



SYMBOLS

REGELSYSTEEM

VERSIE 1.0



VOORWOORD

In november 2004 is Symbols geboren als LARP evenement dat het net even iets anders doet dan de traditionele LARPs in Nederland. Vier man is toen begonnen met Symbols en inmiddels omvat de crew al negen man.

We zijn klein begonnen en al redelijk gegroeid. Door hulp van mede LARP organisaties zoals Enneade en het vertrouwen van een aantal spelers die wel eens iets nieuws wilde proberen zijn we er nu nog steeds. Dit klinkt allemaal erg dramatisch, maar als een groep mensen die in hun vrije tijd evenementen organiseert is het lastig om je hoofd boven water te houden.

Tegenwoordig staan we helemaal op eigen benen en elk evenement is voor ons weer een nieuwe uitdaging om de spelers een leuk weekend te bezorgen. Tot nog toe is het goed gelukt en dat gaan we, als het aan ons ligt, zo houden. Game on!

- De Symbols crew

"Though large it be, stone by stone and home by home, this world shall know perfection." – Kadreal, lid van de council





INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding	5
2. Wat is LARP?.....	6
3. Rollenspel	7
3.1. Algemeen	7
3.2. Vaardigheden	7
3.3. Gevechten	7
3.4. Talen	8
3.5. What You See Is What You Get.....	9
4. Regels.....	10
4.1. Calls	10
4.1.1. Standaard calls	10
4.1.2. Calls in gevechten	11
4.2. Gevechten	12
4.2.1. De Basis	12
4.2.2. Wapens, Pantser en Schilden	12
4.2.3. Gebroken Uitrustingen	13
4.2.4. Genezing	13
4.2.5. Veilig Vechten	13
4.2.6. Theatraal Vechten	14
4.2.7. LARP Wapens.....	14
4.3. Magie	14
4.3.1. Casten	14
4.3.2. Scrolls.....	15
4.3.3. Spreuken Ontwikkelen	16
4.4. Leersysteem	16
4.4.1. Dingen Aangeleerd Krijgen	16
4.4.2. Dingen Aan Anderen Leren	17
5. Karakter creatie	19
5.1. De Basis	19
5.2. Vaardigheden.....	19
5.3. Talen	19
5.4. Achtergrond	19
5.5. Inschrijven	20
5.6. Opsturen	20
6. Vaardigheden.....	21
6.1. Alchemist	21
6.2. Bibliothecaris	22
6.3. Dief	24
6.4. Genezer	25
6.5. Houtbewerker	27
6.6. Kleermaker	28
6.7. Krijger - Constitutie	29
6.8. Krijger - Finesse	31
6.9. Krijger - Kracht	32
6.10. Leerbewerker	33
6.11. Magier.....	34
6.12. Priester - Deathcult	35
6.13. Priester - Grand Protector	37
6.14. Priester - Nature Worship.....	38



1. INLEIDING

Wat je nu leest is het regelsysteem voor de Symbols evenementen. Alle informatie en regels die je nodig hebt om te komen spelen op één van onze evenementen is in dit document terug te vinden.

De spreuken en recepten voor verschillende vaardigheden in het spel kan je in het desbetreffende spreuken of receptendocument vinden of op de site. Dit document beperkt zich echt alleen tot de regels. De setting is dus ook apart te lezen.



Als je helemaal nieuw bent bij LARP is hoofdstuk 2 een goed beginpunt. Hier doen wij uit de doeken wat LARP precies inhoud en wat je kan verwachten als je naar één van onze evenementen komt.

Wat wij onder rollenspel zien wordt uitgebreid verteld in hoofdstuk 3. Wat te doen met een ambacht dat je gaat uitvoeren, wat te doen met gevechten en natuurlijk het belangrijke WYSIWYG. Wat dat betekent? Hoofdstuk 3 dus.

De daadwerkelijke regels vallen onder hoofdstuk 4. Hoeveel hitpoints iedereen heeft, hoe magie werkt, you name it, het is er te vinden.

Bij ons speel je een personage. Of dat nou een personage is dat onder het kopje speler valt of figurant, het maakt niet uit, je zult hem of haar moeten maken. Een personage ben jij niet, het is een personage en het zal daarom ook vaak andere vaardigheden hebben dan jijzelf. Hoofdstuk 4 leidt je stap voor stap door het karakter creatie proces.

