1 punt extra schade. Dus totaal 2 punten.

Wel is het mogelijk om een extra effect, bijvoorbeeld (bewusteloos), mee te geven.

Het verschil tussen een schade en een effect is dat een effect wel iets extra's aan een wapen geeft, maar dat deze geen schade toebrengt.

Het type schade, en een eventueel extra effect, dient bij de slag of spreuk geroepen te worden.

Naast de normale schades, scherp en/of bot, zijn de andere schades niet normaal en vaak magisch van aard. Je kunt deze schades dus wel tegen komen, maar het hoeft niet te zijn dat je deze schade zelf kan doen. Sommige van deze effecten zitten in een spreuk, andere op bijzondere voorwerpen. Als een locatie op 0 komt, is deze locatie onbruikbaar.

Naast je normale levenspunten kun je locaties ook bepantseren. Hierdoor wordt de locatie extra beschermd. De beschermingspunten zullen eerst verwijderd moeten worden eer men de locatie schade kan doen.

Bijvoorbeeld: Johannes heeft standaard 2 levenspunten per locatie. Hij is echter een ridder in zware bepantsering (harnas). Dit geeft hem 3 beschermingspunten per locatie. De bepantsering beschermt immers zijn lichaam.

Johannes wordt geraakt op zijn linkerbeen door een staf welke 2 punten schade doet. Johannes heeft nu nog 1 beschermingspunt op zijn linkerbeen over. (Zijn been zelf geeft nog steeds 2 levenspunten.) Een tweede slag van de staf raakt weer zijn been. Deze slag vernietigt zijn pantser op die locatie en bezorgt hem een wond. Zijn linkerbeen staat nu op 1.

Nu wordt Johannes geraakt door een pijl op zijn rechterarm. De pijl doet steekschade op die locatie. Dat wil zeggen, het negeert elke vorm van bepantsering en doet direct schade op de locatie. Johannes rechterarm staat dus nu op 1.

Johannes wordt nu door een splijt spreuk getroffen op zijn rechterarm. Het pantser splijt en verliest zijn werking op die locatie. Zijn arm blijft echter ongedeerd. Direct daarna krijgt Johannes een verbrijzel op zijn torso. Zijn bepantsering op die locatie blijft in tact, echter zijn torso gaat direct naar 0. Johannes ligt nu dood te gaan.

1.5.1 De verschillende soorten schades die wapens doen

Scherp/bot

Dit is de normale schade van een normaal wapen. Of een wapen scherp of botte schade doet, hangt natuurlijk van het type wapen af. Een zwaard zal scherpe schade doen. Een knuppel botte schade. Sommige wapens kunnen beide doen. Echter kan er maar één soort schade tegelijk aangebracht worden en het moet duidelijk te zien zijn met welke zijde er is geslagen (de botte of de scherpe).

Zilver/Goud

Een wapen waarbij deze schade wordt geroepen, is gelegeerd met één van beide metalen. Deze schade valt nog steeds onder normale schade, alleen is het wapen voorzien van een bijzondere legering. Een wapen van dit metaal doet dubbele schade bij personen/wezens die hier niet tegen kunnen. Bijvoorbeeld: Iemand die immuun is voor scherp ondergaat geen schade van een zilver zwaard. Echter, is hij vatbaar voor zilver dan krijgt hierdoor dubbele schade. Sommige wezens zijn alleen maar door dit soort wapens te raken.

Magisch

Dit wapen is versterkt door magie of spiritualiteit en doet dus dit soort schade. Het doet er echter niet meer schade door. Sommige wezens zijn alleen maar door dit soort wapens te raken. Bij wezens die gevoelig zijn voor magische schade wordt hiermee bereikt dat de schade van het wapen wel doorkomt.

Gezegend of ongezegend

Een wapen gezegend/ongezegend door een Priester of Magiër doet dit soort schade. Het doet er echter niet meer schade door. Sommige wezens zijn alleen maar door dit soort wapens te raken. Bij wezens die (uitsluitend) gevoelig zijn voor gezegend/ongezegende schade wordt hiermee bereikt dat de schade van het wapen wel doorkomt.

Als gezegende en ongezegende wapens elkaar raken, dan is de zegening van beide wapens af en doen ze weer normale schade.

Steek

Deze schade negeert bepantsering en raakt de onderliggende locatie direct. Schilden kunnen deze schade afweren. Pijlen doen altijd steekschade.

Splijt

Deze schade splijt en “vernietigt” een klein voorwerp, bijvoorbeeld een zwaard/staf, wat getroffen wordt. Een splijt brengt 3 schadepunten, per keer, toe op bijvoorbeeld een schild.

Het voorwerp wat boven zijn schadepuntwaarde geraakt wordt zal in stukken splijten en kan niet meer worden gebruikt. Het gespleten voorwerp kan niet normaal gerepareerd worden. Het kan alleen door een iemand met de benodigde vaardigheid (bijvoorbeeld: een smid of metaal/hout/leerbewerker) of door middel van een “Lijm” Spreuk hersteld worden. Bijvoorbeeld: Mark draagt een harnas en krijgt een meerdere splijtspreuken op zijn borstbepantsering. Zijn harnas is op die locatie totaal vernietigd. Mark zijn borstlocatie echter is nog op volle sterkte. De schade “*Splijt*” doet geen schade op ongepantserd locaties.

Deze schade werkt alleen op voorwerpen met een maximale afmeting van een deur en met een maximaal gewicht van 30 kilo en werkt niet op (on)levende wezens.

Een in een voorwerp geslagen Rune kan echter niet meer gerepareerd worden.

Verbrijzel

Deze schade brengt geen schade toe aan bepantsering, echter de locatie eronder staat direct op 0. Je dient altijd een locatie aan te geven.

Deze schade werkt alleen op voorwerpen/lichaamsdelen met een maximale afmeting van een deur met een maximaal gewicht van 30 kilo.

Verpletter

Deze schade brengt zowel schade toe aan metalen harnassen, alle schilden en aan het gehele lichaam eronder. Het heeft geen effect op alle leren/bont/Mythallon/Asgardrill bepantsering. Deze schade brengt de bepantsering(en) en alle locaties eronder op 0.

Deze schade werkt alleen op voorwerpen met een maximale afmeting van een deur met een maximaal gewicht van 30 kilo en op de meeste (on)levende wezens.

Fataal

Deze schade is nagenoeg altijd dodelijk. De schade negeert bepantsering en brengt alle locaties op nul, ongeachte waar men geraakt is. Is het slachtoffer binnen 5 minuten niet genezen sterft hij/zij. Zie ook: “*genees fataal*”.

Deze schade kan alleen door speciale spreuken/drankjes/zalfjes die daar voor bestemd zijn genezen worden. Het houden van een ritueel is ook mogelijk, de uitkomst hiervan hangt van veel factoren af. (zie rituelen)

Bewusteloos

Dit is een bijzonder en speciaal iets. Met **ieder** handwapen is het mogelijk om iemand bewusteloos te “slaan“. Dit door het slachtoffer een “klap op het hoofd” met de achterkant (pommel) of met vlakke kant van een wapen te geven.

Om succesvol te zijn, moet de “sla bewusteloos” 2x uitgevoerd worden. Uiteraard deelt met geen echte klap uit, het hoofd is immers officieel geen locatie, het noemen van het effect met het wapen is voldoende. Het slachtoffer loopt geen schade op, behalve een bult op zijn/haar hoofd en een flinke hoofdpijn (roleplay). Wellicht onnodig te vertellen dat het handig is om eerst iemand zijn helm, of iets dergelijks af te doen alvorens te slaan, anders zou de je nog wel eens voor een nare verrassing kunnen komen te staan. Ook moet men terdege rekening houden met WIE en/of WAT je bewusteloos wilt slaan.

Het slachtoffer blijft voor 10 minuten bewusteloos. Als de persoon een paar keer flink geschud wordt dan komt deze bij. Koud water werkt natuurlijk ook. Als een bewusteloze echter schade krijgt, dan komt de persoon ook weer bij (deze schade telt echter wel).

Een klein voorbeeld: een Halfgod, Fae of Demon bewusteloos slaan? Proberen mag natuurlijk altijd, graag zelfs, maar bedenk wel dat je dan je lot in handen van de spel-/verhaalleiding legt. (Nee, de uitkomst staat niet bij voorbaat al vast.)

1.5.2 De verschillende soorten effecten die op wapens kunnen zitten

Alle effecten komen boven op de schade toegebracht door het desbetreffende wapen. Een effect is altijd na gebruik verdwenen, bij een pijl/werpdolk geldt: ook als deze mist.

Slag

Dit effect zorgt ervoor dat je 5 meter naar achteren wordt geslagen.

Sla neer

Dit effect zorgt ervoor dat je tegen de grond wordt geslagen. Je moet dus volledig gaan liggen voor je weer overeind kunt komen.

Slaap

Dit effect brengt het slachtoffer voor 5 minuten in slaap. Het slachtoffer kan wakker worden geschud als men 30 seconden achter elkaar doorschudt. Als de persoon echter schade ondergaat zal hij/zij ook direct ontwaken. Ook water over iemand heen gooien werkt.

Verstijf

Dit effect zorgt dat het slachtoffer totaal verstijfd raakt. Hij kan zich voor 5 minuten totaal niet bewegen.

Versteen

Dit effect zorgt ervoor dat je dat de aangeraakte locatie versteend. Deze locatie is dan van steen en kan niet gespleten worden en ondergaat geen enkele vorm van schade meer. De locatie is vervolgens onbruikbaar en blijft in de stand staan waarin het versteend is.

Als de schade op de romplocatie komt, raakt de persoon ook bewusteloos tot dat de locatie weer normaal is. Door middel van een “*verwijder van verstening*” kan de verstening weer opgeheven worden. Het kan nog wel zijn dat de locatie genezen moet worden om te voorkomen dat de persoon mogelijk overlijdt.

Er bestaat ook een totale verstening. Door deze schade zul je niet sterven, doch je gaat verder als standbeeld. Je kunt dus nog wel alles horen/zien/ruiken maar je niet meer bewegen.

Angst/vrees

Dit effect zorgt ervoor dat het slachtoffer 30 seconden lang bang is voor de veroorzaker van dit effect. Het slachtoffer wil dan in die 30 seconden zover als mogelijk van de veroorzaker van dit effect komen.

Domineer

Dit effect zorgt ervoor dat het slachtoffer 5 minuten volledig onder controle is van de persoon die de domineer oplegt. Het slachtoffer zal zichzelf niet in een (zeer) levensbedreigende situatie brengen. Situaties die sterk tegen het geloof of sterke persoonlijke principes ingaan worden niet opgevolgd*. Het slachtoffer loopt wel gewoon schade op gedurende de tijd dat hij/zij onder invloed is van de domineer spreuk. Na afloopt herinnert het slachtoffer zich niet wat hij/zij gedaan heeft, en ook niet wie hem/haar heeft gedomineerd.

* De speler beslist of hij/zij de gegeven opdracht uitvoert (wees als speler wel fair).

Een voorbeeld: Een zeer fanatieke aanhanger van de Moeder der Natuur die een opdracht krijgt een stel rovers aan te vallen (met gevaar voor eigen leven) die de natuur bedreigen zal dit eerder doen dan bijvoorbeeld een aanhanger van de Heilige Isidoornis. (Bij domineer geldt bovenal, houd het leuk voor het slachtoffer! Dan is en blijft het leuk voor beiden.)

Voor alle effecten geldt, vind je het leuk om dit langer uit te spelen? Indien mogelijk, doen!!!!

1.6 Overige

Voorwerpen binnen het spel

Net als vele systemen kent ons systeem ook speciale voorwerpen. De voorwerpen zelf zullen echter, om speltechnische reden, niet voorzien zijn van een kaartje. De speler/NPC die een bijzonder voorwerp bij zich heeft zal het kaartje afgeven als het desbetreffende voorwerp van hem/haar af wordt genomen. Ook kun je een voorwerp vinden. Als dit een speciaal voorwerp is ligt er vaak een kaartje onder. Het feit dat je een kaartje vind/krijgt wil nog niet zeggen dat jij als speler weet wat het voorwerp/wapen doet. Dit dien je IC uit te vinden!

(In alle gevallen geldt: speel 't fair! Heb je niet de vaardigheid *herken bijzonder voorwerp* dan heb je IC geen enkel besef wat je in handen hebt en/of wat het doet.

Krijg je een bijzonder voorwerp in handen en weet je dit IC, laat dit dan altijd aan een spelleider weten, zodat wij je indien nodig kunnen informeren, bijvoorbeeld wat er gebeurd als je het gebruikt.

Kristallen, grondstof-, kruiden-, drankenkaartjes e.d. worden door de organisatie, in bruikleen, ter beschikking gesteld. Van de spelers verwachten wij dat zij zelf voor hun spullen zorgen die bij hun karakter horen, zodat zij een zo goedmogelijke representatie van hun karakter neer kunnen zetten.

Het is mogelijk om IC voorwerpen binnen het spel te “stelen”. Het gaat hierbij onder meer om de speciale voorwerpen, wapens, IC geld (kristallen), e.d. Ook boeken en papierwerk mogen gestolen worden binnen het spel. Let hierbij wel goed op of je geen OC spullen “steelt”. “Steel” je spullen van een speler/NPC, dan dien je deze spullen bij je te houden tot je deze via een heler/handelaar hebt weten te verkopen/te ruilen etc. Gestolen goederen in het bos verstoppen mag. Je dient dan wel IC met de gestolen waren naar de plek te gaan waar je deze wilt verstoppen. Daar verberg je een kistje met daarin een voorwerpen kaartje welke je van de spelleiding hebt gekregen. Uiteraard worden er geen voorwerpen echt verstoppt! (Tenzij met uitdrukkelijke toestemming van de Spel-/Verhaalleiding).

Is het voorwerpenkaartje uit het kistje? Wel... dan heeft iemand je beroofd 😊
Meld altijd OC je diefstal aan de Spelleiding. Meld ook wie je bestolen hebt!

Als je na een gevecht een NPC van zijn/haar wapen(s) ontdoet, dan krijg je hier een grondstofkaartje voor terug. Houd het wel realistisch. Iemand die met 20 zwaarden (grondstofkaartjes) op zak sjouwt is overduidelijk hier geen voorbeeld van. (Hierop kan door de spel-/verhaalleiding op gecontroleerd worden en actie, al dan niet een speltechnische, op worden ondernomen!)

Wees voorzichtig met andermans eigendommen, ga er net zo mee om als ware het jouw eigendom! Ga nooit andermans “gestolen” goed gebruiken of er meevechten zonder goedkeuring van de eigenaar. Maak onderscheid tussen IC en OC spullen. OC-spullen mogen **NOOIT** “gestolen” worden.

Maak nooit stuk/vernietig nooit IC spullen, meld de spelleiding wat je ermee gedaan hebt.

De slaapzalen, keuken, toiletten en de douche zijn altijd OC!!

Je mag geen kristallen, wapens en/of (gestolen) goederen bewaren in het OC gebied.

Er is op elke locatie een bank aanwezig waar men geld kan lenen, wapens kan stallen en/of, nadat men een rekening heeft geopend, kristal kan storten/opnemen.

Gestolen goederen kunnen worden teruggekocht, bij de NPC- handelaren/speler handelaar/smid, als ware het een nieuw wapen. (Uiteraard koop je uitsluitend je eigen wapen terug!)

Grondstoffen

We kennen de volgende ruwe grondstoffen:

- Leer, in de kwaliteiten: licht, middel en zwaar.
- Hout. (Zoek je een speciaal soort hout? Meld dit de spelleiding)
- Bont.
- IJzer.
- Staal.
- Gehard staal.
- Dwergenstaal.
- Oerstaal.

Edelmetalen

- Koper.
- Tin.
- Brons
- Zilver.
- Electrum.
- Goud.
- Platina
- Mythallon.

Niet van alle grondstoffen zijn grondstofkaartjes te verkrijgen/vinden. De reden hiervan is dat NPC's nu eenmaal niet fysiek met een aantal baren Dwergenstaal, laat staan met een baar goud gaat zeulen. Dit betekent niet dat deze grondstoffen niet te koop zijn, in tegendeel. Deze grondstoffen zijn specifiek in het leven geroepen om het handelen te bevorderen.

Van de volgende grondstoffen zijn kaartjes:

- Leer, verkrijgbaar door het doden van dieren en hun vel te bewerken. Afhankelijk van het dier levert dit: licht, middel of zwaar leer op.
- Hout, verkrijgbaar door het kappen en bewerken van bomen/takken.
- Bont, verkrijgbaar door het doden van dieren en hun vacht te bewerken.
- IJzer, verkrijgbaar door het omsmeden van wapens/dolken van inferieure kwaliteit of als ruwe grondstof.
- Staal, verkrijgbaar door het omsmeden van wapens/dolken van goede kwaliteit, of als ruwe grondstof.
- Gehard staal, verkrijgbaar door het omsmeden van grondstoffen door een Meester-Smid, of als ruwe grondstof.
- Dwergenstaal, nagenoeg uitsluitend verkrijgbaar door het omsmeden van grondstoffen door een Meester Dwerg.
- Oerstaal, uitsluitend verkrijgbaar door het omsmeden van grondstoffen door een UrDwerg.

Grondstofkaartjes kunnen op de volgende manieren verkregen worden:

- Het "stelen" van het wapen van een NPC. Desbetreffende NPC geeft aan de speler een grondstofkaartje af als zijn wapen wordt gestolen.
- Als beloning voor het oplossen van een queeste/puzzel.
- Geluk: bijvoorbeeld tijdens het onderzoeken van de ruimte tijdens een encounter.

Grondstofkaartjes kunnen ingeleverd worden bij een handelaar/speler smid, welke wapens verkoopt/maakt. Als wapens gemaakt worden door een (speler)smid, dan moet deze de grondstofkaartjes in leveren bij de spelleiding en mede delen voor wij hij iets maakt

10 grondstofkaartjes leveren je een zwaard op, 5 een dolk, al zul je wel op je wapen moeten wachten. Immers van de grondstoffen moet nog een wapen worden gemaakt, lees gesmeed. Uiteraard kan bij een handelaar ook baren ijzer, staal etc. gekocht worden, waarna de speler een grondstofkaartje krijgt.

Houd wel rekening met het gewicht/omvang die de grondstofkaartjes vertegenwoordigen. Je karakter moet het wel kunnen (blijven) dragen! Iemand zonder lichaamskracht kan maximaal 15 baren meenemen/tillen (goudbaren telen voor 2). Iemand met lichaamskracht kan maximaal 25 baren meenemen/tillen. (Hierop kan door de spel-/verhaalleiding op gecontroleerd worden en actie, al dan niet een speltechnische, op worden ondernomen!).

Wapens en veiligheid

We verwachten dat iedereen zich houdt aan de veiligheidsnormen zoals wij die als organisatie stellen. Voor elk evenement zullen we die met onze deelnemers doorlopen. Deze instructie zal voornamelijk gebaseerd zijn op veilig vechten. Het belangrijkste in ieder geval om te onthouden is; *gebruik je gezond verstand en houd rekening met anderen!* Met deze twee zul je al een heel eind komen. Heb je vragen m.b.t. de veiligheid en veiligheid van wapens, mag je altijd contact op nemen met de organisatie. Als je ergens over twijfelt, doe dit dan ook. Dit om teleurstellingen achteraf te voorkomen. Tijdens het evenement zal er een wapenmeester zijn die de wapens controleert op veiligheid. Wapens kunnen ook tijdens een evenement afgekeurd worden. Afgekeurde wapens mogen tijdens het evenement, **NIET** meer gebruikt worden.

Vecht **NOOIT** door met een kapot of beschadigd wapen!

Heb je klachten of op-/aanmerking over de vechtstijl van een NPC of medespeler, zeg dit dan eerst op een rustige manier tegen elkaar. Vaak gaat het namelijk onbewust, of uit over enthousiasme. Komen jullie er samen niet uit en/of houd je problemen met iemand meldt dit dan aan een spelleider.

Schilden zijn er niet om mee te slaan en/of aanvallende bewegingen te maken, het zogeheten schild bashen! Schilden zijn er uitsluitend om wapens af te weren, niet om personen mee omver te lopen!

Schiet met (kruis)bogen/niet binnen de 5 meter op iemand. Bij twijfel **NOOIT** schieten. In het schemer/donker is het **NIET** toegestaan met een (kruis)boog te schieten.

Alcohol, verdovende middelen en bij de wet verboden middelen/wapens:

Alcoholmisbruik/dronkenschap wordt niet getolereerd evenals het gebruik van (soft)drugs en andere bij de wet verboden middelen. Dit kan leiden tot verwijdering van het evenement en zelfs tot uitsluiting van verdere evenementen van de Far Kingdoms en/of aangifte bij de politie.

Alcohol en deelnemen aan een “gevecht”? Deze twee gaan niet samen, heb je gedronken? Dan is je karakter IC niet meer in staat om te “vechten”.

Ongewenste uitlatingen

Tegen handtastelijkheden, racisme en lijfelijk geweld wordt hard opgetreden. Dit betekent ook dat we IC dit soort dingen ook niet willen zien. IC opmerking betreffende ras en geloof zijn geoorloofd, mits ze het (OC) toelaatbare niet overschrijden.

Heb je een OC probleem met iemand of ergens mee, aarzel niet en stap naar de daarvoor aangewezen persoon toe. De organisatie en vertrouwenspersonen worden aan het begin van het live voorgesteld.

Bij verwijdering van het evenement volgt geen restitutie.

De organisatie behoudt zich het recht voor om mensen, met opgaaf van reden, te weigeren op basis van voornoemde zaken of andere klachten.

Respecteer elkaar en anderen! Laten we er met elkaar een leuk en gaaf evenement van maken.

2 Karakter creatie

In het spel speel je een karakter. Deze bestaat in principe uit vaardigheden en zijn of haar achtergrond. Er zijn verschillende manieren om een karakter te maken, maar de meest gebruikte methode is om te beginnen met het verzinnen van een achtergrond en daar dan de vaardigheden op aan te passen.

De achtergrond van je karakter is erg belangrijk. Het vertelt namelijk wie je bent, waar je bent geweest en geeft ook vaak een doel voor je karakter. Als je begint met het verzinnen van een karakter, houd dan rekening met onze setting. In de Far Kingdoms setting zijn er eigenlijk maar drie rassen beschikbaar voor spelers, dit zijn Mensen, Elfen en Dwerfen. Het is mogelijk om een ander ras te kiezen zoals de Dag- of Nacht-Fairies, maar dat kan alleen in overleg met de verhaalleiding. Je bent altijd vrij om nieuwe dingen te verzinnen, geef dit alleen wel door aan de verhaalleiding. Deze kan beoordelen of het binnen de setting past en op welke manier. Mocht je concept niet werken, dan zullen zij trachten je verder op weg te helpen. Zorg dat de naam in de setting, bij je ras en karakter past. Denk dan na over wat je karakter allemaal heeft mee gemaakt. Houd dit wel een beetje geloofwaardig. Voor meer uitleg en/of suggesties bij het maken van je karakter, zie punt 2.2.

Tenslotte dien je een bij je karakter horende klasse te kiezen zoals vechter, magiër of alchemist. Deze keuze heeft een grote invloed op de vaardigheden die je later kunt kiezen. Het kiezen van deze vaardigheden wordt verder toegelicht in het volgende hoofdstuk.

Wij hanteren een gesloten setting. Dat wil zeggen dat er geen portalen naar andere werelden zijn. Je karakter moet dus komen van de Far Kingdoms, met de rassen die daar leven. Heb je naar jouw idee een gaaf en/of geweldig idee voor een karakter dat afwijkt van onze setting, neem dan contact op met de verhaalleiding.

Er kunnen per evenement dingen veranderen. Wij zullen onze deelnemers daar echter ruim van tevoren over op de hoogte brengen. Om in te kunnen spelen op de persoonlijkheid en de doelen van je karakter, is het van belang dat je ons je achtergrond geeft en/of een update. Op deze manier kunnen wij persoonlijke (sub-)plotjes voor jou in het evenement verwerken. Dit betekent echter niet dat er elk evenement een persoonlijk plot voor je in zal zitten. Ook bestaat de kans dat je een hint bewust of onbewust niet op hebt gepikt. In dat geval loopt het geheel (de setting) wel gewoon door met alle mogelijke uitkomsten van dien, net als in het echte leven. Het hele spel bestaat uit het maken van keuzes, al weet je nooit (helemaal) zeker wat het gevolg zou zijn geweest als je een andere keuze had gemaakt.

Bedenk dat het maken van keuzes en/of het leven met de gevolgen van niet gemaakte keuzes je karakter dat je speelt alleen maar vormt en doet groeien... zie het niet (alleen maar) als een IC/OC tegenslag en/of mislukking! Dit geldt ook voor als je karakter zijn plan (mogelijk) ziet mislukken of wellicht faalt in een queeste.

Het belangrijkste is: heb/maak plezier met zijn allen en geniet.

2.1 Rassen

Nou....., neem een ferme slok van de soep. Je ziet er uit of je het kan gebruiken. Ik, Jacobus de verhalenverteller, zal beginnen met het vertellen over de verschillende rassen van deze wereld. En hoe zij in deze wereld terecht zijn gekomen. Ik heb het meeste gehoord van mijn opa. En zoals je al kan merken. Ik ben zelf de jongste niet meer. Mijn opa heeft het weer gehoord van zijn opa en deze weer van zijn opa. Wat ik begrepen heb, gaat dat nogal een stukje terug. Dus hoe waar alles is, ik weet het niet. Het zal vast hier en daar wel verfraaid zijn, mijn opa kennende. Ik denk ook niet dat zijn opa minder romantisch was. Maar ik dwaal af reiziger.

2.1.1 De Mensen

Niet onbekend dacht ik, zijn de Mensen. Ze zijn natuurlijk in de grote meerderheid en leven wijd verspreid over de Rijken c.q. Enclaves die onze wereld kent. Maar hoe verspreid zouden zij nu nog zijn? Hoe groot en machtig zijn de Rijken, die er al zijn sinds weleer, nu nog? Allen vallen schijnt. Triest, maar waar. Al zijn de Mensen sterk en taai, ook zij moeten geloven aan de vernietiging. Toch is het niet allemaal kommer en kwel met dit ras. Vele nuttige en belangrijke zaken waren zonder hen nooit tot stand gekomen. Denk hierbij aan de ontwikkelingen uit het Rijk: Borrewoudschewater.

Dankzij de uitvinding van Meester Christiaan Huygens, namelijk de stuursteen, kreeg de scheepvaart een enorme impuls. Door de uitvinding van de stuursteen werd de traditionele manier, van hoe je een schip bestuurd, in één klap achterhaald. Niet langer waren er ingewikkelde en gecompliceerde machines nodig die voor de besturing en navigatie zorgden. Je legde simpelweg je handen op de stuursteen terwijl je je concentreerde op een bestemming op de wereldkaart. Het schip kon hiermee dan zelf de koers bepalen. Het enige wat de stuurman/roerganger nog hoefde te doen was de stuursteen vast te houden en de bestemming in de gaten te houden.

Verder schijnt het een ontzettend nieuwsgierig ras te zijn. Dat het 't liefst overal zijn neus in steekt, getuige de vele ontdekkingsreizen. Of dit nu altijd zo verstandig is, laat ik maar in het midden. Laat dat de geschiedenis maar bepalen.

Over het algemeen zijn de meeste Mensen verdraagzaam ten opzichte van de overige rassen, al blijken ze onderling vaak veel minder tolerant en verdraagzaam te zijn. Ook hebben vaak de vrouwelijke leden van dit soort, net als vele Elfen overigens, een extreme voorliefde voor sieraden en juwelen. Doch, soms vraag ik mij wel eens af of we niet beter af zouden zijn geweest zonder hen....

2.1.2 De Elfen

Even in het midden gelaten dat de Fae en die Demonen bestaan. De Elfen zijn oud. En helaas, volgens sommige dan, ze zijn echt. Ze zijn echter niet in groten getale, maar ze zijn er.

In de geschiedenis wordt wel verteld over rassenoorlogen tussen de Elfen, Dwergen en de Mensen. Al schijnt het niet in de aard te liggen om zoiets barbaars als vechten of oorlog voeren te doen (natuurlijk in de ogen van de Elf). Het is niet altijd de schuld geweest van de Mensen dat ze elkaar in de haren vlogen. Ik ken zo nog wel een aantal koninkrijken. Maar ik vermoed dat de duistere macht van Layazall daar ook heeft huisgehouden. Zelfs de oude kinderen (zoals Elfen zichzelf ook wel noemen), stonden destijds hulpeloos tegen deze optrekkende duistere macht welke zich verspreidde in hun Koninkrijken over onze wereld.

Vaak zich verborgen houdend omdat ze zich boven allen vinden staan. Maar ze zijn er. Enkele mengen zich onder het normale volk. Ze staan dicht bij de natuur, zo wordt verhaald. Er wordt ook gesproken over conflicten met de Fae. En dat de Elfen toen waakten over de seizoenen. Dat aan hen de verantwoordelijkheid hiervoor was overgedragen. Thans is alles anders...

Er worden verhalen verteld over de Morgetanen, de afstammelingen van de eens zo machtige Dragonders (Drakenruiters). Deze groep van Elfen heeft een deel van het oude geloof der Draken overgenomen en zich eigen gemaakt. Zij geloven dat indien je maar goed en dapper genoeg leeft, je als Draak herboren zult worden. Wellicht wordt dit ook gesterkt doordat Draken minstens één Maanstone per Eclips de Mensen of Elfengedaante moeten aannemen. Een voortvloeijsel uit de straf welke tientallen cirkels geleden is opgelegd door de Draken Fryth en Alberich. Het kan ook zijn dat dit geloof gesterkt wordt doordat de Draken studenten aangewezen hebben vanuit de bevolking, welke zij magie en andere machten leren. Deze personen worden door de inwoners “Drakenpriesters” genoemd, en zij doen weinig om de inwoners van dit geloof af te helpen, integendeel.

Lange tijd was zoiets ondenkbaar, sinds de overwinning op de Zwarte Draak Agathod, de Ijsdraak Xynobée en de dood van Dragonder Deoradhain was het gebruik der Dragonders afgeschaft en beschouwden de Draken alle overige wezens als minderwaardig. Geruchten doen de ronde dat een krachtig ritueel gehouden door de zogeheten “Drakenpriesters” met een oud artefact uit vroegere tijd een belangrijke rol heeft gespeeld in de voorzichtige hereniging.

Waar en hoe het artefact gevonden is, is een angstvallig bewaard geheim.

2.1.3 De Dwerger

Tja, en dan moet ik natuurlijk die bierdrinkende gierige vrienden van ons ook niet vergeten. Zelden zijn ze gezien, doch verhalen en legendes zijn er over hen genoeg. Ze leven voornamelijk diep in hun grotten, die ze uitgehouwen hebben in hun bergen. Om daar te slapen op hun stapels schappen. Ja, ze maken wel mooie spullen en hun wapens zijn de beste die er zijn. Zo ook hun gereedschap. Maar het zijn zulke gierige behaarde idioten, als je het mij vraagt. Maar ja, dat is natuurlijk weer mijn simpele en nederige mening.

Dwergen komen nagenoeg uitsluitend in P'elli 'n ore voor. Alhoewel ze niet raszuiver zijn, hebben ze wel de levensstijl overgenomen. Ze noemen zichzelf NéDwergen, in de volksmond gewoon Dwergen. De oorspronkelijke Dwergen worden UrDwergen genoemd en zijn te herkennen aan hun kleine gedrongen gestalte, terwijl de nieuwe Dwergen de lengte hebben van een gemiddelde mens.

Dwergen hebben ook zo hun verhalen en mythen, één daarvan verhaalt over die uitzonderlijke Dwergen die wel de magie omarmd hebben. Deze dwergen worden vanuit de hoogte aangekeken, bewezen is dit echter nooit. Dwergen hebben van nature een aversie tegen magie, dit is zelfs genetisch bepaald. Dwergen kunnen geen magiër of priester worden, dat weten deze uitzonderlijke leden van dit strijders ras. De magische krachten van hun voorouders bundelen in hun smidshamers, is wat hen kenmerkt. Voor hen die echt geloven, is het mogelijk om een "Runensmid" te worden.

Runen

De kracht van de Runen is voorouderlijke kracht, we noemen dit voor het gemak magisch.

De drager van het voorwerp met de Rune kan het effect oproepen door het uitspreken van een activatiewoord. De Rune is dan voor een bepaalde tijd actief.

Is een rune eenmaal geactiveerd dan kan deze niet gedeactiveerd worden.

Indien een in een voorwerp geslagen geactiveerde Rune na zonsopgang ongebruikt is gebleven, dan verliest de Rune zijn kracht.

Om een (ongebruikte) Rune weer (opnieuw) te laten werken dan moet er weer, de voor die Rune benodigde hoeveelheid, mana in gestoken worden. Er kunnen meerdere Runen in een voorwerp geslagen worden. Er kan er echter altijd maar één actief zijn.

Wordt het voorwerp waar de Rune op zit vernietigd of in stukjes gebroken door een "splits" spreuk dan is de Rune vernietigd. Het voorwerp kan wellicht gelijmd of gerepareerd worden, de Rune echter niet.

2.1.4 De Fae en de Demonen

Laat ik maar beginnen bij het begin. Dat schijnt nogal een goede plaats te zijn..., voor een begin. De wereld om je heen is gemaakt door de Goden. Logisch, maar met alle respect voor hen, ze zijn nogal lui. Ze laten graag andere hun zaakjes opknappen. Mijn opa vertelde me altijd dat er twee soorten van leven waren op deze wereld. Dat van de onsterfelijke en de sterfelijke.

De sterfelijke waren begiftigd met de vrije wil. Het kunnen doen en laten wat zij wilde. Altijd een keus. De gave om hun eigen doel te maken en deze te volgen. De onsterfelijke echter..., zij waren er altijd met een doel. Een oorzaak. Een waarom en een taak. En zij waren hier slaaf aan. Ja waren, want hoeveel van die onsterfelijke denkt u nog tegen te komen? Ze doen in ieder geval niet mijn tuin.

Zo nu en dan duiken ze op in één of ander verhaal. Behalve dan die Demonen, die schijnen toch best echt te zijn... of misschien zijn dat ook maar opgeblazen verhalen. Ik had het mis beste reiziger, dat geef ik ruiterslijk toe. Ik heb ze van dichtbij mogen aanschouwen tijdens de slag om de Hoofdmagiërsschool. Wezens van puur kwaad zijn het, uitsluitend gericht op macht en vernietiging. Onsterfelijk zijn ze, achteraf, niet gebleken. Gelukkig.

Een klein handje vol Demonen hebben we verslagen tijdens de slag. Maar tegen welke prijs

Maar naast de Demonen zijn er de Fae. Eens beheersten zij de seizoenen, eens hoede zij over de natuur. En nu... nu hoede zij over hun volk. De Fairies, oftewel het kleine volk. Over hen straks meer. Legendes verhalen over hun macht. Zij zouden de wereld hebben gevormd en deze al bewandelen sinds de Goden besloten deze te maken. Voorouderlijk en ver voor de tijd van de stervelingen.

Diverse Fae zijn gesneuveld door de Demonen. Hun bloed is gebruikt om de Grenspactstenen te breken waardoor de magie op hen overging. Slechts een enkele Fae heeft de slachting overleefd. Onder hen bevonden zich Herfst en Lente.

Van Herfst is nadat hij Arrarara met zich mee heeft genomen niets meer vernomen. Ook van Lente is, als verantwoordelijke van de explosieve groei, niets meer vernomen. Het feit dat de seizoenen er gewoon weer zijn, doet vermoeden dat ze gewoon weer ergens ronddwalen en waken over de wereld.

(OC: Deze twee rassen, Demonen en Fae, zijn niet speelbaar zonder toestemming van de spelleiding.)

2.1.5 De Fairies

En dan natuurlijk het kleine volk. Het volk wat leeft in de natuur. Men zegt dat ze zijn ontstaan uit de Fae. Vele vormen kennen ze, van klein tot groot. Ze zijn speels en volgens sommige naïef. Dat laatste is, denk ik, een zware onderschatting. Ze hebben zo hun eigen kijk op het leven.

En soms lijkt mij die nog geen eens zo slecht. De meeste zijn schuw, maar vriendelijk. Dag Fairies heten zij, ook wel Seelies genoemd. Maar er zijn er ook die een duisterder pad volgen. Nacht- Fairies, of te wel Unseelies worden zij genoemd. Laten we hopen reiziger, dat zij nooit uw pad kruisen. Sluw en gemeen zijn deze wezens. En bovenal gevaarlijk.

De Fairies waren ook verantwoordelijk voor de post. Klein en groot bezorgden zij berichten door de vele Rijken van deze wereld, doch dit is verleden tijd. Sinds de explosieve groei en de val van de Demoon Layazall en Heer Valkar hebben zij de heerschappij over de wereld min of meer overgenomen. Het overgrote deel van de Far Kingdoms bestaat thans uit oerbos en woud. De eens zo machtige Rijken zijn gereduceerd tot kleine enclaves.

Overal zijn ze wel. Om de natuur te hoeden en te liefkozen. Om hetgeen te beschermen wat eens de Fae schenen te beschermen. Onderschat zijn ze deze kleine wezens. Velen zagen hen als liefelijk en onschuldig. Doch zij waren het die de verzetsstrijders met elkaar in contact brachten en voorzagen van voedsel en wapens. Zij waren het die bergen informatie verzamelden en analyseerden. Mede dankzij hen konden hierdoor de kinderen bevrijd worden uit de mijn waarin Heer Valkar hen had opgesloten.

Dit alles tegen een verschrikkelijk hoge prijs. Vele duizenden kolonies zijn weggevaagd, De rest op bijna op sterven na dood omdat er geen kinderen meer over waren die in hen geloofden. Eens waren zij de kinderen van de wereld.. Nu zijn ze groot geworden en regeren zij over de Far Kingdoms. Opdat de wereld nimmer meer met vernietiging bedreigd mag worden en de natuur weer met respect behandeld moet worden wil de Far Kingdoms behouden blijven voor alle rassen.

Harde richtlijnen zijn opgesteld om de natuur te bewaken, iedereen die de natuur schaadt zal overeenkomstig gestraft worden. Thans is het verboden de bossen en/of het woud te betreden anders dan via de paden en zelfs dan moet men voorzichtigheid betrachten. Aanhangers van de Natuur mogen van de paden af, doch uitsluitend om hun ritueel te houden.

(Uiteraard mag men de speciaal aangeplante bossen in de enclaves wel gewoon betreden.)

Vele argeloze reizigers en veelal jonge durfallen zijn al eens speelbal geweest van de Fairies toen zij, al dan niet per ongeluk, van de paden af waren gedwaald. Wel schijnt het dat een kleine groep helden, welke mee heeft geholpen de Demoon Layazall te vernietigen, een bepaald privilege hebben. Het schijnt dat tegen hen minder streng wordt op getreden, als zij van de paden afwijken.

Daarom, beste reiziger... beproef uw geluk niet en blijf op de paden en zorg liever dat u voor het vallen van de nacht onderdak heeft gevonden bij iemand.

(OC: Fairies zijn niet speelbaar zonder toestemming van de spelleiding, dit is echter wat anders dan onmogelijk ^^.)

2.2 Opbouw achtergrond

Dit stuk gaat over de sterke kanten van je karakter, net zo zeer als over de gebreken, mislukkingen, en andere kronkels. Want ook die bepalen hoe je bent, zoals je bent. De persoonlijkheid van je karakter wordt door deze vragen gevormd.

Punt 1. Succes

Is je karakter succesvol of een totale mislukking? Was het leven hem goed gezind of was het een aaneengeschakelde ramp? Hoe houdt hij zich daar onder?

Wat zijn de drie grootste successen die hij tot nu toe heeft bereikt?

Wanneer was hij op zijn best?

Hoe ging hij om met dat succes?

Welk effect hadden deze successen op hem?

Punt 2. Mislukkingen

De andere kant van de medaille: de fiasco's.

Wat waren de drie grootste mislukkingen in zijn leven?

Wat was het gemeenste wat hij ooit heeft gedaan?

Hoe gaat hij om met al die mislukkingen? (Als dat hem al lukt.....)Welk effect heeft dit allemaal op hem gehad?

Punt 3. De positieve kant

Je karakter moet een paar positieve kanten hebben. Het is nu tijd om te bedenken welke deze zijn. Het zal altijd wel een discussie punt blijven of bijvoorbeeld: 'koppigheid' nu een goede of een slechte kwaliteit isZie je het als een goede eigenschap, noteer hem dan hier, Anders komt hij bij het volgende punt aan bod.

Benoem vijf goede eigenschappen (eerlijk, geduldig, loyaal, aardig, opgewekt.) Waar is je karakter het meeste trots op?

Wat zou jouw karakter motiveren?

Waarvoor komt jouw karakter in actie?

Wat brengt het beste in jouw karakter naar boven?

Punt 4. De negatieve kant

Je karakter heeft ook z'n slechte kanten. Tijd om te bedenken welke deze zijn. Benoem vijf slechte eigenschappen (gierig, leugenachtig, stelen, hebberig) Waar is je karakter het meest beschaamd over?

Wat is echt demotiverend voor jouw karakter?

Waar zou jouw karakter heel kwaad over/door worden?

Wat brengt het slechtste in jouw karakter naar boven?

Punt 5. Het Fysiek

Nu kan je beschrijven wat de fysieke mogelijk- en onmogelijkheden van jouw karakter zijn.

Heeft je karakter een zenuwtrekje, rare maniertjes of eigenaardige gedragingen? (trekt hij telkens aan zijn oorlel als hij zenuwachtig is of knippert hij met zijn oog als hij liegt..)

Is hij misvormd op enig manier? Heeft hij littekens, of brandwonden. Trekt hij met zijn been, en zo ja, hoe komt dat?

Punt 6: Geestelijke gesteldheid

Geef aan of je karakter vreemde geestelijke trekjes heeft, misschien zijn manier van spreken. Misschien herhaalt hij zichzelf regelmatig; " tja, ik bedoel, tja ik bedoel maar....."
Hoe gaat je karakter om met moed en wanhoop?

Punt 7: De puntjes op de i

Bijna klaar, nog wat kleine dingentjes die je karakter wat diepte geven.
Beschrijf hoever hij zou gaan m.b.t. het verdedigen van hen, die hij zijn vrienden noemt.
Benoem zijn principes. Tot hoever zou hij in sommige situaties gaan? Wat zou er gebeuren als hij hier vanaf zou wijken? Wat draagt hij voor kleding, wat zijn z'n favoriete drankjes en spijzen? Wat is dat ene, waar hij helemaal weg van is, een bezit. Of naar hunkert, en vooral... waarom? Tegen wie kijkt hij op, wie is zijn grote voorbeeld? Het is goed dat een karakter goede en minder goede kanten heeft.

Hier volgen wat simpele tips en trucjes om een achtergrond te creëren. Wat je het beste kunt doen, is om het leven van je karakter in chronologische volgorde neer te zetten.

Stap 1: De geboorte

We gaan ervan uit dat je karakter eens geboren moet zijn. Wie was je moeder, en heeft zij je geboorte overleefd? Wie was je vader, leeft hij nog?
Is je karakter misschien een wees?