Het personage dat je gaat spelen gaat verschillende vaardigheden hebben. Dit zijn er zoveel dat er een apart hoofdstuk aan is geweid, namelijk hoofdstuk 5. Alles over de specifieke vaardigheden is hier terug te vinden.

Als je met vragen blijft zitten dan is er op het evenement altijd een OC balie aanwezig waar je met je vragen terecht kan. Ook kan je iemand van de crew mailen. De details daarvan zijn op onze site terug te vinden onder het kopje crew. De site is te bereiken op <http://www.symbols-larp.com>.





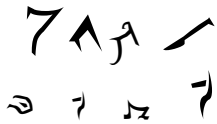
2. WAT IS LARP?

LARP is een afkorting voor de term Live Action Role Playing. Er zijn vele vormen van roleplay spellen. Een van de meeste bekende vormen is de tabletop variant waar je een personage bedenkt en waarmee je onder leiding van een 'dungeon master' (verhalen verteller) rond de tafel een verhaal beleeft. Bijna alle LARP evenementen draaien om een fantasy setting a la 'Lord of the Rings' met elven, dwergen, orcs en allerlei andere fantasie rassen. Symbols gebruikt zelf een totaal nieuwe setting met weer andere rassen, zoals de Nightkin, Sun en Changelings.

Bij LARP ga je het personage dat je bedenkt echt uitspelen door middel van acteren. Je schrijft je in voor een evenement en pakt de trein of auto die kant op. Eenmaal daar zet je jouw tentje op en kleed je jezelf aan in een kostuum dat je hebt gekocht of zelf gemaakt hebt en ga je het spel in. Eenmaal in het spel probeer je jezelf zoveel mogelijk te gedragen zoals het personage dat je bedacht hebt zou doen.



Gedurende een LARP zul je tijdens het uitspelen van je personage soms in gevechten terecht komen. Alle gevechten moeten plaatsvinden met speciale LARP wapens die bestaan uit een harde kern met daar omheen een schuimlaag om de klap te verzachten en een latexlaag voor de sier. Je kunt deze wapens zelf maken, maar veiligheidseisen zijn erg streng en het is daarom vaak makkelijker om een wapen te kopen van een professioneel bedrijf. In het gevecht kun je geraakt worden waarbij je hit points of levens punten verliest. Als je door je hit points heen bent is je personage dood. Dit is niet zo erg als het misschien lijkt, het is natuurlijk jammer, maar je kunt dan een nieuw personage bedenken en daarmee verder spelen.



Natuurlijk is een fantasy wereld zonder magie niet compleet. Je zult dan ook op bijna alle evenementen een soort van magie aantreffen. Aangezien dit moeilijk echt te verbeelden is wordt dit meestal met wat acteer werk uitgespeeld waarna bijvoorbeeld het doelwit van de spreuk wordt aangewezen. Door de regels van het evenement door te lezen weet je meestal wel wat de spreuken doen.

Spelleiders zullen verhaallijnen in het spel gooien waar jouw personage weer op kan reageren. Andere spelers helpen de spelleiders deze verhaallijnen uit te voeren door bijvoorbeeld monsters te spelen, een handelaar of wat dan ook.

Een Symbols evenement is ongeveer 80 man groot en draait vooral om het rollenspel en de communicatie over en weer tussen de verschillende personages. Buiten speltijd kan er gezellig wat nagepraat worden. Het is vooral een sociale bezigheid waar je met een lading mensen een groot spel gaat spelen.



3. ROLLENSPEL

Rollenspel is wat je in principe een heel weekend gaat doen als je naar een Symbols evenement komt. Je speelt een karakter en anderen spelen andere karakters. Je zal dat karakter moeten spelen tegenover een publiek van andere spelers.

3.1. ALGEMEEN

Bij Symbols willen we een zo hoog mogelijk rollenspel gehalte neerzetten. Kleding en props (voorwerpen die bij het spel gebruikt worden) helpen hierbij, maar het ligt natuurlijk vooral aan de mensen die op het evenement zijn. Dit zullen wij natuurlijk stimuleren door een goed verhaal neer te zetten en onze figuranten goed in te lichten zodat jullie hier genoeg kansen voor krijgen. Daarnaast wordt er in principe een stuk plot geschreven voor iedereen waarvan wij een achtergrond ontvangen. Je bent natuurlijk zelf ook verantwoordelijk voor een leuk evenement. Blijf vooral in karakter en wees niet bang om op verhaal in te gaan dan zal de verveling niet toeslaan. Bedenk dingen en betrek er andere spelers bij, zoek het spel op. Achter elk personage ligt een verhaal, ook achter figuranten, ga erop in, maak er wat van, laat je van je beste kant zien.



Als je twijfelt wat te doen is het soms praktisch om te denken wat zou men leuker vinden om te zien. Je kan in een situatie naar de tempel gaan om een gebed te doen en vervolgens stil voor het altaar zitten. Je kunt echter ook voor datzelfde altaar gaan zitten en een gebed opdragen met iedereen eromheen. Dat is zeker niet simpel en het vereist lef, maar het is wel erg goed rollenspel.

Nog een voorbeeld: Één van je stamgenoten is vergiftigd en geneest waarschijnlijk uiteindelijk vanzelf wel weer, maar hij zal dan wel veel pijn leiden. Je kan wachten tot hij vanzelf geneest. Je kunt echter ook langs de genezers gaan en daar rondvraag doen, vervolgens bij de bibliothecarissen navraag doen over dat specifieke gif en uiteindelijk bij de alchemisten uitkomen voor een tegengif. Zo heb je een hele lading spelers bij jouw spel betrokken.

3.2. VAARDIGHEDEN

Iedereen kan in principe met alle wapens omgaan en iedereen kan in principe pantser dragen. Welke wapens je daadwerkelijk mee vecht en of je pantser draagt is natuurlijk je eigen keuze. Kun jij spoorzoeken, jongleren, allerlei dingen met kaarten of wat dan ook dan is dat mooi en moet je vooral je gang gaan.

Daarnaast zijn er vaardigheden die aan bepaalde beroepen gebonden zijn en alleen op die manier te leren zijn. Als je bijvoorbeeld pantser wilt leren repareren zul je bij een smid in de leer moeten die je het vak kan leren. Ook hierbij is natuurlijk het belangrijkste dat dit uitgespeeld wordt. Spendeer je een redelijke hoeveelheid tijd om je vak te leren en speel je dit uit dan kun je per evenement een niveau omhoog gaan in die vaardigheid. Meer hierover in hoofdstuk 4. Maar speel het dus uit. Neem als leerbewerker lapjes leer mee en ga hiermee aan de gang. Als je een alchemist bent dan willen we flesjes, vloeistoffen, kruiden, etc. zien.

3.3. GEVECHTEN

Het is geen perfecte wereld en je zult ongetwijfeld van tijd tot tijd in een gevecht verzeild raken. Het is belangrijk om te onthouden dat hoewel een larp wapen geen pijn doet dit



geroepen dan doe je je ogen weer open en dan speel je uit dat wat je ziet net spontaan is gebeurt.

4.1.2. CALLS IN GEVECHTEN

CRUSH

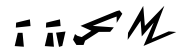
Als je crush schade krijgt dan gaat wat ermee geraakt is kapot. Je schild, je pantser en als dat er niet is gaat de locatie waarop je geraakt bent naar 0 hitpoints.

DOUBLE

Dit roept men om aan te geven dat een slag 2 schade doet in plaats van 1. Erg pijnlijk dus. De slag moet wel raken om dit effect te hebben.

DISARM

Als dit wordt geroepen moet je jouw wapen laten vallen, want hij ontglipt je. Je kunt hem daarna gewoon weer oppakken. Als je met twee wapens vecht, laat je er één vallen.



FATAL

Als dit op je gericht wordt val je meteen neer met 0 hitpoints op de locatie waarop je geraakt bent. Je bloed dood binnen een minuut als er niets aan gedaan wordt.

FEAR

Je wordt doodsbang. Je rent hard weg. Let hier wel bij op dat je niet over iets struikelt, veiligheid is het belangrijkste. Je zegt no effect als een fear spreuk geen effect heeft. Als men dit gebruikt zegt men er een tijd bij, zo lang ben je onder invloed.

NO EFFECT

Wat het ook is wat je deed, het heeft geen enkel effect. Op spoken inslaan heeft bijvoorbeeld weinig nut.

PAIN

Als dit wordt geroepen heb je enorme pijn, je rolt over de vloer van de pijn en kan geen andere acties uitvoeren. Als men dit gebruikt zegt men er een tijd bij, zo lang ben je onder invloed.

SHATTER

Als dit wordt geroepen dan zal het op iets gemikt zijn wat kapot kan gaan. Een zwaard, schild, pantser, flesje, etc. Het object spat spontaan kapot uit elkaar. Er blijven wel scherven over, maar het is niet meer te gebruiken zonder reparatie.