Stap 2: Familie en vrienden

Ok, hoe ziet de rest van je familie eruit?
Heeft je karakter nog favoriete familieleden? Of heet hij een speciale band met een leraar van school of met een priester?
Hoe is hij opgegroeid? Was dat in een liefdevolle of in een harde omgeving?
Heeft hij een beste vriend/vriendin?

Stap 3: periode als leerjongen

Om te overleven in de wereld moet je werken. In onze setting is het gebruikelijk dat je rond de leeftijd van 11 jaar, bij een baas in de leer gaat. Zo kan je rond je 18e eventueel voor jezelf beginnen.
Kijk welk vak je karakter wil uitoefenen, beschrijf hoe hij op het niveau is gekomen waar hij nu is. Bij wie is hij in de leer geweest?
Hoe was de relatie met zijn leermeester, had hij nog een speciale band met zijn vrouw of zoon/ dochter?
Mocht je bedrijvigheid niet in het verlengde liggen van wat je geleerd hebt, waarom ben je er mee gestopt? Waarom ben je wat anders gaan doen? Wat doe je nu?

Stap 4: Puntjes op de i zetten

Ok, bijna klaar, nog een paar kleine details...
Wat zijn de drie meest bijgebleven gebeurtenissen in zijn leven tot nu toe?
Wat is zijn eerste en wat is zijn tweede doel?
Wat drijft je karakter, wat motiveert hem?

Je hebt nu een persoonlijkheid en een achtergrond voor je karakter
Veel plezier met het uitspelen van je karakter.

2.3 Klassen

Neem nog een ferme slok van je mede, het volgende waar ik je over wil vertellen zijn de diverse soorten avonturiers die ik en mijn vrienden zijn tegengekomen in ons leven. Ik heb echte strijders gekend, waaghalzen tot en met. Magiërs, priesters en niet te vergeten die vage ritualisten die altijd bezig zijn om grootse en mystieke handelingen te vervullen om zo de macht van iets of iemand aan te roepen. Wat ik wel geleerd heb van mijn opa, is dat je niemand mag beoordelen op zijn of haar uiterlijk. De meest verdorven schurk, maar ook de meest nobele voorvechter kan dezelfde klasse hebben...

Ga er nog maar eens goed voor zitten reiziger, mijn verhaal is nog niet over.

Krijger

De meest bekende groep bestaat uit de helden die met schild en zwaard voorop staan in de strijd. Zowel dappere ridders als vrijgevochten landarbeiders kunnen kiezen voor een bestaan als vechter. Barbaren met gigantische zwaarden, beweeglijke Elfen met hun twee korte zwaarden en zelfs vechtende monniken heb ik gezien die dit pad bewandelden.

Woudloper

En dan zijn er natuurlijk de vechters die dicht bij de natuur staan. De gidsen, verkenners en beschermers van de wouden zijn er in overvloed. Zij hebben een belangrijke band met de natuur, planten of dieren, het maakt ze vaak niet uit. Zij zijn vaak erg gedreven en weten wie hun vijand is, vaak als jager maar ook als wakend oog voor “Moeder Natuur”.

Dief

Volk van een laten we zeggen lagere morele standaard zijn de dieven. Zij zijn uitstekende spionnen en huurmoordenaars. Goed in het verduisteren van je waardevolle zaken en het gebruik van onopvallende wapens. Deze personen kun je beter te vriend houden, liever aan je zijde dan tegenover je in de strijd.

Genezer

De ondersteuning voor groepen avonturiers op het gebied van de gezondheid is de genezer. Dit is de persoon die de strijd kent en weet hoe die te ontwijken. Hij of zij kan midden in het strijdgewoel iemand verbinden en met kruiden genezen. In de ene hand een rol verband, in de andere een zwaard ter verdediging, dat is deze dappere persoon ten voeten uit.

Magiër

Diegene die het fortuin heeft om een leermeester te vinden, zijn in staat om zich te bekwamen in de mysterieuze wereld der magie. Personen die in de wieg gelegd zijn als Magiër zijn er weinig, maar dat maakt ze des te gevaarlijker. Of ze hun krachten van de elementen, de dood (de gevreesde Necromantiërs), op basis van kennis, de schaduwen of hun persoonlijke emoties krijgen, is vaak onbekend. Er gaan zelfs geruchten dat er Runensmeden bestaan binnen de Dwergengemeenschap. Er bestaan veel soorten magie, maar mijn kennis reikt niet ver genoeg om ze allemaal te kennen.

NB. Zoals de naam Runensmid al zegt kan deze subklasse alleen gekozen worden door Dwerfen. Dit is de enige subklasse van “magie” die Dwerfen mogen kiezen. Dwerfen hebben een natuurlijke aversie tegen magie. Dwerfen zien Runen echter als krachten die zij van hun voorvaderen krijgen en niet als magie.

Priesters

Er bestaan van die gelovigen die de wereld intrekken, zij het op een queeste voor hun godheid of als taak van de kerk. De priesters zijn personen die hun geloof uitdragen en anderen onder hun hoede nemen en beschermen tegen de kwade (of goede verteld de goede man met een vuile glimlach) machten in de wereld. Of het nu om een klerk gaat met zijn veer of een priester als voorvechter van zijn geloof met een knots, dit zijn de personen die hun krachten krijgen van hun godheid. Van de mensen die mijn opa ontmoet heeft zijn er enkele blijven hangen, zo waren er genezers, Druïdes, Priesters van de strijd en de Verhalenvertellers. In vertrouwen kan ik je vertellen dat er zelfs aanhangers van de kerk van Father Twinkle Eyes en zelfs van Draken bestaan, maar van dat laatste zijn het volgens mij alleen maar geruchten. De Twinkelingen zoals de volgelingen van Father Twinkle Eyes worden genoemd, belijden hun geloof in het geheim, sinds Paap Von Rammewitz aan de macht is en dat terwijl ze beide in dezelfde God geloven. Het verschil zit hem uitsluitend in de uitleg van het geloof. Wie is nu deze God, welke zowel Twinkle Eyes als de Paap aanhangen? Wie is de speelbal van deze twee religies, de een zo welwillend en tolerant en de ander star en dogmatiserend? Niemand weet het precies. God is God. Voor de Twinkelingen is Zij een moederlijke kracht, die beschermt en verdraagzaam is. Zij staat haar kroost toe om eigen fouten te maken en is vergevingsgezind.

Voor de Papisten is Hij de strenge vader welke met gestrenge hand de lijfstraf niet schuwt om zijn kinderen op het rechte pad te houden, en welke geen ongehoorzaamheid in Zijn Huis duldt. Een God van duidelijke regels welke troost en houvast bieden en een ieder de belofte van een zalig hiernamaals voorhoudt. Zwerver, boer of Tempelier, rijk of arm... volg de regels en leiders, gehoorzaam, en laat dit zware leven achter U voor een eeuwigheid van gelukzaligheid. Of voel de bijl van de Inquisiteur.

NB. In het geval van een "Druïde" is het mogelijk om de vaardigheden "Woudlopen" en "Spoor herkennen" te nemen, de eerste tegen 2 punten en de laatste tegen 4 punten.
--

NB. In het geval van een "Elfen Drakenpriester" is het mogelijk om de vaardigheid "Magiër magie niveau 1" voor de normale kosten te nemen. Deze subklasse kan alleen door Elfen gekozen worden.

Alchemist

Ah, ik was ze bijna vergeten... de alchemisten. Deze figuren heb ik nooit echt begrepen, met hun kookpotten en kruiden. Ogenscheinlijk kunnen ze alles in een drankje of poeder verwerken. Nee, van deze alchemisten moet ik niet veel hebben. Al heb ik wel ooit eens één van hun liefdesdranken gebruikt, maar dat is een ander verhaal.

(Voor het goed uitspelen van je rol is het leuk om over spullen te beschikken.
Bijvoorbeeld: een aantal mesjes, een brandertje, flesjes, potjes een vizel etc.)

Ritualist

Tenslotte zijn er nog de ritualisten, de meest gesloten groep die ik ken. Zij trekken rond en zijn vaak op het juiste moment op de juiste plek of op het verkeerde moment op de verkeerde plek, het is maar hoe je het bekijkt. Met hun rituelen kunnen ze goden, dingen, oude krachten en zelfs demonen aanroepen. Wat ze doen is niet bekend, maar dat ze vaak effect hebben wel.

Ik hoop dat mijn verhaal je meer duidelijkheid heeft gegeven over de wereld waarin wij leven. De rassen en klassen zijn maar naamplaatjes die wij er aan proberen te geven, vaak zijn de persoonlijkheden en ervaringen van karakters veel complexer.

En nu vind ik het welletjes en zoek ik met uw welnemen mijn slaapplek maar eens op...

3 Vaardigheden

Het laatste onderdeel van het opbouwen van je karakter is het kiezen van de vaardigheden. Hiermee kan hij/zij speciale dingen doen binnen het spel. Het bouwen van een karakter omvat 4 stappen. De 1^{ste} stap is het verzinnen van een achtergrond. Stap 2 is het kiezen van een ras en de 3^{de} stap gaat om het kiezen van een klasse. Deze zaken zijn reeds besproken in hoofdstuk 2. Stap 4 tenslotte gaat om het kiezen van vaardigheden die bij je karakter passen en horen.

De keuze van vaardigheden dient wel conform het klassenschema te zijn, zie de bijlage voor dit schema. Je krijgt in het begin 18 punten om vaardigheden van te “kopen”. In ons systeem krijg je er na deze 18 punten geen extra punten meer bij.

Leren en leermeesters

Om nieuwe vaardigheden te leren, zul je binnen het spel een leermeester moeten vinden. De leermeester speelt dit proces met je uit en zal je vertellen wat je moet doen om iets te kunnen bijleren, bijvoorbeeld het doen van een queeste, het trainen met een wapen. Na afloop van een evenement zal je leermeester je vorderingen, indien je deze hebt behaald, vertellen. Het aantal verdiende punten wordt bijgeschreven op je karakterkaart. Je kunt maar één leermeester per keer hebben, dit omdat je ander je focus op je opleiding verliest.

Een leermeester kan maximaal 2 leerlingen hebben, dit vanwege het feit dat hij ook aandacht aan zijn lessen moet besteden.

Voor spelers is het helaas niet mogelijk om leermeester te zijn, of te worden. Wel is het mogelijk dat een speler gevraagd wordt door een leermeester om zijn leerling iets bij te brengen.

Om inzicht te krijgen in je plannen en doelen is het erg belangrijk dat de spelleiding van je doel om iets te leren op de hoogte is, hierdoor kunnen zij zorgen voor de leermeesters en sub-plotjes.

Hoe vind ik een leermeester? Nee, niet door aan een NPC te vragen goh, ben jij een leermeester? Je zoekt IC een leermeester, speel dit dan ook IC uit! Als je bijvoorbeeld de vaardigheid houtbewerken wilt leren en je ziet een houtsnijder, zou deze persoon dan toevallig je houtbewerken kunnen leren? Als je het vermoed, maak eens een praatje met hem/haar. Vraag eens naar wat hij/zij aan het doen is. Hoe lang doet u dit al? Hobby of beroepsmatig? Een logische vraag/openingszin zou kunnen zijn “Goh, dat lijkt me vreselijk moeilijk” of “zoiets zou ik volgens mij nooit kunnen”. De kans bestaat dat de NPC je als antwoord geeft: “nee hoor, wilt u het ook eens proberen?” of “zal ik het (nog) eens voor doen?”

Speel er mee... Na afloop zou het gesprek als volgt kunnen eindigen: “en hoe beviel het? Lijkt het u wat om (ook) te gaan doen?” of “Als u dit werkelijk wilt gaan doen dan zult u toch wel flink moeten oefenen”. Zo zou een (langdurige) relatie tussen leermeester en leerling kunnen ontstaan. Naast inzet kan een leermeester kristal vragen voor zijn diensten, uiteraard kan een leerling ook kristal bieden om de leermeester aan zich te binden. Dit alles is onderdeel van het spel tussen leermeester en leerling. Vind je geen leermeester? Geef dan je ogen eens goed de kost, dingen liggen vaak meer voor de hand dan je denkt. Doe je niets, of te weinig dan kan je je leermeester weer kwijt raken.

Klassen

Wij werken met een klassensysteem, afhankelijk van je klasse kun je bepaalde vaardigheden wel of niet nemen. In de bijlage staat het “Vaardigheden & Klassen schema”, waarin staat aangegeven wat de kosten zijn van de verschillende vaardigheden voor de acht klassen. Het schema geeft aan welke vaardigheden binnen een klasse genomen mogen worden (met groen), of tegen dubbele kosten (met wit) en welke niet genomen kunnen worden (met rood).

Natuurlijk hebben enkele vaardigheden hun voorwaarden en/of restricties om het spel in balans te houden.

Subklassen

Men kan slechts 1 subklasse kiezen. Je hoofdklasse is bepalend voor de (on)mogelijkheden met betrekking tot het kiezen van je vaardigheden. Dit geldt ook voor Magiërs en Priesters. Dit is hun hoofdklasse. Verder kunnen ze dan kiezen wat voor soort Magiër (emotie-, schaduwmagiër)/Priester (van de strijd, genezing) ze willen zijn. Dit is hun subklasse. Je kunt dus als emotiemagiër geen elementenmagie leren e.d.

Afhankelijk van je ras gelden er (mogelijk) aanvullende regels voor het kiezen van je vaardigheden. De kosten zijn standaard voor elk ras, tenzij het om een uitzondering gaat, zoals bij Elfen en de Dwergen. Onderstaand de speciale regels ten aanzien van Elfen en Dwergen. Natuurlijk krijgt een karakter de taal van zijn eigen ras gratis.

Elfen

Elfen mogen de volgende vaardigheden niet kiezen: het dragen van zware bepantsering, het gebruik van grote schilden en lichaamskracht. Elfen verkiezen gratie en snelheid boven zware bepantsering en brute kracht voor hun verdediging.

Voor Elfen is het in elke klasse mogelijk om “Hanteren van een (kruis)boog” voor de basiskosten te nemen. De vaardigheid “Verbergen in de schaduw” kost voor Elfen 5 punten. Elfen mogen, als ze onderdeel zijn van de Morgetanen de klasse “Drakenpriester” nemen. Voor Drakenpriesters is het mogelijk om “Magiër magie niveau 1” voor de basis kosten te nemen.

Dwergen

Dwergen mogen de volgende vaardigheid niet kiezen: alle magie en priester magie niveaus, het gebruik van manapool en maken/gebruiken van scrolls. Dwergen hebben een natuurlijke aversie tegen magie. Dwergen mogen de subklasse Dwergen Runensmid wel kiezen. Het is echter wel een vereiste om dan de vaardigheid “Metaalbewerken” voor 3 punten te nemen! Voor Dwergen is het in elke klasse mogelijk om “Hanteren van tweehandige wapens” voor de basiskosten te nemen. De vaardigheid “Lichaamskracht” kost voor Dwergen 6 punten. Voor het gebruik van een aantal van deze vaardigheden is het nodig om een spelleider in de buurt te hebben. Om deze echter te ontlasten en om het spel te bevorderen is het makkelijker om vragen vooraf te stellen. Een aanspreekpunt met betrekking tot de regelset zal voorafgaand aan het evenement voorgesteld worden.

Van sommige vaardigheden kun je een hoger niveau behalen. Deze zijn uitsluitend binnen het spel te verkrijgen/verdiene. Deze kunnen nooit gebruikt worden bij het creëren van een karakter! Een voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld magiër magie niveau 3 of edelsmid welke een specialisatie is van Metaalbewerken.

3.1 Lijst met vaardigheden

Onderstaande de lijst met vaardigheden die gekozen kunnen worden.

<i>Vaardigheid</i>	<i>Kosten</i>	<i>Vaardigheid</i>	<i>Kosten</i>
Vechten		Inspiratie	
Hanteren van kleine wapens (dolk)	0	EHBG	3
Hanteren van werpwapens	2	Praten met dieren	3
Hanteren van eenhandige wapens	2	Kruidenleer	3
Hanteren van tweehandige wapens	5	Leer der ziektes	3
Hanteren van Staven	4	Kruidengenezing niveau 1	3
Dragen van lichte bepantsering	2	Kruidengenezing niveau 2	3
Dragen van halfzware bepantsering	3	Kruidengenezing niveau 3*	3
Dragen van zware bepantsering	4	Giffenleer	4
Hanteren van een klein schild	2	Het genezen van giffen	4
Hanteren van een normaal schild	3		
Hanteren van een groot schild	4		
Links- en rechtshandig	3	Maken van giffen niveau 1	4
Hanteren van een boog	4	Maken van giffen niveau 2	4
Lichaamskracht	8	Maken van giffen niveau 3*	4
		Maken van drankjes niveau 1	3
<i>Reizen</i>		Maken van drankjes niveau 2	3
Rekenen	0	Maken van drankjes niveau 3*	3
Lezen en schrijven	1		
Lezen en schrijven vreemde taal	1	<i>Kennis</i>	
Waarde herkenning	2	Blauwbloed/Rang/Stand (gekocht)	2
Verrassingsaanval	5	Blauwbloed/Rang/Stand	
Sloten openen	3	(erfelijk of verdiend)	4
Verbergen in schaduw	6	Kennis niveau 1	2
Kaart maken	0	Kennis niveau 2	2
Woudlopen	2	Ritualist niveau 1	5
Spoor herkennen	2	Ritualist niveau 2	5
		Ritualist niveau 3*	5
<i>Magie</i>		Rituelen bijstaan	1
Magiër niveau 1	4	Herken ritueel	3
Magiër niveau 2	4		
Magiër niveau 3*	4	<i>Ambachten</i>	
Priester magie niveau 1	4	Houtbewerken	2
Priester magie niveau 2	4	Leerbewerken	3
Priester magie niveau 3*	4	Metaalbewerken	4
Gebruik manapool	2		
Herken bijzonder voorwerp	2		
Lezen en schrijven magisch schrift	3		
Lezen en schrijven priester schrift	3		
Maken en gebruiken scroll	4		

* De vaardigheden kunnen **niet** door een beginnend karakter gekozen worden.

Deze vaardigheden zijn uitsluitend binnen het spel te leren.

LET OP. Op pagina 80 vind je een tabel met de specifieke kosten en mogelijkheden welke gebonden zijn aan de klassen. Zo kan het zijn dat sommige vaardigheden dubbel kosten, of uitgesloten zijn voor die klasse.

3.2 Beschrijving van de vaardigheden

3.2.1 Vechten

Hanteren van kleine wapens

Met deze vaardigheid mag je gebruik maken van wapens tussen de 5 en 45 cm. Zoals bijvoorbeeld dolken.

Werpwapens

Met deze vaardigheid mag je werpwapens gebruiken. Werpwapens doen normale schade en kunnen nooit een speciale schade doen, ze mogen echter wel gif bevatten. Uiteraard moet dit wel erbij vermeld worden, alsmede het effect van het gif.

Voor werpwapens moeten speciaal daarvoor bestemde wapens gebruikt worden. Deze mogen geen kern hebben. Er mag maar 1 werpwapen tegelijk worden geworpen.

Hanteren van eenhandige wapens

Met deze vaardigheid mag je wapens hanteren tussen de 45 cm en 110 cm. Je kunt niet automatisch ook kleine wapens hanteren met deze vaardigheid, dit vanwege het verschil in techniek. Je mag je wapen altijd van hand wisselen, je mag echter niet in beide handen tegelijk een wapen hebben.

Hanteren van tweehandige wapens

Met deze vaardigheid mag je wapens hanteren tussen de 110 cm en 160 cm. Deze wapens moet je altijd met 2 handen vasthouden/gebruiken. Deze vaardigheid telt alleen voor dit soort wapens. Voor kortere wapens moeten ook de daarvoor bestemde vaardigheden worden gekozen, zo ook voor langere wapens. Tweehandige wapens doen 2 punten schade per geraakte slag, dit is het enige wapen dat als basis meer dan één schade doet.

NB. Hanteren van een hellebaard.

Het hanteren van een hellebaard valt onder de vaardigheid “hanteren van tweehandige wapens”. Het wapen doet dan ook 2 punten schade aan de bijl kant en 2 punten schade aan de staf kant, maar het dient gehanteerd te worden als een staf. Dit betekent dat je de hellebaard met één hand in het midden moet hanteren.

Hanteren van staven

Met deze vaardigheid mag je wapens hanteren tussen de 150 cm en 200 cm. Deze vaardigheid telt alleen voor dit soort wapens. Voor kortere wapens, moet de daarvoor bestemde vaardigheden apart erbij worden gekozen. Bij het gebruik van een staf dien je deze altijd (ongeveer) in het midden of op een derde met beide handen vast te houden. Het is dan ook niet toegestaan om de staf met twee handen bij het uiteinde vast te pakken en als een zwaard te hanteren. Staven doen 2 punten schade per geraakte slag.

Onthoud dat alle wapens in het echt gewicht hebben. Speel je slagen dan ook uit en haal wellicht overdreven uit. “Trommelen” (snelle repeteerslagen) met een wapen zijn niet toegestaan en zullen slechts tellen als 1 slag. Steken met wapens is **niet** toegestaan, dit omwille van de veiligheid. Ook wapens die speciaal hier voor geschikt zijn, zijn **niet** toegestaan.

Dragen van lichte bepantsering

Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid om lichte bepantsering te dragen. Dit geeft per gedragen locatie 1 extra beschermingspunt. Dit punt komt dus boven je normale levenspunten op de desbetreffende locatie. Een pantser beschermt je echter niet tegen pantser negerende schades zoals “Steek” schade. Een locatie moet voor 2/3 bedekt zijn, wil het zijn werk doen. Onder lichte bepantsering valt zacht leer, gewatteerde stof en bont.

Dragen van halfzware bepantsering

Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid om halfzware bepantsering te dragen. Dit geeft per gedragen locatie 2 punten extra op die locatie. Een pantser beschermt je echter niet tegen pantser negerende schades zoals “Steek” schade. Een locatie moet voor 2/3 bedekt zijn, wil het zijn werk doen. Onder halfzware bepantsering valt hard leer, gestud leer en lichte maliën.

Dragen van zware bepantsering

Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid om zware bepantsering te dragen. Dit geeft per gedragen locatie 3 extra punten op die locatie. Een harnas beschermt je echter niet tegen harnas negerende schades zoals “Steek” schade. Een locatie moet voor 2/3 bedekt zijn wil het zijn werk doen. Onder zware bepantsering valt plaat harnas en zware maliën.

NB. Hoogte bepantsering

Heb je twijfels over onder welk type pantser jouw pantser valt, dan kun je dit altijd aan een spelleider vragen. Let wel dat 2/3 van de locatie bedekt moet zijn en dat het dusdanig als pantser moet ogen. Indien een locatie voor 2/3 bedekt is met bepantsering, dan telt de hele locatie als bepantserd.

Voor alle bepantseringen geldt, dat het de eerste klappen opvangt. Heeft het pantser de schade gehad die voor die bepantsering geldt, dan moet het pantser weer gerepareerd worden. Men mag altijd een lichter pantser dragen dan waar men de vaardigheid voor heeft. Men kan maar één pantser tegelijk dragen: bont en leer samen maakt geen 2 punten.

Je kunt je borst locatie naast het dragen van een harnas ook met een helm omhoog schroeven. Draag je een leren helm, dan mag je 1 extra punt bepantsering toekennen aan je borst. Met een ijzeren(latex) helm worden dit zelfs 2 extra punten indien je tenminste halfzware bepantsering bezit. Check dit echter altijd eerst bij een spelleider.

Ook bepantsering kan volledig vernietigd worden. Een vuurbal op leer/bont is voldoende om deze vorm van bepantsering totaal onbruikbaar te maken, terwijl dit een metalen pantser “slechts” verhit (roleplay). De spreuk “repareer” werkt niet meer, je zult nu een nieuwe moeten kopen. Bij metalenbepantsering ligt dit anders. Als dit onherstelbaar vernietigd wordt dan zal dit door desbetreffende spreuk duidelijk zijn of zal de NPC dit op niet mis te verstane wijze uitspelen.

Hanteren van een klein schild

Met deze vaardigheid mag je een schild gebruiken om jezelf te beschermen. Deze mag maximaal 30 bij 30 cm groot zijn. Een schild mag niet gebruikt worden als wapen. Een schild is niet oneindig bruikbaar. Let wel, een klein schild heeft dus in het totaal 5 schadepunten voor dat het totaal onbruikbaar is. Na 5 slagen is het ernstig verzwakt maar nog repareerbaar. Vecht je toch door, dan valt het schild na nog één schade uit elkaar. Er rest je nu niets anders dan een nieuw schild te kopen.

Hanteren van een normaal schild

Met deze vaardigheid mag je een schild gebruiken om jezelf te beschermen. Deze mag maximaal 60 bij 80 cm groot zijn. Een normaal schild kan 10 schade hebben, het is dan nog wel repareerbaar, na 11 schadepunten is het totaal onbruikbaar. Er rest je nu niets anders dan een nieuw schild te kopen.

Hanteren van een groot schild

Met deze vaardigheid mag je een schild gebruiken om jezelf te beschermen. Deze mag zo groot en net zo onhandig zijn als je zelf kunt dragen. Een groot schild kan 20 schadepunten hebben, het is dan nog wel repareerbaar, na 21 schadepunten is het totaal onbruikbaar. Er rest je nu niets anders dan een nieuw schild te kopen.

Links- en rechtshandig.

Met deze vaardigheid kun je beide handen gebruiken in een gevecht of andere situaties. Je kunt dus 2 wapens tegelijk hanteren of een wapen hanteren en spreuken casten

Hanteren van een (kruis)boog

De vaardigheid geeft je de mogelijkheid om een boog te gebruiken, het gaat hierbij om zowel handbogen, kruisbogen. Pijlen doen altijd "Steek schade".

NB. Schieten met (kruis)bogen.

Schiet met (kruis)bogen niet binnen de 5 meter op iemand. Bij twijfel **NOOIT** schieten.

In het schemer/donker is het **NIET** toegestaan met een (kruis)boog e.d. te schieten.

Lichaamskracht

Deze vaardigheid voegt 2 extra levenspunten toe aan je normale aantal levenspunten op elke locatie. Voor meer informatie hierover, lees het stukje over "Levenspunten".

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

3.2.2 Reizen

Rekenen

Met deze vaardigheid kun je normaal rekenen.

Lezen & schrijven

Met deze vaardigheid kun je normaal schrift lezen en schrijven.

Lezen & schrijven vreemde taal

Met deze vaardigheid kun je een vreemde of dode taal lezen en schrijven, denk hierbij aan het Latijn, Engels, Duits, Frans. Voor elke vreemde taal dien je apart deze vaardigheid te kiezen tegen de kosten van 1 punt per taal.

waarde herkenning

Rekenen is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid heb je de mogelijkheid om de waarde van een voorwerp/grondstof in te schatten. Daarnaast heb je deze kennis nodig om de waarde van kristallen hoger dan de waarde 100 te kennen, aangezien deze in het normale dagelijkse leven minder vaak voorkomen.

Verrassingsaanval

Met deze vaardigheid kun je iemand met één slag knock-out “slaan”. Een verrassingsaanval kan alleen met een dolk worden gedaan.

Deze vaardigheid werkt als volgt: de persoon die knock-out geslagen wordt, moet op dat moment stil staan. Hij moet van achteren beslopen worden en ter hoogte van de borstlocatie moet een dolk **plat** op zijn borst **gelegd** worden.

De aanval slaagt alleen als het slachtoffer de dader niet opmerkt en/of geen afwerende beweging maakt. Oftewel: de persoon moet verrast worden. Als de aanval mislukt, krijgt het slachtoffer alleen de schade van het wapen. Slaagt de aanval dan wordt het slachtoffer “bewusteloos”, let wel de borstlocatie loopt verder geen schade op. Het slachtoffer blijft voor 10 minuten bewusteloos. Als de persoon een paar keer flink geschud wordt dan komt deze bij. Koud water werkt natuurlijk ook. Als een bewusteloze echter schade krijgt, dan komt de persoon ook weer bij (deze schade telt echter wel).

Ook hoeft men maar 1x iemand op het achterhoofd te meppen om iemand bewusteloos te slaan, tenzij iemand natuurlijk een helm draagt.

Deze vaardigheid werkt niet in gevechten en kan niet met zware bepantsering worden gebruikt.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren.

Sloten openen

Met deze vaardigheid kan men sloten openen, zonder de sleutel hierbij te hoeven gebruiken.

De actie neemt IC minimaal 15 minuten in beslag. Na een mislukte poging moet je 15 minuten wachten voordat je een nieuwe poging mag doen (je moet je adrenaline kwijt een en je weer mentaal focussen). Overigens is het mogelijk dat je bepaalde sloten in het spel niet kunt openen, meestal is hiervan magie de oorzaak. Een phys rep veelal een vereiste om het leuk uit te kunnen spelen.

De vaardigheid geeft je tevens de mogelijkheid om jezelf te bevrijden als je met touw vastgebonden bent, dit duurt 5 minuten per knoop die gebruikt is om je vast te binden. Het is om rollenspel technische redenen verboden om iemand echt vast te binden, OC dien je het touw losjes om de handen van de persoon die vastgebonden wordt te leggen.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren.

Verbergen in de schaduw

Met deze vaardigheid kan men zich verbergen in de schaduw, men houdt dan een vuist op. Je moet je verbergen in een echte schaduw. Je kunt deze vaardigheid alleen gebruiken indien je je in de schaduw bevindt. Je kunt je dus niet verbergen in het zicht van een andere speler of NPC. Bovendien mag je niet bewegen of enig geluid maken, anders word je gezien/gehoord. Deze vaardigheid mag niet gebruikt worden om iemand aan te vallen. Zodra je de schaduw verlaat word je zichtbaar.

Kaart maken

Lezen & schrijven is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid kun je kaarten maken (denk hierbij wel aan de materialen om dit uit te beelden). Een speler met de vaardigheid lezen & schrijven kan een kaart gebruiken.

Woudlopen

Met deze vaardigheid mag je je in het woud buiten de pad begeven. Met deze vaardigheid kun je 3 mensen tegelijk gidsen door de wouden. Deze moeten wel de woudloper vast blijven houden als er monsters/NPC's in de buurt zijn en/of als ze achterna gezeten worden.

Met deze vaardigheid kun je een nacht in het bos doorbrengen en toch een goede nachtrust hebben en zo dus weer je mana aanvullen. Je kunt niemand meenemen/gidsen als je besluit in het bos te gaan slapen.

NB. Lopen door het bos.

Als speler mag je je op de paden vrij door het bos bewegen. Ga je echter van de paden af, het bos in (meer dan 4 normale passen) dan verdwaal je, nog afgezien van wat de Fairies met je doen. Om niet te verdwalen heb je dus iemand nodig die kan woudlopen. Een spoorzoeker heeft ook de vaardigheid "Woudlopen" nodig om veilig van de paden af te kunnen wijken.

Je mag maximaal met 5 personen in een groep het bos in, dit om speltechnische redenen. De "regel van vijf" hebben wij geïntroduceerd omdat we niet genoeg NPC's hebben om grotere vecht encounters aan te kunnen en omdat we op diverse plaatsen wat te doen willen hebben voor de spelers.

Als je een andere groep of speler(s) tegenkomt, dan mag je zolang er geen gevecht gaande is gerust informatie uitwisselen en/of de samenstelling van de groep wijzigen, zolang je daarna maar weer ieder een andere kant op gaat. Je mag elkaar in een gevecht situatie e.d. dus niet te hulp komen. Speel het bijvoorbeeld uit als: je hoort een gevecht maar je weet niet exact waar of je kunt de plek des onheils niet rechtsreeks bereiken en je moet omlopen. Tenzij dit **vooraf** duidelijk door de spel-/verhaalleiding is aangegeven dat de regel van 5 voor dat encounter niet geldt!

Spoor zoeken

Woudlopen is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid kun je een spoor herkennen. Je weet van welk soort wezen het spoor afkomt en met hoeveel ze zijn. Om deze vaardigheid te gebruiken heb je een spelleider nodig.

3.2.3 Magie

Herken bijzonder voorwerp

Je kunt aan het voorwerp herkennen (je moet het voorwerp aanraken en bestuderen) of deze bijzonder is. Je kunt ontdekken of deze magisch of gezegend is en hoe sterk. Ook kun je ontdekken of er nog iets anders mee aan de hand is. Echter dit is geen “*Identificeer voorwerp*”, je kunt niet de werking van dit voorwerp ontdekken.

Magiër, magie niveau 1

Met deze vaardigheid krijg je de beschikking over 5 niveau 1 spreuken en 5 niveau 1 mana, Deze 5 spreuken krijg je op basis van je subklasse, meer hierover in hoofdstuk 4. Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Magiër, magie niveau 2

Magiër, magie niveau 1 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid krijg je de beschikking over 3 niveau 2 spreuken en 3 niveau 2 mana. Deze 3 spreuken zijn van de zelfde subklasse als je niveau spreuken en komen hier bovenop. Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Magiër, magie niveau 3

Magiër, magie niveau 2 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid krijg je de beschikking over 2 niveau 3 spreuken en 2 niveau 3 mana. Deze 2 spreuken zijn van de zelfde subklasse als je niveau spreuken en komen hier bovenop. Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten. Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren.

Priester, magie niveau 1

Met deze vaardigheid krijg je de beschikking over 5 niveau 1 spreuken en 5 niveau 1 mana, Deze 5 spreuken krijg je op basis van je subklasse, meer hierover in hoofdstuk 4. Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Priester, magie niveau 2

Magiër, magie niveau 1 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid krijg je de beschikking over 3 niveau 2 spreuken en 3 niveau 2 mana. Deze 3 spreuken zijn van de zelfde subklasse als je niveau spreuken en komen hier bovenop. Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Priester, magie niveau 3

Magiër, magie niveau 2 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid krijg je de beschikking over 2 niveau 3 spreuken en 2 niveau 3 mana. Deze 2 spreuken zijn van de zelfde subklasse als je niveau spreuken en komen hier bovenop. Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten. Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren.

Gebruik van manapoel

Met deze vaardigheid mag je je aantal spreuken per dag gebruiken als een manapoel. Dit betekent dat je de mana die een spreuk kost bij elkaar mag optellen en dan vrij mag gebruiken onder je spreuken. Je zit dan dus, bijvoorbeeld, niet meer vast aan de 5 niveau 1 en de 3 niveau 2 spreuken etc. , maar dit zou dan 11 mana worden ($5 \times 1 + 3 \times 2 = 11$). Hiermee zou je dan 11 niveau 1 spreuken of 5 niveau 2 en 1 niveau 1 spreuk kunnen doen. Andere combinaties zijn natuurlijk ook mogelijk, echter als het maar op je mana per dag blijft. Deze vaardigheid telt natuurlijk alleen voor de mana per dag, je kunt dus niet van 2 dagen je mana opsparen.

Magiër mana en Priester mana zijn 2 verschillende soorten mana. Je kunt dus geen Priester mana gebruiken voor een Magiër spreuk. De enige uitzondering hierop is de Drakenpriester. Door de aard van zijn spreuken is voor hem/haar alle mana gelijk, indien deze vaardigheid is gekozen natuurlijk.

Herken bijzonder voorwerp

Je kunt aan het voorwerp herkennen (je moet het voorwerp aanraken en/of bestuderen) of deze bijzonder is. Je kunt ontdekken of deze magisch of gezegend is en hoe sterk. Ook kun je ontdekken of er nog iets anders mee aan de hand is. Echter dit is geen “*Identificeer voorwerp*”, je kunt niet de werking van dit voorwerp ontdekken.

Lezen & schrijven magisch schrift

Het lezen & schrijven is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid heb je de mogelijkheid om magisch schrift te kunnen lezen en schrijven. Sommige speciale voorwerpen vereisen het gebruik van deze vaardigheid om het voorwerp te kunnen gebruiken.

Lezen & schrijven priester schrift

Het lezen & schrijven is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid heb je de mogelijkheid om priester schrift te kunnen lezen en schrijven. Sommige speciale voorwerpen vereisen het gebruik van deze vaardigheid om het voorwerp te kunnen gebruiken.

Maken & gebruiken scroll

Het lezen & schrijven van magisch- of priesterschrift is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Met deze vaardigheid is het mogelijk om een scroll te maken.

Een scroll bevat een spreuk die je op een stuk perkament of een ander medium schrijft. Tijdens het maken van de scroll dien jij of iemand anders de gewenste spreuk uit te spreken, wat ook de normale hoeveelheid mana kost. Je moet dus wel voldoende mana hebben om de door jouw gewenste spreuk op een scroll te krijgen.

Het is mogelijk om deze spreuk uit de scroll later te gebruiken door middel van een activatie woord, wat zeker handig is voor mensen die niet kunnen lezen en schrijven. Wel dien je het effect hardop te roepen alsof je de spreuk op een normale manier uitspreekt.

Een scrollschrijver kan 2 scrolls meenemen naar een volgend live, op voorwaarde dat hij een scrollkoker heeft. (Hiervoor dient men zelf een pysh rep mee te nemen)

Spelers die de scroll schrijven skill niet hebben kunnen dit dus NIET.

Een ongebruikte scroll verliest zijn werking op het einde van een evenement.

3.2.4 Inspiratie

EHBG

Eerste Hulp Bij Gevechten, deze vaardigheid geeft de mogelijkheid om wonden te verbinden. Hiermee wordt voorkomen dat de locatie, bij gewone beweging/activiteit verder afneemt gedurende 10 minuten. Rennen en vechten zorgen dat de wond weer open gaat en dus weer door en nieuw, schoon verband verbonden moet worden. Daarna zal opnieuw de wond weer verbonden moeten, door een nieuw en schoon verband, worden totdat de locatie genezen is. Het gebruik van vuil verband kan leiden tot ziektes en/of erger. Als een locatie weer schade ondergaat, dan moet deze wederom, door een nieuw en schoon verband, verbonden worden wil men verder bloeden (schade) voorkomen. Kan een locatie niet meer verbonden worden omdat het verband op is dan kun je geen EHBG meer toepassen. De wond zal dan weer gaan bloeden en de locatie zal dan weer afnemen. Natuurlijk kun je je verband terugvragen als iemand genezen is.

Bij een iemand met een fatale wond heeft opgelopen, heeft verbinden geen effect.

Iemand met EHBG kan soorten wonden herkennen, hij/zij kan zien of een wond fataal is of niet. Opnieuw verbinden betekent altijd een nieuw verband gebruiken. Verbonden locaties moeten altijd nog wel genezen worden! Gebruikt verband moet gereinigd worden! (IC spel)

Praten met dieren

Met deze vaardigheid kun je dieren verstaan en zij jou. Je geeft door de roep “Dierenpraat” aan dat je in hun taal spreekt. Je kunt alleen met ze praten, dus niet controleren of domineren. Houd ook rekening met het verschil in intelligentie.

Het zoeken van (giftige) kruiden

Kruiden kunnen o.a. gezocht worden in de natuur. Voor minimaal 15 minuten die je actief zoekt krijg je een aantal kruiden. Des te langer je actief zoekt, des te meer dit kan worden. Word je tussentijds gestoord bijvoorbeeld door een gevecht, dan zul je de ontbrekende tijd wel vol moeten maken.

Welke kruiden je vindt hangt af van de dobbelsteen. Indien het lot je ongunstig gezind is, heb je slechts onkruid gevonden. Als je kruiden wilt gaan zoeken dien je bij een spel-/verhaalleiding aan te geven of je kruiden dan wel giftige kruiden (alleen als je deze vaardigheid hebt) gaat zoeken. Deze geeft aan de monsterspelleiding door wie gaat zoeken en de starttijd.

Giffen en antigiffen

Het is mogelijk om giffen te maken zonder dat men giffen kan genezen.

Het genezen van giffen is niet ingedeeld in niveaus zoals bij het maken van drankjes/giffen e.d. wel het geval is. Dit is bewust gedaan. Hiermee willen we spelers aanmoedigen een leermeester te zoeken. De vaardigheid genezen van giffen dekt immers alleen maar giffen van niveau 1. Giffen van een hoger niveau zijn namelijk beduidend lastiger op te sporen.

Houdbaarheid van kruiden/giffen/drankjes

Alle kruiden, giffen, drankjes, zalfjes in welke vorm dan ook zijn 3 dagen houdbaar.

Voor diegene die dranken, giffen en zalven brouwer is er een “koelboxje”.

Dit is een kistje (men moet zelf zorgen voor een pysh rep) waarin men 2 dranken ofwel 10 kruiden kan meenemen naar een volgend live. Een combinatie van de 2 is NIET mogelijk

Kruidenleer

Met deze vaardigheid kun je verse en/of gedroogde kruiden herkennen en weet je waar voor deze dienen. Je kunt echter geen kruidenmengsels maken.

Door het drankje/voedsel/gif e.d. te proeven of in enkele gevallen er aan te ruiken kun je 1 gebruikt kruid (bovenop het basiskruid) herkennen. Dit wil niet zeggen dat je ongevoelig bent tegen de werking van het drankje en/of gif.

Je krijgt bij de incheck de benodigde papieren die je nodig hebt om de kruiden te kunnen identificeren.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren, ook kan men kiezen om zich te specialiseren.

Leer der ziektes

Kruidenleer is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je een groot aantal ziektes herkennen en kunnen identificeren.

In sommige gevallen kun je vast stellen dat een ziekte niet op natuurlijke wijze is ontstaan.

Je kunt echter geen kruidenmengsels maken.

Men kan kiezen om zich te specialiseren. Bijvoorbeeld in het herkennen van niet natuurlijk ontstane ziektes of ziektes bij dieren.

Kruidengenezing (wonden/ziektes) niveau 1

Leer der ziektes is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je mengsels maken waarmee je de meeste wonden en de jou bekende ziektes kunt genezen/behandelen. Deze kruidenmengsels zijn het effectiefst als zij binnen 1 uur na het maken gebruikt worden.

Met deze vaardigheid kun je kruidenmengsels/zalfjes maken van niveau 1. Je maakt mengsels met behulp van kruiden en (eventueel) een vet. Je kunt met deze vaardigheid geen drankjes maken.

Bij de incheck 10 willekeurige kruiden niveau 1.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Kruidengenezing (wonden/ziektes) niveau 2.

Kruidengenezing niveau 1 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je mengsels maken waarmee je de meeste wonden en de jou bekende ziektes kunt genezen/behandelen. Deze kruidenmengsels zijn het effectiefst als zij binnen 1 uur na het maken gebruikt worden.

Met deze vaardigheid kun je kruidenmengsels/zalfjes maken van niveau 2. Je maakt mengsels met behulp van kruiden en (eventueel) een vet. Je kunt met deze vaardigheid geen drankjes maken.

Bij de incheck ontvang je naast je 10 willekeurige kruiden niveau 1, 5 willekeurige kruiden niveau 2.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Kruidengenezing (wonden/ziektes) niveau 3.

Kruidengenezing niveau 2 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je mengsels maken waarmee je de meeste wonden en de jou bekende ziektes kunt genezen/behandelen. Deze kruidenmengsels zijn het effectiefst als zij binnen 1 uur na het maken gebruikt worden. Met deze vaardigheid kun je kruidenmengsels/zalfjes maken van niveau 3. Je maakt mengsels met behulp van kruiden en (eventueel) een vet. Je kunt met deze vaardigheid geen drankjes maken.