SPIRIT

Als dit soort schade wordt geroepen dan is het wapen dat het toedient gezegend door de goden en doet het meer schade tegen wezens die hiervoor gevoelig zijn. Denk aan ondoden bijvoorbeeld.

STUN

Je staat vast. Je kunt niets doen zolang je stunned bent. Als men dit gebruikt zegt men er een tijd bij, zo lang ben je onder invloed.

SUBDUE

Subdue is een type schade dat je kunt doen als je niet dodelijke wonden wilt toedienen.



Met de botte kant van je zwaard bijvoorbeeld. Zeg subdue bij een slag en de schade geneest zichzelf automatisch na 5 minuten. Je kunt niet doodbloeden aan subdue schade. Je kunt wel bewusteloos raken door subdue schade.

THROUGH

Dit type schade komt dwars door je pantser heen en negeert dus eventuele pantserpunten. Magische spreuken doen dit vaak, of extreem sterke bogen.

4.2. GEVECHTEN

Gevechten horen altijd veilig te gebeuren en volgens de regels. Lees dit aandachtig door. Er wordt verwacht dat je het kent.

4.2.1. DE BASIS

Je lichaam is in het spel opgedeeld in 5 locaties. Je torso, linker arm, rechter arm, linker been en rechter been. Elke locatie heeft 2 hitpoints. Dat betekent dat je er 2 klappen kan krijgen voordat je er niks meer mee kan. Als je 2 schade krijgt op je torso dan val je bewusteloos neer en bloed je in 5 minuten dood. Tel dit dan ook rustig mee voor jezelf. Na 5 minuten ben je dood en kan je naar de OC spelleiding gaan om een nieuw karakter te maken. Als je op een andere locatie 2 schade krijgt kan je deze locatie niet meer gebruiken, sterker nog, het doet zoveel pijn dat je uit het gevecht zal moeten terugtrekken. Je bloedt alsnog binnen 5 minuten dood, maar je kunt actief naar hulp zoeken.



De gemiddelde opgepompte actieheld uit een hollywood film kan wellicht prima leven met 0 hitpoints op een locatie, maar de realiteit is dat je met zo'n verwonding niet verder kunt vechten. Als een arm of been op 0 HP komt te staan dan dien je onmiddellijk het gevecht af te breken en je te laten genezen. Je mag je natuurlijk wel verdedigen terwijl je terugtrekt.

Een wapen doet dus 1 schade, na 2 klappen op 1 locatie ben je dus aardig de pineut. Als iemand je echter meteen dood wil dan kan dat, je hoeft niet altijd maar 5 minuten te gaan wachten. Je kunt een doodsteek toebrengen. Ga er even mooi voor staan en steek mooi theatraal toe. Dan ben je dood zonder 5 minuten lang dood te bloeden. Bedenk echter dat het een speler is die wellicht ietwat teleurgesteld kan zijn als je hem zomaar doodsteekt. Gebruik doodsteken dus met mate.

Soms worden lichaamsdelen er ook helemaal afgeslagen, dan zul je op zoek moeten gaan naar een goede chirurg, of iemand voor je laten zoeken.

4.2.2. WAPENS, PANTSER EN SCHILDEN

Op Symbols hoef je geen vaardigheden te kopen om met wapens om te gaan. Als jij vindt dat je karakter met een lang zwaard overweg kan, dan moet hij dat vooral doen. Elk soort wapen doet 1 schade als men raakt. Je mag maar 1 wapen tegelijk gebruiken. Als je er toch 2 wilt gebruiken zal je de vaardigheid krijger – finesse moeten nemen. Houd in het geval van een boog er rekening mee dat je pijlen niet meer gebruikt kunnen worden als je ze eenmaal hebt afgeschoten. Houtbewerkers kunnen pijlen voor je maken. Wapens kunnen verder kapot door een crush effect of een shatter effect.

Pantser is ook simpel. Je mag het dragen. Het nadeel van in zwaar pantser rondlopen merk je snel genoeg. Het voordeel is dat je er toch wel vaker door geraakt kan worden. Voor het pantser dat je draagt krijg je een aantal pantserpunten op de locatie waarop je



dat draagt. Je kunt daar dan een aantal keer worden geraakt zonder dat het je een hitpoint kost. Het kost je wel een pantserpunt en je pantser is kapot op die locatie als je er nog 0 pantserpunten overhebt. Je kunt wel plaat over leer dragen, maar je krijgt hiervoor alleen de pantserpunten van het hoogste pantser, in dat geval dus plaat. Een voorbeeld: Een krijger draagt plaat op zijn torso en chain op zijn armen. Dan heeft hij op zijn torso 3 pantserpunten, zijn armen 2 pantserpunten en zijn benen geen pantserpunten.