Bij de incheck ontvang je naast je 10 willekeurige kruiden niveau 1, 5 willekeurige kruiden niveau 2, 3 willekeurige kruiden niveau 3.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren, ook kan men kiezen om zich te specialiseren.

Giffenleer

Kruidenleer is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je het effect van een groot aantal giftige kruiden herkennen. Je kunt echter geen giften maken.

Door het drankje/voedsel/gif e.d. te proeven of in enkele gevallen er aan te ruiken kun je 2 gebruikte kruiden (bovenop het basiskruid) herkennen. Indien er inderdaad een gif is gebruikt herken je uit de 2 gebruikte kruiden (bovenop het basiskruid), 1 giftig kruid. Dit wil niet zeggen dat je ongevoelig bent tegen de werking van het drankje en/of gif.

Je krijgt bij de incheck de benodigde papieren die je nodig hebt om de giftige kruiden te kunnen identificeren.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren, ook kan men kiezen om zich te specialiseren.

Genezen van giften

Giffenleer is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid weet je van een groot aantal (giftige) kruiden dat zij als tegengif kunnen dienen. Ook herken je de verschijnselen die bij een vergiftiging horen. Van de spelleiding krijg je na onderzoek te horen of je het gif herkent en wat je nodig hebt voor een tegengif.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren, ook kan men kiezen om zich te specialiseren

Maken van giften niveau 1

Giffenleer is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid. Indien je de vaardigheid genezen van giften niet hebt onderga je bij elke vorm van contact met het gif zelf de gevolgen.

Met deze vaardigheid kun je gif mengsels maken welke bijvoorbeeld op wapens of in drankjes/door voedsel gedaan kan worden. Deze gif mengsels zijn het effectiefst als zij binnen 1 uur na het maken gebruikt worden.

Bij de incheck ontvang je een papier met de receptuur voor de giften die je kunt maken, samen met 3 willekeurige giftige kruiden niveau 1.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Maken van giften niveau 2

Het maken van giften niveau 1 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je giften maken van niveau 2.

Indien je de vaardigheid genezen van giften niet hebt onderga je bij elke vorm van contact met het gif zelf de gevolgen. Met deze vaardigheid en de met jouw bekende giftige kruiden kun je gif mengsels maken welke bijvoorbeeld op wapens of in drankjes/door voedsel gedaan kan worden. Deze gif mengsels zijn het effectiefst als zij binnen 1 uur na het maken gebruikt worden.

Bij de incheck ontvang je een papier met de receptuur voor de giften die je kunt maken, naast 3 willekeurige giftige kruiden niveau 1, 2 willekeurige giftige kruiden niveau 2.
Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Maken van giften niveau 3

Het maken van giften niveau 2 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je giften maken van niveau 3.

Indien je de vaardigheid genezen van giften niet hebt onderga je bij elke vorm van contact met het gif zelf de gevolgen. Met deze vaardigheid en de met jouw bekende giftige kruiden kun je gif mengsels maken welke bijvoorbeeld op wapens of in drankjes/door voedsel gedaan kan worden. Deze gif mengsels zijn het effectiefst als zij binnen 1 uur na het maken gebruikt worden.

Bij de incheck ontvang je een papier met de receptuur voor de giften die je kunt maken, naast 3 willekeurige giftige kruiden niveau 1, 2 willekeurige giftige kruiden niveau 2, 1 willekeurig giftige kruiden niveau 3. De lijst met giftige kruiden die je herkent is tevens uitgebreid.
Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren, ook kan men kiezen om zich te specialiseren.

Maken van drankjes niveau 1.

Leer der ziektes is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je drankjes maken van niveau 1. Je maakt drankjes met behulp van kruiden en een vloeistof. Je kunt met deze vaardigheid geen kruidenmengsels/zalfjes maken.

Bij de incheck ontvang je een papier met de receptuur voor de drankjes die je kunt maken, samen met 10 willekeurige kruiden niveau 1.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Maken van drankjes niveau 2.

Het maken van drankjes niveau 1 een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je drankjes maken van niveau 2. Je maakt drankjes met behulp van kruiden en een vloeistof. Je kunt met deze vaardigheid geen kruidenmengsels/zalfjes maken.

Bij de incheck ontvang je een papier met de receptuur voor de drankjes die je kunt maken, naast 10 willekeurige kruiden niveau 1, 5 willekeurige kruiden niveau 2. De lijst met kruiden die je herkent is tevens uitgebreid.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Maken van drankjes niveau 3.

Maken van drankjes niveau 2 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je drankjes maken van niveau 3. Je maakt drankjes met behulp van kruiden en een vloeistof. Je kunt met deze vaardigheid geen kruidenmengsels/zalfjes maken.

Bij de incheck ontvang je een papier met de receptuur voor de drankjes die je kunt maken, naast 10 willekeurige kruiden niveau 1, 5 willekeurige kruiden niveau 2, 3 willekeurige kruiden niveau 3. De lijst met kruiden die je herkent is tevens uitgebreid.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren, ook kan men kiezen om zich te specialiseren.

3.2.5 Kennis

Blauw bloed/rang/stand (gekocht)

Deze vaardigheid geeft je het recht tot het voeren van een titel, rang of stand. De adellijke titel is Jonkheer/Jonkvrouw, de militaire rang is Marinier en de ambachtstitel is Meester, als in Meester-Smid, de stand is Monnik. De titel heb je bijvoorbeeld op slinkse manier verkregen, door de vorige eigenaar te laten verdwijnen of het juiste bedrag aan kristallen te betalen. Gevolg van deze vaardigheid is wel dat andere spelers of NPC's met de juiste kennis of mogelijkheid tot specialistisch onderzoek, kunnen weten dat de titel gekocht is. Diegene met een erfelijke of verdiende titel weet vaak wel dat de titel gekocht is.

Blauw bloed/rang/stand (erfelijk of verdiend)

Deze vaardigheid geeft je het recht tot het voeren van een titel, rang of stand. De adellijke titel Jonkheer/Jonkvrouw is bijvoorbeeld al jaren in de familie, de militaire titel Marinier is in een oorlogssituatie verdiend en de ambachtstitel Meester is verkregen door jarenlange ervaring en het leveren van kwaliteit. Hogere titels zullen alleen bij hoge uitzondering en na overleg met de spelleiding toegewezen worden.

Titels, rangen en standen (algemeen)

Het is mogelijk om bepaalde titels, rangen en standen in het spel te verkrijgen of dragers van deze titels in het spel tegen te komen. Het is van belang om personen met een titel met het juiste respect te behandelen.

Adel

Personen met een adellijke titel hebben het recht om een duel aan te gaan of te vorderen, doch hij/zij mag dit uitsluitend doen met iemand die ook van adel is. Het maakt hierbij niet uit of de ander een hogere adellijke titel heeft of niet. Een Koning, Koningin, Stadhouder, Grootvizier of een 1^e Dun kan nooit uitgedaagd worden door iemand van een lagere adel.

Ook kunnen zij een rechtszaak beginnen, genoegdoening te eisen voor een belediging.

Wel zijn zij verplicht om de lokale Heer bij te staan in de meest voorkomende gevallen, toe te zien op een juiste naleving van de wet en het goede voorbeeld te geven aan anderen.

Het is natuurlijk aan de drager van de titel hoe en/of hij deze rechten en plichten gebruikt en/of afdwingt. De te verdienen titels en/of rangen moet men ook daadwerkelijk verdienen, ze worden niet zomaar weggegeven, je moet er ook daadwerkelijk iets voor doen.

Ook is de Adel is verplicht rechtspraak te doen indien dit van hen verlangd wordt of plaats te nemen in een rechtszitting. Tegen over deze verplichtingen staat dat zij als gast van een lokale Heer zullen worden beschouwd in diens gebied of Enclave. Zij kunnen gratis overnachten, eten en drinken.

Militairen

Militairen dienen in geval van vijandelijkheden tegen burgers altijd hulp te verlenen.

In geval van lokale onrusten dienen zij zich tot de hoogste militair ter plaatse te wenden, zij vallen dan onder zijn/haar bevel.

Militairen mogen uitsluitend, indien de noodtoestand is afgekondigd burgers inlijven.

De noodtoestand kan alleen worden afgekondigd door:

- De heerser van een Enclave.
- De plaatselijke heerser van een gebied, de Freiheer of Freivrouwe.

In geval van geestelijke en/of lichamelijke onvermogen of in afwezigheid van de heerser of plaatselijke heerser gaat de bestuurlijke macht over op de militair uit die Enclave die het hoogst in rang is.

Tegen over deze verplichtingen staat dat zij gedurende hun diensttijd, per dag hun soldij, al naar gelang de hoogte van hun rang en tegen het tonen van hun dienstpas, krijgen uitbetaald bij de plaatselijke bank.

Ten tijden van gewapende conflicten en tijdens het uitoefenen van hun dienst zullen hun wapens kosteloos worden vervangen of hersteld indien deze zijn beschadigd of verloren gegaan in de strijd, uiteraard tegen het tonen van hun dienstpas.

De krijgswet is te allen tijde van toepassing op alle militairen. Militairen kunnen alleen veroordeeld worden door de Krijgsraad. De Krijgsraad bestaat uit normaliter uitsluitend uit Militairen, maar kan bij gebrek aan aangevuld worden met Adel.

De krijgswet

Bescherm zij die zichzelf niet kunnen beschermen.

Orders van een meerdere dienen altijd opgevolgd worden.

Alcohol en beïnvloedende middelen zijn tijdens het uitoefenen van de functie verboden.

Op (hoog)verraad, diefstal, plunderen van burgereigendommen, dronkenschap e.d. staan toepasselijke straffen.

Enclave bestuurders

Enclaves en gebieden worden bestuurd door Bestuurders.

Aan het hoofd van een Enclave staat altijd een Koning, Koningin, Stadhouder, Grootvizier of een 1^e Dun. Een Enclave kan in kleinere gebieden opgedeeld zijn. Elk gebied heeft vaak zijn eigen Bestuurlijke macht. We zien dan ook vaak dat in een groot gebied de Bestuurlijke macht verdeeld is. Aan het hoofd staat de Freiheer of Freivrouwe, daaronder staat de Groot Vorst of Grootvorstin. De plaatselijke orde wordt gehandhaafd door de Koddebeier. De Koddebeier staat weer onder supervisie van een Drost, die op zijn beurt weer verantwoording aflegt aan de Freiheer of Freivrouwe. En zo is de bestuurlijke machtscirkel weer rond.

Standen

Niet in elk gebied zul je (zichtbaar) een Kerk tegen hoeven komen. In sommige gebieden staat er ook doodeenvoudig weg niet een. Terwijl in andere gebieden je wellicht een Kerk niet als Kerk zult herkennen. Vertrouw erop als ik zeg dat het geloof overal is waar Mensen, Dweren, Elfen e.d. zijn. Wat wel een feit is, is dat de hoogste vertegenwoordiger van de Kerk in een gebied of zelfs in de gehele Enclave niet per se de Paap hoeft te zijn. Vaak is de Father of Moeder Overste de hoogste aanwezige autoriteit.

Nagenoeg alle Kerken kennen het sanctuarium beginsel. Dit wel zeggen: als iemand zijn toevlucht zoekt binnen een Kerk, dan zal de Bestuurlijke- noch Militaire macht de Kerk mogen betreden om de vluchteling enig kwaad doen en/of letsel te berokkenen of om hem/haar uit de Kerk te zetten.

Een waarschuwing is wel op zijn plaats: de Kerken onder controle van Paap Von Rammewitz vormen hierop een uitzondering, zij onderschrijven het sanctuarium beginsel niet.

Leden van de Kerkelijke Orde kunnen afhankelijk van hun stand een beroep doen op de kennis van de Kerk. Waarbij wel op getekend moet worden dat voor sommige zaken het handiger is om een Kerk uit te kiezen die bij je geloof past. Al was het maar om bepaalde verschillen in geloofsdenkwijzen te vermijden. Denk hierbij aan het verzoeken om hulp, al dan niet Goddelijk, verzoeken om financiële- en/of geloofsbijstand.

Leden van een Kerkelijke Orde hebben de plicht om minimaal 1x per dag, in elk geval voordat zij de dag beginnen tot hun Godheid te bidden. Nodeloos geweld is verboden.

Priesters dienen stervenden ongeacht ras en/of stand, indien de stervende dit wensen, de biecht af te nemen en/of de laatste zegeningen te geven. Priesters mogen dit niet weigeren!

De Kerkelijke Garde

De Kerkelijke Garde valt onder de verantwoordelijkheid van de hoogste vertegenwoordiger van de Kerk die binnen een gebied. Deze kan per gebied verschillend zijn.

Een Monnik, Non of Priester/Priesteres kunnen een Gardist geen orders geven, dit kan pas vanaf de stand van Abt.

De Kerk kent twee types voorvechters: de Ridder/Templier en de Paladijn. In tegenstelling tot de ander Ridders en Paladijnen zijn zij niet van Adel. Het zijn zwaar gelovigen die de zware taak op zich hebben genomen om namens het Geloof te strijden. Om toe te mogen treden tot deze orde dient met te hebben voldaan aan zware fysieke, mentale- en geloofsproeven.

Hun beloning ligt op het spirituele vlak en nooit op het materiële.

Ook kent de Kerk twee typen bewakers van het geloof: de Inquisitor en de Groot Inquisitor.

Deze zijn er voor om de puriteit van het Geloof te bewaken. Er doen echter ook geruchten de ronde binnen de Far Kingdoms dat zij in opdracht van sommige Kerken dit met harde hand doen en geweld niet schuwen om bekentenissen af te dwingen al dan niet ondersteund door Tempeliers.

Het is mogelijk om in de Adelstand of hogere Adelstand verheven te worden. Ook kunnen Militairen bevorderd worden. Voor de Kerkelijke Orde/Garde geldt dat men in een hogere stand kan komen. Met dien verstande dat men nooit hoger kan komen dan het maximaal haalbare zoals hieronder bij de NB-punten staat vermeld.

NB. Adellijke titels

Alleen de titels Jonker/Freule, Landvoogd/Landheer, Landvoogdes/Landsvrouw en Jonkheer/Jonkvrouw kunnen erfelijk zijn of gekocht worden bij het begin van een karakter. Alle overige titels zijn, over het algemeen, alleen voor NPC's. Met uitzondering van de titel Ridder en Paladijn, welke uitsluitend IC verdiend kunnen worden. Het is niet toegestaan om een karakter te beginnen met één van deze twee titels.

NB. Militaire rangen: Marine

Spelers kunnen alleen de rang van Marinier gekocht of verdiend hebben. Andere rangen, tot Groot Adjudeur zijn uitsluitend IC te verdienen.

NB. Militaire rangen: Leger

Spelers kunnen alleen de rang van Provoost of Vaandrig gekocht of verdiend hebben. Andere rangen, tot Wachtmeester zijn uitsluitend IC te verdienen.

NB. Bestuurlijke titels

Spelers kunnen alleen de rang van Koddebeier gekocht of verdiend hebben.

NB. Standen binnen de Kerkelijke Orde

Spelers kunnen alleen de stand van Monnik/Non of Abt gekocht of verdiend hebben. Andere standen, tot Father/Moeder Overste zijn uitsluitend IC te verdienen.

NB. Standen binnen de Kerkelijke Garde
Spelers kunnen alleen de rang van Gardist gekocht of verdiend hebben.
Alle andere standen, zijn uitsluitend IC te verdienen.

Adellijke rangorde

Koning – Koningin – Stadhouder – Grootvizier – 1e Dun

Prins – Prinses

Groot Hertog – Groot Hertogin

Markies – Markiezin

Burggraaf – Gravin

Baron – Baronesse – Paladijn

Regent – Regentes – Ridder

Jonkheer – Jonkvrouw

Landvoogd/Landheer – Landvoogdes/Landsvrouw

Jonker – Freule

Militaire rangorde: Marine

Schout-bij-nacht

Commodore

Groot Majeur

Majeur

Groot Adjudeur

Adjudeur

Ritmeester-Kwartiermeester

1^e Marinier

Marinier

Militaire rangorde: Leger

Krijgsheer

Groot Vazal

Kroon Admiraal

Kaleun

Wachtmeester

Brigadeur

Sappeur

Vaandrig

Provoost

Enclave bestuurders

Freiheer – Freivrouwe

Groot vorst - Grootvorstin

Drost

Koddebeier

Kerkelijke Orde

Paap

Bisschop

Kardinaal

Father – Moeder Overste

Frater

Abt

Priester/Priesteres

Monnik/Non

Kerkelijke Garde

Groot Inquisitor – Paladijn

Inquisitor – Ridder/Tempelier

Gardist

Schematisch overzicht machtsverhoudingen

Koning – Koningin – Stadhouder – Grootvizier – 1e Dun

Adellijke rangorde	Militaire rangorden		Enclave bestuurders	Kerkelijk Orde*
	Marine	Leger		
Prins – Prinses				Paap
Groot Hertog – Groot Hertogin				Kardinaal
Markies – Markiezin	Schout-bij-nacht	Krijgshoer		Bisschop
Burggraaf – Gravin	Commodore	Groot Vazal	Freiheer - Freivrouwe	Father - Moeder Overste
Baron – Baronesse – Paladijn	Groot Majeur	Kroon Admiraal		Frater
Regent – Regentes – Ridder	Majeur	Kaleun		Abt
Jonkheer – Jonkvrouw	Groot Adjuteur	Wachtmeester	Groot vorst - Grootvorstin	Priester/Priesteres
Landvoogd/Landvoogdes - Landheer/Landvrouwe	Adjuteur	Brigadeur		Monnik - Non
Jonker – Freule	Ritmeester - Kwartiermeester	Sappeur	Drost	
	1e Marinier	Vaandrig	Koddebeier	
	Marinier	Provoost		
				Kerkelijk Garde*
				Groot Inquisitor - Paladijn
				Inquisitor - Ridder/Tempelier
				Gardist

* De Kerkelijke Orde, indien aanwezig in een gebied, legt uitsluitend verantwoording af aan de Koning - Koningin - Stadhouder - Grootvizier of 1e Dun.
Wel is het zo dat de Kerk de beschikking heeft over een eigen Garde.

* De Kerkelijke Garde. De Gardist valt altijd, minimaal, onder de verantwoording van een Abt.
De andere leden van de Garde vallen onder de verantwoordelijke van de Kerkelijke Orde (vanaf Father - Moeder Overste) die ze (uit)gezonden heeft.
Per Gebied kan de hoogste stand binnen de Kerkelijke Orde verschillend zijn.

De Koning – Koningin – Stadhouder – Grootvizier of 1^e Dun staat altijd boven de hoogste militaire leider.

De Kerkelijke Orde valt niet onder het gezag van de militairen.

De Paap op zijn beurt legt verantwoording af aan de Koning, Koningin, Stadhouder, Grootvizier of 1^e Dun.

Natuurlijk rijst de vraag van de Adel in hoeverre zij moeten gehoorzamen aan een militair. De hogere Adel staat boven elk militair gezag, voor de lagere Adel geldt dat zij wel onder militair gezag vallen, dit is afhankelijk van de rang. E.e.a. is terug te vinden in het bovenstaand overzicht.

Kennis niveau 1

Deze vaardigheid geeft je op een bepaald gebied uitvoerige kennis, deze kun je verzameld hebben uit boeken of uit ervaring. Deze vaardigheid geeft specifieke voordelen in het spel. Je mag zelf kiezen waarover je kennis bezit, uiteraard moet dit wel enigszins passen bij je achtergrond.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Voorbeeld kennis niveau 1: Heraldiek

Met deze vaardigheid heb je de mogelijkheid dat je bekende symbolen herkent en de betekenis ervan kent, tevens heb je kennis van vaandels en familie wapens.

Kennis niveau 2

Voor het nemen van deze vaardigheid is Kennis niveau 1 vereist.

Deze vaardigheid geeft je op een bepaald gebied specialistische kennis, deze kun je verzameld hebben uit boeken of uit ervaring. Deze vaardigheid geeft specifieke voordelen in het spel. Je mag zelf kiezen waarover je kennis bezit, uiteraard moet dit wel enigszins passen bij je achtergrond.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren.

Voorbeeld kennis niveau 2: Kennis van verhalen en legendes

Je kent van elke Enclave in de “Far Kingdoms” wel een aantal verhalen en legendes. De spelleiding zorgt voor deze informatie, dit kan tijdens het evenement zijn of ervoor. In combinatie met de vaardigheid “*herken bijzonder voorwerp*” kun je vaak het verhaal achterhalen van een voorwerp.

Ritualist niveau 1

Met deze vaardigheid kun je een ritueel uitvoeren, je krijgt 5 rituele punten per dag.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Ritualist niveau 2

Ritualist niveau 1 is een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je een ritueel uitvoeren, je krijgt 10 rituele punten extra per dag.

Ritualist niveau 3

Ritualist niveau 1 en 2 zijn een vereiste voor het nemen van deze vaardigheid.

Met deze vaardigheid kun je een ritueel uitvoeren, je krijgt 10 rituele punten extra per dag.

Een karakter mag maximaal éénmaal deze vaardigheid bezitten.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren.

Rituelen bijstaan

Men kan twee keer per dag een ritueel bijstaan en het ritueel versterken met 1 punt.

Is men zelf ritualist en heeft men ook rituelen bijstaan. Dan krijg je geen extra punten, maar je kunt een ritueel versterken met maximaal 5 punten. Dit kun je net zolang doen als je nog punten te besteden hebt.

Herken ritueel

Met deze vaardigheid kun je een rituele plek herkennen en herkennen hoe sterk deze is, daarnaast weet je of de plek op dat moment nog geschikt is voor een nieuw ritueel. Tijdens de

uitvoering van een specifiek ritueel kun je als toeschouwer een redelijke inschatting maken van het doel van dat ritueel.

Houtbewerking

Met deze vaardigheid kun je houtbewerken en je kent/ziet het verschil tussen de verschillende houtsoorten. Je kunt onder andere houten schilden herstellen.