- Leer tot studded leer - 1 pantserpunt
- Chain, scale - 2 pantserpunten
- Plaat - 3 pantserpunten



Als priester of magiër kan je geen spreuken casten als je pantser aanhebt. Als priester van de Grand Protector zijn er echter opties om toch te casten in pantser.

Je kunt ook een schild dragen. Dit kan ook kapot, maar niet door normale schade. Schilden kunnen kapot door bijvoorbeeld een crush of shatter effect.

4.2.3. GEBROKEN UITRUSTINGEN

Als een pantser, schild of wapen kapot is moet je het laten maken voordat je het weer kan gebruiken. Vindt een smid, leerbewerker of houtbewerker. Je hoeft je geen zorgen te maken dat je altijd met kapotte dingen blijft zitten want tussen evenementen door gaan we er vanuit dat alles wordt gemaakt. Op het evenement zelf is het aan te raden het zo snel mogelijk te laten repareren. Je zou maar in een gevecht terecht komen zonder dat je een wapen hebt.

4.2.4. GENEZING

Als je gewond bent dan moet je op één of andere manier zorgen dat je er weer hitpoints bij krijgt. Er zijn priesters, genezers en alchemisten in het spel die dit voor je zouden kunnen regelen. Het is aan jou om ze op te zoeken. Of ze moeten je vinden natuurlijk. Zij weten hoe genezen in zijn werk gaat. Jij onthoudt alleen hoeveel schade je op elke locatie hebt en hoe lang het nog duurt voor je dood bent.



4.2.5. VEILIG VECHTEN

LARP vechten is natuurlijk heel anders dan echt vechten. We houden ons aan een aantal regels die je in het echte leven niet hebt. Hier zijn ze op een rijtje, maar op de LARP zelf zal iedereen bij de veilig vechten demonstratie aanwezig moeten zijn.

- Hoofd is geen locatie, je mikt niet op iemands hoofd, punt.
- Je mag niet steken met je wapen. Dat zou eventueel het uitschieten van je kern kunnen bevorderen, wat niet aan te raden is.
- Je mag mensen niet in de edele delen slaan. Dat zou jij ook niet op prijs stellen.
- Hou je klappen in! Men voelt toch wel dat men geraakt wordt.
- Sla nooit bovenhands, men krijgt dan neigingen om te bukken en dan raak je iemands hoofd.
- Buk niet, het mag wel, maar dan is het je eigen schuld als je een klap tegen je hoofd ontvangt.
- LARP vechten is low contact. De wapens mogen elkaar raken, verder niets. Je kunt niet iemand bij zijn nek pakken of in zijn maag slaan.
- Druk je wapen niet door tegen iemands anders wapen. LARP wapens zijn al duur genoeg als je ze niet kapot maakt.



- Als je achteruit wilt stappen of vallen kijk dan eerst achter je of dit wel veilig kan.

4.2.6. THEATRAAL VECHTEN

Als je vecht, moet je dat ook laten zien. Je houdt een stuk metaal van een aantal kilo in je handen, niet een stuk schuim! Gedraag je ernaar. Als je geraakt wordt, schreeuw het dan uit, vloek desnoods (beschaafd). Het doet pijn!

4.2.7. LARP WAPENS

LARP wapens zijn een heel aparte kunst. Wij raden aan om een LARP wapen te kopen. Maar of je ze nu koopt of zelf maakt, er zijn veiligheidseisen en hier wordt op gecheckt tijdens een evenement.

- Je mag de kern niet voelen.
- Het hele wapen, behalve het handvat, moet omhult zijn door zacht schuim.
- As je er een aardige tik mee krijgt mag het niet echt pijn doen.
- De kern moet goed vastzitten.
- Het wapen mag niet zwiepen.
- Je moet je klappen ermee in kunnen houden. Niet te zwaar dus.
- Bogen, kruisbogen, etc. mogen niet meer dan 30 pond trekkracht hebben.

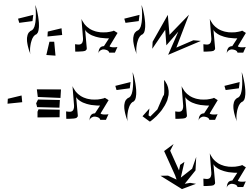
Op het evenement is een wapenkeuring aanwezig en loopt er altijd iemand rond die oplet of wapens nog steeds veilig zijn. Denk na, zou je zelf geslagen willen worden met jouw wapen? Gebruik common sense.

4.3. MAGIE

Magie heeft ook regels. Veel regels van magie zijn per spreuk en soort magie verschillend. Maar een aantal dingen zijn hetzelfde.

4.3.1. CASTEN

Het casten van een spreuk is niet zo simpel als "magic arrow!" roepen. Nee, een spreuk op Symbols heeft een incantatie, een beweging die je moet maken en soms een component dat gebruikt wordt. Natuurlijk hoe moeilijker een spreuk, hoe moeilijker de incantatie, bewegingen en componenten.



De incantatie van een spreuk staat geschreven op een scroll of in je spreukenboek waar de spreuk in staat. Het is handig hem uit je hoofd te leren. Met je spreukenboek onder je arm overal heen lopen is nogal onpraktisch. Als je de spreuk niet goed incanteert dan werkt hij ook niet.

Bij een spreuk staat ook beschreven wat je met je handen moet doen om de spreuk te laten werken. Tijdens de incantatie zal je dus een aantal bewegingen moeten maken. Van simpel wijzen tot best ingewikkelde bewegingen.

Als laatste hebben sommige spreuken componenten nodig. Ook die staan bij je spreuken, maar hou er rekening mee dat je die spreuk dus niet kan casten als je de componenten er niet voor hebt. Erg irritante spreuken zijn diegene die het component verbruiken, waardoor je weer een nieuw component nodig hebt.



Let op: Het casten van spreuken is fysiek vermoeiend. Na een drietal spreuken snel achter elkaar gecast te hebben is de caster goed moe. We beperken niet hoeveel je mag casten achter elkaar, maar speel dit wel uit. Je bent geen machinegeweer of geneeskanon. Het is erg vermoeiend. Spreuken van scrolls casten kost dan wel geen mana, maar het is eveneens erg vermoeiend. Zeker als men een spreuk van boven zijn niveau probeert te casten. Hou hier rekening mee en speel het uit.

4.3.2. SCROLLS

Magiërs en priesters hebben de mogelijkheid spreuken op een scroll te schrijven, te casten en eventueel ervan over te schrijven.

SCROLLS SCHRIJVEN

Allereerst scrolls schrijven. We beperken je niet in hoe je dit uitspeelt. Je gaat een magische scroll schrijven, waarschijnlijk heb je mooi perkament nodig en goede inkt, etc. Wellicht heb je zelfs componenten nodig die te gebruiken zijn voor de spreuk die je op de scroll probeert te schrijven. Je kunt elke spreuk die je wilt op een scroll schrijven. Scrolls worden uitgecheckt en bewaard door de spelleiding. Het schrijven van een scroll kost je een aantal leerpunten. Het niveau van de spreuk + 1. Leerpunten staan uitgelegd in het leersysteem. Naast de leerpunten kost het je nog eenmalig de mana die de spreuk kost om te casten.

Een voorbeeld: Ik wil de spreuk 'magic arrow' op scroll schrijven, dat kost mij 1 leerpunt van het niveau spreuk en 1 extra, 2 leerpunten totaal. Het kost me ook nog 1 mana, omdat magic arrow normaal 1 mana kost. Als je dus scrolls wilt schrijven dan kan je minder aanleren aan anderen.

Heel belangrijk is speel het leuk uit. Hou er ook rekening mee dat je niet even op een avondje een scroll schrijft. Het is intensief en je kunt het alleen op een hoofd evenement doen. Een baravond of special is gewoon niet genoeg.



SCROLLS GEBRUIKEN

Wat kan je nou met zo'n scroll? Ten eerste kan de spreuk op de scroll casten zonder mana te gebruiken. Je kunt hem dus als appeltje voor de dorst gebruiken in situaties waar jij door bijna al je mana heen bent. Er zit nog een voordeel aan, zolang je maar de basis magie beheerst van de school van de scroll kan je hem casten. Dit betekent dat je een niveau 4 spreuk als niveau 1 magiër kan casten van de scroll. Een scroll heeft ook geen bewegingen of componenten nodig. Hij moet alleen opgelezen worden. Zodra een scroll gecast wordt vergaat hij tot as.

Je kunt ook van een scroll een spreuk overschrijven naar je spreukenboek en daarmee daadwerkelijk leren. Je gaat de scroll gedetailleerd overschrijven in je spreukenbundel of spreukenboek. Dit is een delicaat werkje en je zult ook goed na moeten denken hoe de spreuk precies dingen bedoelt. Aangezien er een beweging bijkomt die bij de scroll niet nodig was. Effectief kan je de spreuk van de scroll leren. Vervolgens vergaat de scroll wederom tot as. Let op: De spreuk van de scroll telt tegen je limiet van drie nieuwe spreuken per evenement leren.