Probeer het geheel in stijl te doen, er IC mee bezig te wezen en het geheel er leuk uit te laten zien. Denk er ook aan dat het repareren van een schild tijd, uiteraard afhankelijk van de schade die het schild heeft opgelopen, minimaal 2 minuten per schadepunt. Het maken van een compleet nieuw schild kost 2x het aantal schadepunten in minuten.

Tevens kost het herstellen ook 1 grondstof per schadepunt.

Men kiezen om zich te specialiseren (roleplay technisch), denk hierbij aan siersnijden, Meester Houtbewerker e.d.

Leerbewerking

Met deze vaardigheid kun je bont en leer bewerken en je ziet/kent het verschil tussen de verschillende bont-/leersoorten.

Probeer het geheel in stijl te doen, er IC mee bezig te wezen en het geheel er leuk uit te laten zien. Denk er ook aan dat het repareren van bepantsering, het vervangen van leer, tijd kost. In elk geval minimaal 2 minuten per schadepunt. Speel dit wel uit. Dus als je een gestud leer aan hebt, trek je deze uit en ga je er mee aan de slag. Het maken van een compleet nieuw pantser kost je 2x het aantal beschermingspunten in minuten per locatiedeel en je hebt nieuw leer of bont nodig.

Tevens kost het herstellen ook 1 grondstof per schadepunt.

Men kiezen om zich te specialiseren (roleplay technisch), denk hierbij aan sierkunst, Meester Leerbewerker e.d.

Metaalbewerking

Met deze vaardigheid kun je metaal bewerken, zoals het maken van een ploeg, een wapen of een harnas. Je kent/ziet het verschil tussen de verschillende metaalsoorten.

Probeer het geheel in stijl te doen, er IC mee bezig te wezen en het geheel er leuk uit te laten zien. Denk er ook aan dat het repareren van een harnas tijd kost. Dit kost je minimaal 5 minuten per schade punt. Speel dit wel uit. Dus als je een borst harnas hebt, trek deze uit en ga er mee aan de slag. Het maken van een compleet nieuw harnas kost je 4x het aantal beschermingspunten in minuten per locatiedeel.

Tevens kost het herstellen ook 1 grondstof per schadepunt.

Deze vaardigheid is binnen het spel te verbeteren, denk aan Meester Smid en het bewerken van andere metalen.

Men kiezen om zich te specialiseren (roleplay technisch), denk hierbij siersmeden, sieraden ed..

NB. Ambachten

Bovenstaande ambachten zijn de meest voorkomende ambachten binnen het spel, het is natuurlijk mogelijk dat jouw karakter een andere ambacht beheerst. Overleg even met de verhaalleiding of deze ambacht is toegestaan, en hoeveel punten deze kost.

4 SPREUKEN

Een karakter kan magie bezitten. Magie kan effecten bereiken die op een normale manier niet te verklaren zijn. Een deel van het LARP effect is het gebruik van fantasie. Magie is daar een belangrijke bron voor. Juiste voor magiërs en priesters wordt er erg op de creativiteit van de speler gerekend. Het uitspreken van een spreuk kan op veel manieren, maar de bedoeling is om er iets leuks en moois van te maken.

Als magiër heb je een boek nodig, waarin je spreuken staan om een spreuk te kunnen doen. In de meeste gevallen verkrijgt de magiër zijn magie door studie en volharding. Een priester staat vaak dicht bij zijn god en kan uit diens naam magische effecten en wonderen bereiken. Een priester dient het heilig symbool van zijn godheid te bezitten en te tonen tijdens het doen van zijn spreuk. Het is natuurlijk altijd leuk indien je bepaalde attributen of zaken gebruikt die alles er mooi uit laten zien.

Een Druide heeft een staf nodig als symbool van zijn levenswijze.
Een Dwergen Runensmid, heeft een aanbeeld en hamer nodig om zijn Runen te kunnen slaan
Een verhalenverteller heeft een boek/scroll nodig van waaruit hij zijn spreuken doet.

Voor het doen van spreuken heb je altijd beide handen nodig. Kun je een van je handen niet meer gebruiken? Dan kun je geen spreuken meer doen, dit totdat je beide handen weer kunt gebruiken. Ben je boek/scroll/heilig symbool of staf kwijt? Dan kun je eveneens geen spreuken meer doen, dit totdat je je boek/heilig symbool weer terug hebt.

De incantatie van een spreuk mag je zelf verzinnen als het effect van de spreuk maar duidelijk wordt genoemd. De incantatie moet minimaal 5 woorden bevatten en mag in elke bekende/onbekende taal zijn als het eind effect maar in het Nederlands is.
Bijvoorbeeld: Hai bla hai blad i bla bla.. In naam van Avalon, vernietig ondode niveau 1.

Magiër

De hoofdklasse is Magiër en je kunt kiezen uit 5 verschillende magiërklassen, afhankelijk van deze keuze krijg je de spreuken die bij jouw subklasse horen. Je kunt echter maar 1 subklasse kiezen. Je kunt geen kennis-schaduwmagiër spelen bijvoorbeeld.

Elementen-magiër: Deze Magiër onttrekt zijn energie aan alle elementen.
Necromantiër: Een heerser over de onlevenden. Duister, maar soms goed.
Kennis-magiër: Kennis is macht, boekenkennis en ervaringen helpen natuurlijk.
Schaduw-magiër: Deze Magiër leeft veelal in de schaduw. Vaak neutraal.
Emotie-magiër: Van nature erg sterk, heeft zijn emoties wel of niet onder controle.

Priester

De hoofdklasse is Priester en je kunt kiezen uit 5 verschillende priester klassen, afhankelijk van deze keuze krijg je de spreuken die bij jou subklasse horen Je gekozen Godheid hoeft niet altijd hand in hand te gaan met je gekozen klasse.

Priester van de genezing: Specialisten bij uitstek, zij doorgronden het leven.
Priester van de strijd: Zij ademen de strijd. Soms strijdlustig, soms ondersteunend.
Priester van Leven en Dood: Priesters met het hart op de tong, strijdend tegen onrecht.
Druide: Beschermers van natuur en balans
Elfen Drakenpriester: Trouwe volgelingen van de Draken met hun magische giften.

4.1 Magiër

4.1.1 Elementen-magiër

Spreuk niveau 1 naam: Bescherming door de aarde

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT DE AARDE HEM/HAAR/MIJ OMGEVEN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Diegene die de spreuk ondergaat krijgt direct 1 beschermingspunt op de borstlocatie erbij. Als je op die locatie geraakt wordt, vervalt EERST het beschermingspunt, daarna bepantsering- of levenspunten.

De persoon krijgt als het ware een donkere zandlaag om zich heen die de eerste klap opvangt.

Bij zonsopgang vervalt dit beschermingspunt, indien ongebruikt, automatisch. Deze spreuk kan maximaal 2x op een persoon actief zijn!!

Spreuk niveau 1 naam: Elementaire bal

Incantatie: (zelf in te vullen), VUURBAL/IJSBAL/WINDVLAAG/ROTSBLOK.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De spreker van de spreuk mag na het uitspreken van de spreuk 2 balletjes van schuim naar het slachtoffer gooien. Als hij/zij raakt, zal per geraakte bal 1 punt schade op die locatie veroorzaken. Je kunt een elementaire bal alleen succesvol afwerpen met een ijzeren schild.

Als element kun je bijvoorbeeld: vuur/water/lucht/aarde etc. aanroepen. Als men besluit slechts 1 balletje te gooien dan verliest het 2^e balletje automatisch zijn kracht na 1 minuut.

Spreuk niveau 1 naam: Rust door lucht

Incantatie: (zelf in te vullen), HOOR NIETS MEER DAN HET RUISEN VAN DE WIND.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer kan gedurende 5 minuten niets anders horen dan het ruisen van de wind.

Spreuk niveau 1 naam: Verblinding door vuur

Incantatie: (zelf in te vullen), ONTNEEM DEZE ONGELUKKIGE HET VUUR IN ZIJN/HAAR OGEN.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer is gedurende 1 minuut blind. Na 1 minuut komt het zicht weer langzaam terug.

Spreuk niveau 1 naam: Verstomming door water

Incantatie: (zelf in te vullen), WEES STIL.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer is gedurende 1 minuut. Door het water in en rond zijn mond kan hij geen woord uitbrengen. Na 1 minuut komt zijn stem weer langzaam terug.

Spreuk niveau 2 naam: Elementaire energie

Incantatie: (zelf in te vullen), IK GELEID MIJN ENERGIE EN VEROORZAAK EEN WOND!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De spreker van de spreuk doet na het uitspreken van de spreuk automatisch 2 steek schade op de genoemde locatie. Voor element kun je bijvoorbeeld: vuur/ijs/lucht/water/wind etc. aanroepen.

Spreuk niveau 2 naam: Glans der verdediging

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VRAAG EEN GLANS DER VERDEDIGING

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Magiër dient de spreuk continu te herhalen. Gedurende deze 1 minuut is de spreker van de spreuk beschermd tegen elke schade, fysiek dan wel magisch en tegen niveau 1 en 2 spreuken. De spreker van de spreuk mag zelf geen aanval uitvoeren en ook geen enkele andere spreuk doen dus ook geen andere defensieve en/of offensieve actie(s) doen zoals plunderen, verbinden, drankjes of kruidensmeersels toe dienen e.d. Doet hij/zij dit wel, dan verliest de spreuk onmiddellijk zijn werking.

Spreuk niveau 2 naam: Zegen der elementen

Incantatie: (zelf in te vullen), ELEMENTEN IK VRAAG UW BESCHERMING!!

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De spreker van de spreuk roept de verschillende elementen aan en krijgt de zegen der elementen. De Magiër zal één uur lang, of één gevecht, van elke schade, fysiek dan wel magisch, maar één schade ontvangen. Fatale schade zal fatale schade blijven.

De spreker van de spreuk mag zelf geen aanval uitvoeren en ook geen enkele andere spreuk doen dus ook geen andere defensieve en/of offensieve actie(s) doen zoals plunderen, verbinden, drankjes of kruidensmeersels toe dienen e.d. Doet hij/zij dit wel, dan verliest de spreuk onmiddellijk zijn werking.

4.1.2 Necromantiër

Spreuk niveau 1 naam: Creëer onlevende 1^{ste} orde

Incantatie: (zelf in te vullen), ONLEVENDE, STA OP EN LUISTER NAAR MIJN WOORDEN!!

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Alvorens deze spreuk uit te spreken dien je, een minimaal 10 minuten durend, ritueel uit te voeren op een net gestorven karakter, PC dan wel NPC. De onlevende die gecreëerd wordt, is een zombie. De zombie heeft 10 levenspunten totaal. Hij kan met een eenhandig wapen omgaan en is redelijk traag. Zombies zijn immuun voor alle geest beïnvloedende effecten. De onlevende gehoorzaamt je volledig en blijft bestaan tot zonsopgang of tot vernietiging. Na zonsopgang wordt het weer gewoon een lijk. Je kunt maximaal 2 onlevenden van de 1^{ste} orde controleren of je ze nu zelf creëert of dat je ze overneemt met controleer onlevende. Het is wel zo dat je een speler (PC dan wel NPC) bereid moet vinden om dit te spelen, deze laatste kan altijd stoppen met deze rol en vervangen worden door een andere NPC. Belangrijkste regel hierbij is; houd het leuk voor de ander.

Spreuk niveau 1 naam: Detecteer onlevende

Incantatie: (zelf in te vullen), DETECTEER DE ONLEVENDE.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Elke onlevende in een straal van 7 meter rond de caster moet zijn orde van onlevende noemen, behalve als deze hoger is dan de 3^e orde. Dit is dan alleen bekend bij de spreker van de spreuk.

Spreuk niveau 1 naam: Spreken met doden

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT MIJ SPREKEN MET DEZE GESTORVENE.

Afstand: Aanraking van het lijk.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De spreker van de spreuk moet het lijk van de gestorven persoon aanraken en blijven aanraken voor de duur van de spreuk en een klein ritueel op voeren. Dit ritueel dient tenminste 5 minuten te duren. Na afloop van deze 5 minuten kan men praten met de dode, deze moet, maximaal 3 vragen, naar waarheid antwoorden. Echter de antwoorden van de gestorven persoon bestaan uitsluitend uit ja of nee.

Spreuk niveau 1 naam: Veroorzaak wond.

Incantatie: (zelf in te vullen), IK LAAT JE KENNIS MAKEN MET JE STERFELIJKE ZIEL.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: De Necromantiër laat het slachtoffer kennismaken met sterfelijke pijn. Het hart van het slachtoffer stopt even met slaan. Het slachtoffer krijgt direct 1 punt schade op zijn/haar borstlocatie, hierbij bepantsering negerend.

Spreuk niveau 1 naam: Vrees

Incantatie: (zelf in te vullen), VREES MIJ!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer is gedurende 30 seconden erg bang voor de Necromantiër. Hij zal ver bij hem/haar uit de buurt willen zijn en dus proberen weg te rennen.

Spreuk niveau 2 naam: Controleer onlevende 1^{ste} orde

Incantatie: (zelf in te vullen), **CONTROLEER DEZE ONLEVENDE!!**

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Necromantiër kan door het uitspreken van deze spreuk één onlevende van de 1^{ste} orde aan hem binden. De onlevende gehoorzaamt volledig en blijft tot zonsopgang of tot vernietiging onder je controle. Na zonsopgang wordt het weer een gewoon lijk. Je kunt maximaal 2 onlevenden van de 1^{ste} orde controleren of je ze nu zelf creëert of dat je ze overneemt met “*controleer onlevende*”. Het is wel zo dat je een speler bereid moet vinden om dit te spelen. Of je krijgt een NPC toegewezen. Deze laatste kan altijd stoppen met deze rol en vervangen worden door een andere NPC. Belangrijkste regel hierbij is; houd het leuk voor de ander.

Spreuk niveau 2 naam: Creëer onlevende 2^{de} orde

Incantatie: (zelf in te vullen), **STA OP EN LUISTER NAAR MIJN WOORDEN!!**

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Alvorens deze spreuk uit te spreken dien je een 15 minuten durend ritueel uit te voeren op een net gestorven karakter, PC dan wel NPC. De onlevende die gecreëerd wordt, is een skelet of een geest. Het skelet heeft 20 levenspunten totaal en kan met 2 wapens of met een tweehandig wapen omgaan. Het skelet is niet traag. Verder is het skelet immuun voor scherpe schade, en hebben geest beïnvloedende spreuken geen effect.

De Geest heeft 5 algemene levenspunten. Geest beïnvloedende spreuken hebben geen effect.

De Geest kan niet worden aangeraakt en kan geen voorwerpen beetpakken, maar kan eventueel wel spreken. De Geest beschikt over 4x vrees mij, 4x verstoot en 1x creëer duisternis.

Deze gecreëerde Geest kan alleen worden geraakt door gezegende wapens.

De Geest of het Skelet gehoorzaamt volledig en blijft tot zonsopgang of tot vernietiging onder je controle. Na zonsopgang lost de Geest op vervalst het skelet tot stof.

De Necromantiër kan maximaal één onlevende van de 2^{de} orde of een Geest controleren.

Het is wel zo dat je een speler bereid moet vinden om dit te spelen. Of je krijgt een NPC toegewezen. Deze laatste kan altijd stoppen met deze rol en vervangen worden door een andere NPC. Belangrijkste regel hierbij is; houd het leuk voor de ander.

Spreuk niveau 2 naam: Halt

Incantatie: (zelf in te vullen), **IK BEVEEL JE OM HALT TE HOUDEN!!**

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Necromantiër zorgt ervoor dat het slachtoffer na het uitspreken van deze spreuk halt houdt. Het slachtoffer kan zich voor 10 seconden niet bewegen, ook niet als deze wordt aangevallen. Aangezien de Necromantiër een bevel geeft dat effect heeft op het bottenstelsel, werkt deze spreuk ook op onlevenden. De Necromantiër is de enige klasse die dit effect op een onlevende kan doen.

4.1.3 Kennis-magiër

Spreuk niveau 1 naam: Bescherming tegen magie

Incantatie: (zelf in te vullen), IK BESCHERM MEZELF TEGEN MAGIE.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De kennismagiër die deze spreuk uitspreekt hoeft het effect van één niveau 1 spreuk die op hem/haar wordt gebruikt niet te ondergaan.

Spreuk niveau 1 naam: Genees locatie

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT DEZE WOND GENEZEN ZIJN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de Magiër een locatie volledig genezen. (Max. 2 lichaampunten.)

De locatie zal weer naar zijn volle 2 punten gaan. Bij personen met "Lichaamskracht" zal men de spreuk nogmaals moeten doen om op 4 punten te komen. Bij de spreuk moet de gewonde locatie 30 seconden aangeraakt worden en moet zacht de spreuk blijven prevelen tot de wond is genezen.

Spreuk niveau 1 naam: Mentale Kracht

Incantatie: (zelf in te vullen), BESCHERM MIJN/DEZE DIE GEEST.

Afstand: Zelf/Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk ontdoet het effect van één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk op een ander. Deze spreuk kun je ook direct uitspreken om één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk gericht op jezelf tegen te gaan. In het laatste geval dien je de caster aan te wijzen. De meest voorkomende effecten die tenietgedaan kunnen worden, zijn vrees, charmeer en verwarring.

Spreuk niveau 1 naam: Voorkennis

Incantatie: (zelf in te vullen), IK MEDITEER OP ZOEK NAAR ANTWOORDEN.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Kennis-magiër heeft de mogelijkheid om te mediteren. Na een meditatie sessie van 10 minuten krijgt hij van de verhaalleiding een mysterieus advies over een te ondernemen actie.

Spreuk niveau 1 naam: Zien in magisch duister

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT MIJ ZIEN WAT HET DUISTER VERHULT.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De persoon die deze spreuk ondergaat kan zien in het duister, zowel natuurlijk als magisch. Dit effect blijft gedurende 5 minuten.

Spreuk niveau 2 naam: Bescherming tegen pijlen

Incantatie: (zelf in te vullen), IK BESCHERM MEZELF TEGEN PIJLEN.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Diegene die spreuk uitspreekt is gedurende 5 minuten beschermd tegen pijlen. Andere wapens hebben wel effect, spreuken ook. De Magiër dient de spreuk continu te herhalen.

Er kunnen maximaal 2 mensen mee genieten van deze spreuk. Deze zullen met beide handen de kennismagiër moeten vasthouden. De spreker van de spreuk mag zelf geen aanval uitvoeren en ook geen enkele andere spreuk doen dus ook geen andere defensieve en/of offensieve actie(s) doen zoals plunderen, verbinden, drankjes of kruidensmeersels toe dienen e.d. Doet hij/zij dit wel, dan verliest de spreuk onmiddellijk zijn werking.

Spreuk niveau 2 naam: Bescherming tegen zwaarden

Incantatie: (zelf in te vullen), IK BESCHERM MEZELF TEGEN ZWAARDEN.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Diegene die spreuk spreekt is gedurende 5 minuten beschermd tegen zwaarden.

Magische en ongezegende wapens hebben wel hun effect en spreuken ook. De Magiër dient de spreuk continu te herhalen. Er kunnen maximaal 2 mensen mee genieten van deze spreuk. Deze zullen met beide handen de kennismagiër moeten vasthouden. De spreker van de spreuk mag zelf geen aanval uitvoeren en ook geen enkele andere spreuk doen dus ook geen andere defensieve en/of offensieve actie(s) doen zoals plunderen, verbinden, drankjes of kruidensmeersels toe dienen e.d. Doet hij/zij dit wel, dan verliest de spreuk onmiddellijk zijn werking.

Spreuk niveau 2 naam: Waarheid

Incantatie: (zelf in te vullen), LEUGENS VERDWIJNEN, DE WAARHEID ZAL VERSCHIJNEN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer van deze spreuk moet drie vragen naar waarheid met ja of nee beantwoorden. De Magiër zal een minimaal 5 minuten durend ritueel moeten houden, alvorens deze spreuk werkt. Het slachtoffer dient de volledige 5 minuten lichamelijk en geestelijk aanwezig en bij kennis te zijn.

4.1.4 Schaduw-magiër

Spreuk niveau 1 naam: Creëer duisternis

Incantatie: (zelf in te vullen), LICHT VERDWIJN, DUISTER VERSCHIJN.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Er wordt een magische duisternis gecreëerd rond de Magiër die gedurende 5 minuten blijft. De duisternis blijft in het gebied hangen. Men dient een voorwerp op de grond te plaatsen die het centrum aangeeft. In deze duisternis zien is alleen mogelijk met de spreuk "zien in magisch duister".

Spreuk niveau 1 naam: Creëer licht

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT ER LICHT ZIJN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Gedurende 10 minuten is er een lichtbol in de hand van de Magiër te zien, deze lichtbol verlicht een ruimte tot 5 meter buiten de Magiër. Dit lichteffect heft het effect van: "creëer duisternis" niet op. (een speler mag voor deze spreuk een OC lichtbron, bijvoorbeeld een breekstaafje, gebruiken voor het effect van deze spreuk)

Spreuk niveau 1 naam: Openen en sluiten

Incantatie: (zelf in te vullen), IK OPEN/SLUIT DIT OBJECT.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Magiër is in staat om een slot, kistje, deur e.d. of iets wat daarop lijkt te openen of te sluiten. Een magisch afgesloten slot kan echter niet geopend worden op deze wijze, wel is het nog steeds mogelijk om het voorwerp voldoende schade toe te brengen en het kapot te maken. De vraag is dan natuurlijk wel, wat is voldoende schade.