Scrolls zijn dus erg praktisch. Vooral om jou scrolls te ruilen tegen andere, nieuwe, scrolls. Ze zijn echter lastig te maken en erg zeldzaam.





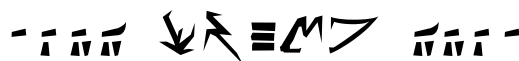
4.3.3. SPREUKEN ONTWIKKELEN

Magiërs en priesters kunnen ook zelf spreuken ontwikkelen. Een magiër wil wellicht een eigen variatie op een bestaande spreuk of een totaal nieuw concept. Priesters kunnen de magie die ze krijgen van hun goden ook vormen tot andere soort spreuken en variaties op bestaande spreuken.

Het is over het algemeen normaal dat magiërs hun naam voor een spreuk plaatsen die ze onderzoeken. Voorbeeld: De magiër Mekram onderzoekt de spreuk "fireball" de resulterende naam zal waarschijnlijk "Mekram's fireball" worden. Priesters voegen meestal niets toe uit respect voor hun goden, waar ze de kracht vandaan krijgen. Vroeger was het zo dat de nu erg bekende spreuken ook iemands naam droegen, deze spreuken zijn echter zo ingeburgerd dat deze eraf zijn gesleten.

Hoe ga je te werk? Je begint met een spreuk concept. Je moet in principe alle eigenschappen die een spreuk ook heeft beschrijven. Dit moet je in ieder geval in een OC document vastleggen en aan de spelleiders overhandigen. De spelleiders bepalen dan het niveau van de spreuk. Hoe krachtiger het effect, hoe hoger het niveau. Echter er zijn verzachtende omstandigheden. Hoe beperkter het gebruik van de spreuk des te lager het level. Ook het component, de incantatie, of de bewegingen kunnen erg ingewikkeld gemaakt worden en als verzachtende factor dienen. Zodra de spelleiders hun call hebben gemaakt staat deze vast. Let er wel op dat op de wereld van Symbols aanvallende magie erg gelimiteerd is. Een magic arrow is ongeveer het ergste qua schade wat men kan casten. Er zit hoe dan ook een maximum van 1 nieuw ontwikkelde spreuk per evenement per personage aan vast.

Nadat je een concept hebt beschreven ga je het uitspelen. Je zult boeken erop naslaan, componenten zoeken bij allerlei ambachten, mensen ondervragen, dingen uitschrijven, dingen uitproberen (en opblazen), etc. Symbols staat redelijk open voor hoe je het uitspeelt. Het is hoe dan ook zo dat je er een weekend redelijk mee bezig moet zijn. Uiteindelijk kan je de spreuk dan leren en schrijven in je spreukenbundel of boek.



4.4. LEERSYSTEEM

Tijdens de verschillende evenementen kan jouw personage diverse dingen leren. Niveaus in vaardigheden, spreuken, recepten, talen, alles valt wel te leren. Hoe gaat dit precies in zijn werk en kan je zelf ook dingen aan andere spelers leren?

4.4.1. DINGEN AANGELEERD KRIJGEN

Er zijn een aantal maxima aan dingen die je op 1 evenement mag leren:

- Een niveau in een vaardigheid
- Maximaal 3 spreuken en/of recepten. Dit is alles bij elkaar. Bijvoorbeeld: 1 spreuk en 2 recepten zijn een optie, maar niet 3 spreuken en 2 recepten.
- 1 spreektaal. Een bibliothecaris hoeft geen spreektaalen te leren want die zitten in zijn vaardigheid. Talen spreken kan je bij bibliothecarissen leren.

Wees eerlijk in opgeven wat je geleerd hebt. We vertrouwen jullie als spelers, maar wij kunnen ook altijd checken van wie je dat dan geleerd hebt.



4.4.2. DINGEN AAN ANDEREN LEREN

Iedereen met een vaardigheid kan lesgeven aan anderen. Hoeveel les je kunt geven en wat je precies iemand kan leren wordt hier beschreven.

Het systeem werkt met leerpunten. Je hebt een aantal leerpunten per vaardigheid die af te leiden is van je niveau in die vaardigheid. De formule is erg simpel: Niveau + 2.