Spreuk niveau 1 naam: Verdwijning

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT DIT VOORWERP VERDWIJNEN.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Het is voor een schaduwmagiër mogelijk om een object ter grootte van een hand te laten verdwijnen, zolang hij/zij het vast heeft met een maximale tijdsduur van 30 minuten. Dit geldt dus ook voor bijvoorbeeld een dolk. Objecten kunnen niet zomaar in het niets opgaan, dus dit moet buiten het zicht van andere spelers en NPC's houden. Het dramatisch laten verschijnen het verdwenen objecten, zoals een dolk, is natuurlijk altijd mogelijk.

Spreuk niveau 1 naam: Zien in magisch duister

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT MIJ ZIEN WAT HET DUISTER VERHULT.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De persoon die deze spreuk ondergaat kan zien in het duister, zowel natuurlijk als magisch. Dit effect blijft gedurende 5 minuten.

Spreuk niveau 2 naam: Behoud

Incantatie: (zelf in te vullen), IK SMEEK OM HET BEHOUD VAN DEZE PERSOON.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Zolang de spreker van deze spreuk de spreuk blijft herhalen en de persoon aanraakt met beide handen, zal de aangeraakte persoon niet sterven aan dodelijke verwondingen, ziektes of giften. Als de spreuk wordt onderbroken doordat de schaduwmagiër stopt met het uitspreken van de spreuk, of het slachtoffer niet meer met beide handen aanraakt, zal de tijd die de persoon nog te leven had voordat de persoon aangeraakt werd weer afnemen. De werking van de spreuk is dan gestopt en moet opnieuw worden uitgesproken, en kost opnieuw kostbare mana.

Spreuk niveau 2 naam: Ongezegend wapen

Incantatie: (zelf in te vullen), IK ONTZEGEN DIT WAPEN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de spreker van de spreuk een wapen ontzegenen. Hierdoor kan het wapen voor 15 minuten of 1 gevecht ongezegende schade doen. Dit soort schade is extra pijnlijk (uitsluitend roleplay technisch) voor goede karakters, zoals Ridders en Paladijnen. Deze schade negeert de spreuk: "bescherming tegen zwaarden". Deze spreuk werkt alleen op wapens. Raakt een ongezegend een gezegend wapen, dan verliezen beide wapens hun effect.

Spreuk niveau 2 naam: Vernietig onlevende van de 1^{de} orde

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERNIETIG DEZE ONLEVENDE VAN DE EERSTE ORDE!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De onlevende die aangewezen wordt, zal tot als vergaan. Als deze spreuk op een levend wezen wordt gedaan krijgt de spreker een terugslag met een "sla neer" effect. Onlevenden met een hogere orde van onlevend zijn, voelen een pijn steek, maar ondergaan geen schade. Men kan door middel van een wig van magiërs te vormen de spreuk krachtiger maken zodat ook hogere graden vernietigd kunnen worden.

4.1.5 Emotie-magiër

Spreuk niveau 1 naam: Mentale Kracht

Incantatie: (zelf in te vullen), BESCHERM MIJN/DEZE/DIE GEEST.

Afstand: Zelf/Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk ontdoet het effect van één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk op een ander. Deze spreuk kun je ook direct uitspreken om één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk gericht op jezelf tegen te gaan. In het laatste geval dien je de caster aan te wijzen. De meest voorkomende effecten die tenietgedaan kunnen worden, zijn vrees, charmeer en verwarring.

Spreuk niveau 1 naam: Veroorzaak pijn

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VEROORZAAK PIJN!!

Afstand: Aanraking op blote huid.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: De spreker van de spreuk moet het slachtoffer aanraken op blote huid. Als hij/zij dit doet zal de spreuk op die locatie een ongelofelijke pijn veroorzaken. Dit doet echter geen schade, slachtoffer moet echter wel de pijn uitspelen. De pijn stopt als de spreker van de spreuk de locatie los laat of schade ondergaat. Ook hier geldt: houd het leuk, ook voor het “slachtoffer”.

Spreuk niveau 1 naam: Verstoot

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERSTOOT UIT MIJN NABIJHEID.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Wanneer deze spreuk over je heen krijgt, kun je niet meer binnen 5 meter van de spreker komen voor een periode van 5 minuten.

Spreuk niveau 1 naam: Verwarring

Incantatie: (zelf in te vullen), WEES VERWARD!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer is voor de duur van 30 seconden totaal verdwaasd en in de war. Hierdoor niet in staat tot normale acties. De spreuk verliest zijn effect als het slachtoffer met kracht wordt geraakt (hoeft geen schade te zijn).

Spreuk niveau 1 naam: Vrees.

Incantatie: (zelf in te vullen), VREES MIJ!!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: De aangewezen persoon is voor 30 seconden lang bang voor diegene die spreuk doet. Hij zal ver bij hem uit de buurt willen zijn en dus proberen weg te rennen.

Spreuk niveau 2 naam: Fascineer

Incantatie: (zelf in te vullen), WEES GEFASCINEERD DOOR MIJN STEM.

Afstand: Maximaal 3 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer van deze spreuk is totaal gefascineerd door de stem van diegene die tot hem spreekt. De spreker zal door moeten blijven spreken om de aandacht te houden van het slachtoffer. Het slachtoffer zal in de buurt van de Magiër blijven zolang deze spreekt. De magiër moet wel een zinnig verhaal opsteken en mag niet langer dan 2 seconden pauzeren.

Je weet achteraf wat je gedaan hebt en ook door wie je gefascineerd bent.

De spreuk verliest zijn kracht als de spreker stopt met spreken of als het slachtoffer met kracht wordt geraakt, dit hoeft geen schade te doen. Verder eindigt de spreuk als het slachtoffer duidelijk in een gevaarlijke situatie terechtkomt. Bedenk wel: Het moet leuk blijven.

Spreuk niveau 2 naam: Slaap

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERZOEK JE OM TE SLAPEN!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan iemand in slaap gebracht worden door gedurende 10 seconden te praten en/of te zingen. Gedurende deze tijd dient het slachtoffer geen schade te krijgen anders werkt de spreuk niet. Tijdens deze eerste 10 seconden zal het slachtoffer de Magiër niet kunnen aanvallen. Het slachtoffer slaapt voor 10 minuten. Men kan met 30 seconden schudden het slachtoffer wakker schudden. Ook als schade wordt toegebracht aan het slachtoffer zal deze ontwaken. Ook koud water werkt.

Spreuk niveau 2 naam: Splijt

Incantatie: (zelf in te vullen), IK SPLIJT DAT VOORWERP.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk laat het voorwerp waarop de spreuk gericht is in stukjes breken. De spreuk werkt niet op (on)levende wezens. Echter wel op voorwerpen. Deze mogen niet groter zijn dan deur lengte en niet meer wegen dan 30 kg. Het gespleten voorwerp kan alleen met de “Lijm” of “Repareer” spreuken weer gemaakt worden. Dit kost geen grondstof.

Een in een voorwerp geslagen Rune kan echter niet meer gerepareerd worden.

4.1.6 Dwergen Runensmid

Aangezien het gebruik van Runen op een andere manier gebeurt dan het casten van spreuken, willen we eerst wat algemene richtlijnen voor het gebruik van Runen geven. Een Rune dient in een voorwerp, bv: een wapen, pantser of amulet geslagen te worden. Het smeden van één Rune kost 5 minuten per niveau en de Runensmid heeft daarvoor een smidse nodig. Belangrijk hierbij is dat het smeden ook echt uitgespeeld wordt.

De Runensmid kan altijd voelen of er een rune actief is op een voorwerp.

(Belangrijk: Zie ook Runen onder 2.1.3 Dwergen)

Rune niveau 1: Rune van Bescherming

Soort: Pantser.

Effect: Op het moment dat je deze Rune in de bepantsering smeedt en deze geactiveerd wordt, telt het die bepantsering als één klasse hoger qua bescherming (dus pantser +1).

De Runensmid dient tijdens het smeden een activatiewoord aan de Rune te verbinden. De drager van het wapen kan vervolgens op een willekeurig moment de Rune éénmalig activeren.

Op de gedragen locatie(s) waar de Rune in de bepantsering is geslagen (en geactiveerd!) geeft lichte bepantsering je dan in totaal 2 beschermingspunten (in plaats van 1), halfzware bepantsering 3 punten (in plaats van 2) en zware bepantsering 4 beschermingspunten (in plaats van 3).

Dit effect blijft gedurende 1 uur (gevechtsloos) of één gevecht.

Rune niveau 1: Rune van Magie

Soort: Wapen.

Effect: De rune van magie geeft een wapen een magisch aura, de rune smid dient tijdens het smeden een activatiewoord aan de rune te verbinden. De drager van het wapen kan vervolgens op een willekeurig moment de rune éénmalig activeren, waarna het wapen 4x magische schade doet.

Dit effect blijft, na activatie, gedurende 30 minuten (gevechtsloos) of één gevecht.

Rune niveau 1: Rune van Moed

Soort: Amulet.

Effect: De rune van moed wordt in een amulet geslagen, de rune smid dient tijdens het smeden een activatiewoord aan de rune te verbinden. De drager van het amulet kan het amulet activeren als hij het doelwit is van een geest beïnvloedende spreuk. Hierdoor zal de drager het effect van vrees, charmeer en verwarring niet ondergaan. Op het moment dat de rune smid tijdens het smeden 2 mana gebruikt, zal het amulet dit effect 2x kunnen oproepen.

Dit effect blijft, na activatie, gedurende 30 minuten (gevechtsloos) of één gevecht.

Rune niveau 1: Rune van Wijsheid

Soort: Wapen.

Effect: De rune van magie geeft een wapen een magisch aura, de rune smid dient tijdens het smeden een activatiewoord aan de rune te verbinden. De drager van het wapen kan vervolgens op een willekeurig moment de rune éénmalig activeren, waarna het wapen 4x steek schade doet. Dit effect blijft, na activatie, gedurende 30 minuten (gevechtsloos) of één gevecht.

Rune niveau 1: Talisman Rune

Soort: Amulet.

Effect: Deze talisman is erg speciaal en kan alleen samen met een andere Magiër of Priester gemaakt worden. De Runensmid elke willekeurige uitgesproken niveau 1 spreuk van een Magiër of Priester opvangen en tijdens het smeden opslaan in de talisman.

De Runensmid moet wel zijn beschermingsmaatregelen nemen, daar hij immers een aversie heeft tegen de magie van zijn klant. Hij zal zijn oren moeten afdekken en zal dus ook niet weten welke spreuk er in het amulet terecht komt.

In de praktijk betekent dit dat hij één niveau 1 spreuk van een ander in de talisman smeedt en er een activatiewoord aan verbindt. Zowel de Runensmid als de Magiër of Priester dienen de benodigde mana te investeren. De drager van de talisman kan vervolgens op een willekeurig moment de rune éénmalig activeren.

Dit effect blijft, na activatie, gedurende 30 minuten (gevechtsloos) of één gevecht.

Rune niveau 2: Rune van Geestelijke kracht

Soort: Wapen.

Effect: De Rune van geestelijke kracht geeft een wapen een magisch aura. De Runensmid dient tijdens het smeden een activatiewoord aan de rune te verbinden. De drager van het wapen kan vervolgens op een willekeurig moment de Rune éénmalig activeren, waarna hij zich gedurende één gevecht onoverwinnelijk voelt. De drager voelt geen pijn, doch de schade komt wel gewoon aan. Men kan dus doorvechten tot zijn borstlocatie op 0 levenspunten staat.

Verder hebben geest beïnvloedende spreuken tijdens dit gevecht geen effect op de drager.

Dit effect blijft, na activatie, gedurende 1 uur (gevechtsloos) of één gevecht.

Rune niveau 2: Rune van Kracht

Soort: Wapen

Effect: De rune van kracht geeft een wapen een magisch aura, de rune smid dient tijdens het smeden een activatiewoord aan de rune te verbinden. De drager van het wapen kan vervolgens op een willekeurig moment de rune éénmalig activeren, waarna het wapen gedurende één gevecht 1 extra schade doet. Een eenhandig wapen kan op deze manier maximaal 2 schade doen en een tweehandig wapen maximaal 3 punten schade.

Dit effect blijft, na activatie, gedurende 1 uur (gevechtsloos) of één gevecht.

Rune niveau 2: Rune van Verdediging

Soort: Amulet.

Effect: De rune van verdediging wordt in een amulet geslagen, de rune smid dient tijdens het smeden een activatiewoord aan de rune te verbinden. De drager kan het amulet op een willekeurig moment activeren, waarna de drager gedurende 30 seconden immuun is voor alle fysieke schade en alle niveau 1 en 2 spreuken. De drager mag zelf geen aanval uitvoeren, geen andere spreuken, noch een andere actie offensief of defensief doen. (Het aanbrengen van kruidenmengsels, verbinden e.d. vallen ook hieronder.)

Dit effect blijft, na activatie, gedurende 1 uur (gevechtsloos) of één gevecht.

4.2 Priester

4.2.1 Priester van de genezing

Spreuk niveau 1 naam: Genees locatie

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT DEZE WOND GENEZEN ZIJN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan een Priester een locatie genezen. De locatie zal weer naar zijn volle 2 punten gaan. Bij "Lichaamskracht" zal men de spreuk nogmaals moeten doen om op 4 punten te komen. Tijdens de spreuk dient de locatie met schade 30 seconden aangeraakt te worden en dient de spreuk zacht gepreveld te worden tot de wond genezen is.

Spreuk niveau 1 naam: Onderzoek gewonde

Incantatie: (zelf in te vullen), VIND UIT WAT DEZE PERSOON MANKEERT!!

Afstand: Aanraking op blote huid.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Priester moet het slachtoffer aanraken. Als hij dit één minuut lang heeft gedaan, weet hij wat deze persoon mankeert. De Priester van de genezing weet in meeste gevallen ook hoe hij dit genezen moet.

Spreuk niveau 1 naam: Verhulling

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERDWIJN VOOR DEZE STRIID.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de Priester van de genezing onzichtbaar worden. Dit effect blijft 5 minuten. Tijdens deze spreuk mag de Priester gewoon lopen en genezingspreuken doen. De Priester mag niet rennen, voorwerpen oppakken e.d., noch een andere actie (anders dan genezingspreuken) offensief of defensief doen. Doet hij/zij dit wel, dan wordt de Priester weer zichtbaar,

Spreuk niveau 1 naam: Verwijder gif

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERWIJDER DIT GIF

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de Priester een gif van niveau 1 verwijderen uit het lichaam van het slachtoffer. De Priester moet de (borst)locatie voor 30 seconden aangeraakt houden. De schade welke veroorzaakt is door het gif blijft bestaan, alleen het gif wordt verwijderd.

Spreuk niveau 1 naam: Verwijder verstijving

Incantatie: (zelf in te vullen), IK ONTDOE DIT LICHAAM VAN VERSTIJVING

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Bij de aangeraakte persoon wordt de verstijving verwijderd. De Priester moet de (borst)locatie voor 1 minuut aangeraakt houden. Eventuele schade blijft bestaan, alleen de verstijving wordt verwijderd.

Spreuk niveau 2 naam: Verwijder dit zware gif/verstening

Incantatie: (zelf in te vullen), IK ONTDOE DIT LICHAAM VAN DIT ZWARE GIF/VERSTENING

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de Priester één gif niveau 1 of niveau 2 verwijderd OF de verstening wordt verwijderd. De Priester moet de (borst)locatie voor 2 minuten aangeraakt houden.

De schade welke veroorzaakt is door het gif blijft bestaan, alleen het gif wordt verwijderd.

Bijvoorbeeld: Fataal gif veroorzaakt een fatale wond, naast het te verwijderen gif, moet de schade nog genezen worden.

Spreuk niveau 2 naam: Genees fatale wond

Incantatie: (zelf in te vullen), IK GENEES DEZE FATALE WOND.

Afstand: Aanraking

Soort: Niet geest beïnvloedend

Effect: Met deze spreuk kan de Priester der genezing een fatale wond genezen. Alle locaties gaan naar (maximaal) 1 punt. De schade die over blijft dient apart nog genezen te worden.

De Priester dient gedurende vijf minuut de borstlocatie met 2 handen aan te raken en de spreuk te blijven prevelen. Het is mogelijk om extra mana voor deze spreuk te gebruiken. Indien de Priester 10 minuten de spreuk blijft prevelen, dan kan hij/zij met 4 mana alle locaties op (maximaal) 2 punten zetten. Het is mogelijk om de laatste variant te gebruiken als er geen fatale wond is, maar het slachtoffer wel erg veel schade heeft gekregen.

Spreuk niveau 2 naam: Verwijder ziekte

Incantatie: (zelf in te vullen), IK GENEES U VAN DEZE ZIEKTE.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Priester moet voor deze spreuk de persoon met 2 handen voor 1 minuut aangeraakt houden en de spreuk blijven prevelen. Deze spreuk heft het effect van de ziekte op die op het ziektekaartje staat. Men moet natuurlijk wel weten wat het slachtoffer mankeert, anders werkt de spreuk niet!

4.2.2 Priester van de strijd

Spreuk niveau 1 naam: Goddelijke kracht

Incantatie: (zelf in te vullen), IK ROEP U AAN EN VEROORZAAK EEN WOND!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Priester moet het slachtoffer kunnen zien. Vervolgens kan hij/zij 2 balletjes van schuim gooien, deze balletjes staan voor de goddelijke kracht die door de vingers van de spreker naar het slachtoffer geleid worden. Als men besluit slechts 1 balletje te gooien dan verliest de 2^e automatisch zijn kracht na 1 minuut.

Spreuk niveau 1 naam: Repareer

Incantatie: (zelf in te vullen), REPAREER DIT VOORWERP.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk repareert één voorwerp dat kapot gegaan is. Dit betekent dat schilden, pantsers en wapens die teveel schade hebben gekregen, hierdoor hersteld kunnen worden. Om dit effect te kunnen bereiken dien je een ritueel uit te voeren dat in minuten net zolang duurt als het aantal schadepunten dat het te repareren voorwerp, schild/bepantsering etc. heeft opgelopen. Voor een dolk staat 5 minuten, 10 minuten voor een éénhandig wapen en 15 minuten voor een tweehandig wapen.

Een voorwerp dat meer dan zijn maximale schade heeft gehad, kan niet meer gerepareerd worden. Een in een voorwerp geslagen Rune kan echter niet meer hersteld worden.

Spreuk niveau 1 naam: Sla neer

Incantatie: (zelf in te vullen), IK SLA JE NEER!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De door de Priester aangewezen persoon wordt naar de grond geslagen. De persoon loopt geen schade op, echter hij/zij kan pas na 5 seconden weer op staan.

Spreuk niveau 1 naam: Vernietig onlevende

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERNIETIG DEZE ONLEVENDE VAN DE EERSTE ORDE!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De onlevende die aangewezen wordt, zal tot as vergaan. Als deze spreuk op een levend wezen wordt gedaan krijgt de spreker een terugslag met een "sla neer" effect. Onlevenden met een hogere orde van onlevend zijn, voelen een pijn steek, maar ondergaan geen schade van de spreuk. Men kan door middel van een wig van magiërs te vormen de spreuk krachtiger maken zodat ook hogere graden vernietigd kunnen worden.

Spreuk niveau 1 naam: Zien in magisch duister

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT MIJ ZIEN WAT HET DUISTER VERHULT.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend

Effect: De persoon die deze spreuk ondergaat kan zien in het duister, zowel natuurlijk als magisch. Dit effect blijft gedurende 5 minuten.

Spreuk niveau 2 naam: Halt

Incantatie: (zelf in te vullen), IK BEVEEL JE OM HALT TE HOUDEN!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer kan na uitspreken van deze spreuk over hem/haar voor 10 seconden niet bewegen. Ook niet, als hij/zij zou worden aangevallen.

Spreuk niveau 2 naam: Splijt

Incantatie: (zelf in te vullen), IK SPLIJT DAT VOORWERP.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk laat het voorwerp waarop de spreuk gericht is in stukjes breken. De spreuk werkt niet op (on)levende wezens. Echter wel op voorwerpen. Deze mogen niet groter zijn dan deur lengte en niet meer wegen dan 30 kg. Het gespleten voorwerp kan alleen met de “Lijm” of “Repareer” spreuken weer gemaakt worden. Een ambachtsman kan alleen een nieuwe maken van de stukjes.

Een in een voorwerp geslagen rune kan echter niet meer gerepareerd worden.

Spreuk niveau 2 naam: Zegen wapen

Incantatie: (zelf in te vullen), IK ZEGEN DIT WAPEN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de spreker van de spreuk een wapen zegenen. Hierdoor kan het wapen in het eerstvolgende gevecht gezegende schade doen. Dit effect blijft tot zonsopgang of gedurende het eerste gevecht. Deze spreuk werkt alleen op wapens.

Als een gezegend wapen wordt geraakt door een ongezegend wapen dan gaat het effect van beide zegeningen verloren.

4.2.3 Priester van Leven en Dood

Spreuk niveau 1 naam: Detecteer onlevende

Incantatie: (zelf in te vullen), DETECTEER DE ONLEVENDE.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Elke onlevende in een straal van 7 meter rond de Priester moet zijn orde van onlevende noemen, behalve als deze hoger is dan van de 3^e orde. Dit is dan alleen bekend bij de spreker van de spreuk.

Spreuk niveau 1 naam: Heilig water

Incantatie: (zelf in te vullen), ZUIVER EN ZEGEN DIT WATER.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Door het uitspreken van deze spreuk kan de Priester maximaal 3 doses Heilig Water creëren. Dit water kan bijvoorbeeld gebruikt worden om een gebied te reinigen/zegenen, zoals bij een graf. Ook kan het dienen als ritueel component of kan men het gebruiken om een plaats te zuiveren van slechte invloeden zodat de plaats zuiver is voor een ritueel of gebed.

Heilig Water kan **NIET** op wapens e.d. “gesmeerd” worden... water blijft immers niet op staal etc. zitten.

Spreuk niveau 1 naam: Vernietig onlevende

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERNIETIG DEZE ONLEVENDE VAN DE EERSTE ORDE!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De onlevende die aangewezen wordt, zal tot als vergaan. Als deze spreuk op een levend wezen wordt gedaan krijgt de spreker een terugslag met een “sla neer” effect. Onlevenden met een hogere orde van onlevend zijn, voelen een pijn steek, maar ondergaan geen schade. Men kan door middel van een wig van Priesters te vormen de spreuk krachtiger maken zodat ook hogere graden vernietigd kunnen worden.

Spreuk niveau 1 naam: Verstoort

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERSTOOT UIT MIJN NABIJHEID.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Wanneer deze spreuk over je heen krijgt, kun je niet meer binnen 5 meter van de spreker komen voor een periode van 5 minuten.

Spreuk niveau 1 naam: Zegen graf

Incantatie: (zelf in te vullen), IK ZEGEN DIT GRAF EN GEEF RUST AAN DEZE DODE.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Wederopstanding en/of herrijzenis is niet meer mogelijk. De dode kan dus niet meer door een Necromantiër tot een onlevende gemaakt worden, natuurlijk zijn er Meester Necromantiërs met zo'n sterke magie die hier doorheen kunnen breken. Maar het lijk is veilig voor de meeste Necromantiërs.

Spreuk niveau 2 naam: Halt

Incantatie: (zelf in te vullen), IK BEVEEL JE OM HALT TE HOUDEN!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer kan na uitspreken van deze spreuk over hem/haar voor 10 seconden niet bewegen. Ook niet, als deze zou worden aangevallen.

Spreuk niveau 2 naam: Genees fatale wond

Incantatie: (zelf in te vullen), IK GENEES DEZE FATALE WOND.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de Priester een fatale wond genezen. Alle locaties gaan naar maximaal 1 punt. De schade die over blijft dient apart nog genezen te worden. De Priester dient gedurende vijf minuut de borstlocatie met 2 handen aangeraakt te houden en de spreuk te blijven prevelen. Het is mogelijk om extra mana voor deze spreuk te gebruiken. Indien de Priester 10 minuten de spreuk prevelt, kan hij/zij met 4 mana alle locaties op maximaal 2 punten zetten. Het is mogelijk om de laatste variant te gebruiken als er geen fatale wond is, maar het slachtoffer wel erg veel schade heeft gekregen.

Spreuk niveau 2 naam: Zegening

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VRAAG UW BESCHERMING!!

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De spreker van de spreuk roept zijn Godheid aan en krijgt zijn zegen.

De Priester zal één uur lang van elke schade, fysiek dan wel magisch, maar één schade ontvangen. Fatale schade zal fatale schade blijven.

4.2.4 Elfen Drakenpriester

Spreuk niveau 1 naam: Conversie

Incantatie: (zelf in te vullen), VERANDER MIJN MAGIE IN RITUELE ENERGIE.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk geeft de Drakenpriester de mogelijkheid om een deel van zijn mana om te zetten in rituele punten. Tijdens het uitspreken van de spreuk bepaalt de Drakenpriester hoeveel mana hij/zij wil omzetten, de kosten van deze spreuk zijn die hoeveelheid plus één.

Spreuk niveau 1 naam: Mentale Kracht

Incantatie: (zelf in te vullen), BESCHERM MIJN/DEZE DIE GEEST.

Afstand: Zelf/Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk ontdoet het effect van één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk op een ander. Deze spreuk kun je ook direct uitspreken om één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk gericht op jezelf tegen te gaan. In het laatste geval dien je de caster aan te wijzen. De meest voorkomende effecten die tenietgedaan kunnen worden, zijn vrees, charmeer en verwarring.

Spreuk niveau 1 naam: Lijm

Incantatie: (zelf in te vullen), LIJM DIT VOORWERP.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Drakenpriester kan magie bundelen om een magisch kapot gemaakt voorwerp weer te lijmen. Dit werkt ook op voorwerpen die door schade kapot gegaan zijn, echter niet op voorwerpen die hun maximale schade gehad hebben. Met deze spreuk kunnen voorwerpen die door “*Splijt*” schade of door de “*Splijt*” spreuk gebroken zijn weer worden gemaakt.

Een in een voorwerp geslagen rune kan echter niet meer gerepareerd worden.

Spreuk niveau 1 naam: Struikel

Incantatie: (zelf in te vullen), LET OP JE STRUIKELT.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk zorgt ervoor dat het slachtoffer denkt dat hij struikelt, hierdoor zal hij dan ook daadwerkelijk op de grond vallen. Voorwaarde is wel dat het slachtoffer in beweging is, anders kun je hem/haar niet overtuigen van het struikelen.

Spreuk niveau 1 naam: Weef magie

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT ME EEN WORDEN MET MIJN MAGISCHE ENERGIE.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk laat de Drakenpriester een worden met zijn magische energie om er zo een deel van te kunnen bewaren. Als de Drakenpriester deze spreuk uitsprekt, heeft deze de dag erna de beschikking over twee extra mana. Deze spreuk kan maximaal twee keer per dag gebruikt worden, wat dan dus ook 2 mana kost. Op het moment dat een Drakenpriester deze spreuk gebruikt, hangt er tot zonsopgang een magisch aura rond de Drakenpriester. Dit magisch aura wordt herkend door andere Drakenpriesters.

(Dit dient zichtbaar gemaakt te worden door het heiligsymbool in zilverfolie te wikkelen)

Spreuk niveau 2 naam: Betover wapen

Incantatie: (zelf in te vullen), IK BETOVER DIT WAPEN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de Drakenpriester één wapen betoveren, hierdoor doet het wapen magische schade.

De spreuk blijft op het wapen gedurende het eerste gevecht, of tot zonsopgang.

Spreuk niveau 2 naam: Ontbranding

Incantatie: (zelf in te vullen), IK LAAT HET VUUR JE VERTEREN.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de caster zijn interne magie laten ontbranden en het slachtoffer in een bal van vuur dompelen. Het slachtoffer krijgt op alle locaties 1 punt steek schade. Daarna is het effect van het vuur weg, wel zal het slachtoffer er verbrand uitzien.

Spreuk niveau 2 naam: Magisch aura

Incantatie: (zelf in te vullen), IK HUL MEZELF IN MAGIE.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan de caster zijn interne magie als een aura om zich heen leggen.

De Drakenpriester dient de spreuk continu te herhalen. De Drakenpriester is vervolgens gedurende één gevecht immuun voor alle niveau 1 en 2 spreuken en magische wapens. Tijdens het effect van de spreuk kan hij/zij geen enkele andere spreuk uitspreken, noch een wapen of iets dergelijks hanteren.

Spreuk niveau 3 naam: Drakenvuur

Incantatie: (zelf in te vullen), DRAKENVUUR, VERTEER MIJN VIJAND. (4 mana)

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De spreker van de spreuk strekt zijn armen uit, in één hand zijn heiligsymbool vasthoudend en roept duidelijk zijn doelwit en de te raken locatie. (de eerste schadeklap is altijd de borstlocatie, daarna is de Drakenpriester vrij in het kiezen van een locatie)

De Drakenpriester moet ten alle tijden zich blijven concentreren op zijn doelwit.

Uit het symbool lijkt als het ware een vuurstraal te ontspringen. De vuurstraal treft het doelwit, dat een sla neer krijgt en 1 hp schade op de borstlocatie ontvangt. Na 10 seconden volgt opnieuw 1 hp schade op de door de Drakenpriester te noemen locatie. Na nogmaals 10 seconden volgt opnieuw 1 hp schade op de door de Drakenpriester te noemen locatie. Na nogmaals 10 seconden volgt opnieuw 1 hp schade op de door de Drakenpriester te noemen locatie.

(De spreuk duurt dus maximaal 30 seconden.)

Wordt de concentratie van de caster onderbroken, dan moet hij de spreuk opnieuw doen als hij dit wil. (Uiteraard tegen opnieuw 4 mana.)

De caster mag na het aanwijzen van zijn doelwit niet van doelwit veranderen, tenzij hij de spreuk opnieuw doet. (Uiteraard tegen opnieuw 4 mana.)

Wel staat het de caster ten alle tijden vrij, na de sla neer + 1 hp schade te stoppen. (Uiteraard kost het de caster evengoed 4 mana.)

4.2.5 Druïde

Spreuk niveau 1 naam: Doornen

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT DE DOORNEN DIT HOUTEN WAPEN VERSTERKEN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: Een houten wapen laat doornen zien en doet de eerstvolgende 4 klappen één extra schade. Een staf doet dan dus 3 punten schade. Een éénhandig wapen kan maximaal 2 punten schade doen en een tweehandig wapen maximaal 3. De drager van het wapen heeft geen last van de doornen.

Spreuk niveau 1 naam: Natuurlijk herstel

Incantatie: (zelf in te vullen), MOEDER NATUUR GEEF MIJ MIJN LEVEN TERUG.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Druïde geneest levenspunten door deze spreuk, voorwaarde is wel dat hij/zij zich in de natuur bevindt. Verder dient de Druïde geen inspannende dingen te doen, dus niet vechten, kruiden zoeken, casten en/of rennen. Elke 5 minuten dat de Druïde voldoet aan de voorwaarde van de spreuk, geneest hij/zij één levenspunt. Op het moment dat de Druïde niet aan de genoemde voorwaarde(n) voldoet, of geen schade meer heeft, eindigt de spreuk.

Spreuk niveau 1 naam: Verbergen in de natuur

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT DE NATUUR ME VERBERGEN.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Druïde kan de natuurlijke camouflage van de natuur gebruiken. Op het moment dat de Druïde een mans hoge struik of boom vast heeft kan hij/zij voor 5 minuten onzichtbaar worden. Als de Druïde de struik of boom loslaat wordt hij/zij weer zichtbaar.

Spreuk niveau 1 naam: Verharde huid

Incantatie: (zelf in te vullen), LAAT DE BAST ME BESCHERMEN.

Afstand: Zelf.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De Druïde krijgt een donkere bastlaag om zich heen die de eerste klappen opvangt. De Druïde krijgt direct 2 algemene beschermingspunten erbij. Als je op een locatie geraakt wordt die door deze spreuk wordt beschermd, dan vervallen EERST deze beschermingspunten. Daarna pas de (eventuele) pantserpunten en/of levenspunten. Dit effect blijft gedurende 30 minuten (gevechtsloos) of één gevecht. Deze spreuk is niet cumulatief.

Spreuk niveau 1 naam: Verstoot

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERSTOOT JE UIT MIJN NABIJHEID.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Wanneer deze spreuk over je heen krijgt, kun je niet meer binnen 5 meter van de spreker komen voor een periode van 5 minuten. De Druïde ziet er voor het slachtoffer uit als een groot, ontzagwekkend dier.

Spreuk niveau 2 naam: Behoud

Incantatie: (zelf in te vullen), MOEDER NATUUR IK SMEEK OM HET BEHOUD VAN DEZE PERSOON.

Afstand: Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Moeder natuur blaast het leven in de ontvanger van de spreuk, zodat deze niet zal sterven.

Zolang de Druïde deze spreuk blijft herhalen en de persoon aangeraakt blijft houden met beide handen, dan zal de aangeraakte persoon niet sterven aan verwondingen, ziektes en/of giften, zelfs als ze fataal zijn. Als de spreuk wordt onderbroken doordat de spreker stopt met het uitspreken van de spreuk, of het slachtoffer niet meer met beide handen aanraakt, dan zal de tijd die de persoon nog te leven had voordat de persoon aangeraakt werd weer afnemen.

De werking van de spreuk is dan gestopt en moet opnieuw worden uitgesproken, en kost opnieuw kostbare mana.

Spreuk niveau 2 naam: Slaap

Incantatie: (zelf in te vullen), SLAAP ALS EEN BEER IN ZIJN WINTERSLAAP!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Met deze spreuk kan iemand in slaap gebracht worden. Het slachtoffer slaapt voor 10 minuten. Men kan met 30 seconden schudden het slachtoffer wakker schudden. Ook als schade wordt toegebracht aan het slachtoffer zal deze ontwaken, ook koud water werkt.

Spreuk niveau 2 naam: Verstrengel

Incantatie: (zelf in te vullen), WORTELS EN TAKKEN KOM TOT LEVEN.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Niet geest beïnvloedend.

Effect: De wortels en takken rondom het slachtoffer komen tot leven en verstrengelen zijn/haar voeten. Het slachtoffer kan niet meer weglopen gedurende 1 minuut. Na 20 schade zijn de wortels en takken kapot geslagen. Deze spreuk kan alleen in een omgeving waar natuur aanwezig is gebruikt worden.

4.2.6 Verhalenverteller

Spreuk niveau 1 naam: Afleiding

Incantatie: (zelf in te vullen), KIJK UIT, ACHTER JE!!!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: De aangewezen persoon moet achter zich kijken.

Spreuk niveau 1 naam: Charmeer

Incantatie: (zelf in te vullen), WEES GECHARMEERD VAN ME.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk zal het slachtoffer het idee geven dat de spreker van de spreuk zijn/haar beste vriend is en deze dan ook zo behandelen. Deze spreuk geeft echter geen controle over het slachtoffer. De spreuk heeft een duur van 30 seconden.

Je weet achteraf niet meer wat je gedaan hebt, maar wel door wie je gecharmeerd bent.

Spreuk niveau 1 naam: Mentale Kracht

Incantatie: (zelf in te vullen), BESCHERM MIJN/DEZE DIE GEEST.

Afstand: Zelf/Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Deze spreuk ontdoet het effect van één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk op een ander. Deze spreuk kun je ook direct uitspreken om één niveau 1 geest beïnvloedende spreuk gericht op jezelf tegen te gaan. In het laatste geval dien je de caster aan te wijzen. De meest voorkomende effecten die tenietgedaan kunnen worden, zijn vrees, charmeer en verwarring.

Spreuk niveau 1 naam: Vervloek persoon

Incantatie: (zelf in te vullen), IK VERVLOEK JE, JE GROOTSTE ANGST ZAL WAARHEID WORDEN.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer wordt vervloekt en denkt dat zijn/haar grootste angst waarheid is.

Het is mogelijk voor de verhalenverteller om zo een grote angst “aan te praten” door een goed verhaal of lied, het effect duurt dan net zolang als de verhalenverteller praat of zingt.

Het slachtoffer blijft echter altijd binnen de invloedssfeer (een straal van 7 meter) van de Verhalenverteller.

Het slachtoffer mag zelf bedenken hoe dit uit te spelen, het effect is in ieder geval dat hij/zij afgeleid is. Denk aan angst voor spinnen, kleine ruimtes of zo.

Spreuk niveau 1 naam: Verwarring

Incantatie: (zelf in te vullen), WEES VERWARD!

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer is voor de duur van 30 seconden totaal verdwaasd en in de war. Hierdoor niet in staat tot normale acties. De spreuk verliest ook zijn effect als het slachtoffer met enige kracht wordt geraakt. Denk hierbij aan een “klap” in het gezicht

Spreuk niveau 2 naam: Fascineer

Incantatie: (zelf in te vullen), WEES GEFASCINEERD DOOR MIJN STEM.

Afstand: Maximaal 7 meter.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer van deze spreuk is totaal gefascineerd door de stem van de verhalenverteller. De spreker zal door moeten spreken om de aandacht te houden van het slachtoffer. Het slachtoffer zal in de buurt van de Verhalenverteller blijven zolang deze spreekt. De Verhalenverteller moet wel een zinnig verhaal houden en mag niet langer dan 2 seconden pauzeren. De spreuk verliest zijn kracht als de spreker stopt met spreken of als het slachtoffer met kracht wordt geraakt. Verder eindigt de spreuk als het slachtoffer duidelijk in een voor hem/haar gevaarlijke situatie terecht komt.

Je weet achteraf wat je gedaan hebt en ook door wie je gefascineerd bent.

Spreuk niveau 2 naam: Heldenmoed.

Incantatie: (zelf in te vullen), LUISTER NAAR MIJ EN VOEL JE EEN HELD.

Afstand: Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer van deze spreuk is totaal gefascineerd door het verhaal van de verhalenverteller en voelt zich gedurende één gevecht een held. Hij/zij voelt zich gedurende het eerstvolgende gevecht onoverwinnelijk. De held voelt geen pijn en kan dus doorvechten tot zijn borstlocatie op 0 levenspunten staat. Schade komt echter wel normaal aan, maar doordat men geen pijn voelt zullen armen en benen lichaamsdelen indien hun locatie op 0 komt te staan gewoon blijven werken. Dit totdat de spreuk is uitgewerkt, dan zal alles voel-/merkbaar worden. Verder hebben geest beïnvloedende spreuken tijdens dit gevecht geen invloed op de "held".

Spreuk niveau 2 naam: Waarheid

Incantatie: (zelf in te vullen), LEUGENS VERDWIJNEN, DE WAARHEID ZAL VERSCHIJNEN.

Afstand: Aanraking.

Soort: Geest beïnvloedend.

Effect: Het slachtoffer van deze spreuk moet drie vragen naar waarheid met ja of nee beantwoorden. De Verhalenverteller zal een minimaal 5 minuten durend ritueel moeten houden, alvorens deze spreuk werkt. Het slachtoffer dient de volledige 5 minuten lichamelijk en geestelijk aanwezig en bij kennis te zijn.

Bijlage: Vaardigheden & klassen schema

Vaardigheden			Klassen							
	Kosten	Groep	Krijger	Woudloper	Dief	Genezer	Magiër	Priester	Alchemist	Ritualist
Handeren van kleine wapens	0	Vechten								
Handeren van werpwapens	2									
Handeren van eenhandige wapens	2									
Handeren van tweehandige wapens	5									
Dragen van lichte bepantsering	2									
Dragen van halfzware bepantsering	3									
Dragen van zware bepantsering	4									
Handeren van een klein schild	2									
Handeren van een normaal schild	3									
Handeren van een groot schild	4									
Links en rechtshandig	3									
Rekenen	0		Reizen							
Waardeherkenning	2									
Handeren van staven	4									
Lichaamskracht	8									
Verrassingsaanval	5									
Sloten openen	3									
Verbergen in schaduw	6									
Handeren van een boog	4									
Kaart maken	0									
Woudlopen	2									
Spoor herkennen	2									
Lezen & schrijven	1	Magie								
Lezen & schrijven vreemde taal	1									
Herken bijzonder voorwerp	2									
Magiër magie niveau 1	4									
Magiër magie niveau 2	8									
Lezen & schrijven magisch schrift	3									
Priester magie niveau 1	4									
Priester magie niveau 2	8									
Lezen & schrijven priester schrift	3									
Gebruik van manapoel	2									
Maken & gebruiken scroll	4									
EHBG	3	Inspiratie								
Praten met dieren	3									
Kruidenleer	3									
Leer der ziektes	3									
Kruidengenezing niveau 1	3									
Kruidengenezing niveau 2	6									
Maken van drankjes niveau 1	3									
Maken van drankjes niveau 2	6									
Giffenleer	4									
Genezen van giften	4									
Maken van giften niveau 1	4									
Maken van giften niveau 2	8									
Blauw bloed (gekocht)	2	Kennnis								
Blauw bloed (erfelijk of verdient)	4									
Kennisniveau 1	2									
Kennisniveau 2	4									
Rituelen bijstaan	1									
Herken ritueel	3									
Ritualist niveau 1	5									
Ritualist niveau 2	10									
Houtbewerken	2									
Leerbewerken	3									
Metaalbewerken	4									

Aanvullingen op en extra uitleg van de regelset

- Sloten openen: Nee dit is GEEN vaardigheid die iedereen in de basis kan, het is iets wat iedereen mag proberen. Wie weet lukt het door stom toeval eens een keer. Een dief die de vaardigheid bezit krijgt nu 1 steentje om het makkelijker te maken.

Iemand die de vaardigheid sloten openen NIET heeft, mag slechts 1 poging doen. Lukt het niet, dan is het slot blijvend te moeilijk voor je en is een nieuwe poging zinloos. Deze vaardigheid is IC te verbeteren.

- Beroepen uitoefenen als speler is altijd al mogelijk geweest. Ben hier zelf creatief in, want voorwaarde is wel dat men daar geen verwachtingen mee creëert. Ja je mag een bakker spelen, en als je koekjes meeneemt en ic verkoopt, verdien je wellicht iets. Je mag ook best een landheer spelen, maar verwacht niet dat er ic een hoop kristal jouw kant op komt op het moment dat jij je landerijen verkoopt.
- De 2/3 regel voor bepantsering blijft gehanteerd. Wel gaan we daar iets soepeler mee om, d.w.z. iemand die bv een armbrace draagt over de hele onderarm, krijgt op de armen de bonuspunten. Dit telt NIET als men slechts polsbraces draagt. Leren harnas dat op het bovenbeen valt, gecombineerd met beenbraces tellen ook samen.
- Een krijger kan dingen leren o.a. zoals een sla neer. Voorwaarde hiervoor is dat hij/zij over lichaamskracht beschikt. Indien men een speciale aanval leert, kan hij deze doen. De krijger zal één vaardigheid per evenement kunnen leren.

Bij de eerste vaardigheid krijgt hij een kaart. Als de vaardigheid gebruikt wordt levert hij de kaart in. Dan kan hij dit die dag niet meer. Er zijn 5 skills, dus na de 1^e vaardigheid krijgt de krijger een aanvalskaat. Na het leren van een 2^e vaardigheid kan hij nog steeds slechts eenmaal per dag een speciale aanval doen. Als hij een 3^e skill heeft geleerd krijgt hij/zij een 2^e aanvalskaat, en heeft hij/zij ze allemaal, dan krijgt hij/zij een 3^e, waardoor er dus 3 speciale aanvallen mogelijk zijn per dag. Komt de krijger een tegenstander tegen die ook lichaamskracht heeft, delen zij het effect van de speciale aanval.