Een voorbeeld: Een speler is een niveau 3 leerbewerker en een niveau 2 smid. Dit betekent dat hij $3 + 2 = 5$ punten krijgt voor leerbewerker en $2 + 2 = 4$ voor de smid. Hij kan mensen dus voor maximaal dat aantal punten aan nieuwe dingen bijbrengen.

VAARDIGHEDEN

Je kunt andere spelers een niveau in een vaardigheid leren die jij beheerst. Je moet echter wel al een poosje de benodigde ervaring hebben in de vaardigheid. Dit wordt bepaald door een beperking. Je kunt maximaal je eigen niveau - 1 aan iemand leren.

Voorbeeld: Een niveau 5 smid kan tot maximaal niveau 4 smid aan anderen leren.

Het aanleren van het maximale niveau in een vaardigheid is iets wat heel zeldzaam is. Ten eerste moet er iemand gevonden worden die genoeg kennis heeft om het maximale niveau aan te leren. Een echte meester op zijn gebied. Daarna dient er extreem gaaf spel gespeeld te worden.

Voorbeeld: Een niveau 6 magiër zoekt een leermeester voor niveau 7. Hij kan niemand in Runewall vinden en verstuurt vervolgens brieven naar contacten die hij heeft in diverse grote steden. Een goede vriend weet vervolgens te vertellen dat er een extreem goede magiër in het verre noorden woont. Hij zou hierheen kunnen trekken, maar dat is wel lastig. Hij kiest ervoor hem een brief te sturen via een 'messenger bird' spreuk en de ervaren magiër een groot geldbedrag te bieden om naar Runewall te reizen, les te geven en weer terug te reizen. Het lesgeven zelf resulteert in stapels boeken, spreuken die per ongeluk afgaan, geïrriteerde burens die balen van de lichtflitsen midden in de nacht en een zoektocht naar een zeldzame steen die als focus dient voor het nieuwe niveau magie, maar uiteindelijk heeft de niveau 6 magiër niveau 7 geleerd.

Het aanleren van een niveau aan een speler kost het niveau in leerpunten. Zo is het dus erg beperkt hoeveel iemand tijdens een weekend aan anderen kan leren.

Voorbeeld: Een speler geeft les in niveau 4 genezer. Dit kost hem 4 leerpunten.

Het lesgeven in een nieuw niveau van een vaardigheid kost veel tijd. Ga uit van het hele weekend.

Let op: Niveau 2 en 3 in alle vaardigheden vereisen geen leermeester. Men moet het natuurlijk wel leuk uitspelen, maar je hoeft dus geen leerpunten te besteden om iemand niveau 2 of 3 bij te brengen. Dit is zo gedaan, omdat men niveau 2 en 3 ook aan zichzelf kan aanleren.

SPREUKEN

Je kunt spreuken aan andere spelers leren. Als magiër kan je lesgeven in magiër spreuken. Als priester kan je lesgeven in priester spreuken van je eigen geloof.





Een spreuk aanleren aan iemand kost ook leerpunten. Het niveau van de spreuk is het aantal leerpunten. Let op dat je als je over meerdere vaardigheden beschikt wel de toepasselijke leerpunten moet gebruiken.

Voorbeeld: Een niveau 3 magiër heeft 5 leerpunten. Hij brengt iemand niveau 1 magiër bij voor 1 punt en leert een andere magiër 2 niveau 2 spreuken voor nog eens 4 punten. Hij is ook leerbewerker, maar kan niet de leerpunten van leerbewerker zijn gebruiken om een magiër iets over magie bij te brengen.

Als je iemand les geeft in een spreuk dient er wel wat goed rollenspel gedaan te worden. Je kunt niet ineens, poef, de spreuk aan iemand hebben geleerd. Speel het uit, neem er even de tijd voor.

RECEPTEN

Recepten werken op dezelfde manier als spreuken, alleen dan voor alchemisten en met alchemist leerpunten.

TALLEN

Zodra je een personage maakt krijg je de optie tot maximaal twee talen te kunnen spreken. Bibliothecarissen leren tijdens hun vooruitgang automatisch extra talen spreken. Ze zijn echter ook degene die de spelers die geen bibliothecaris willen worden, extra talen kunnen leren.

Het ligt aan de hoeveelste taal het voor de leerling is hoeveel leerpunten het de bibliothecaris kost. Men heeft altijd minstens 1 spreektaal. Een tweede taal kost geen leerpunten, een derde kost 1 leerpunt en een vierde 2 leerpunten. Onthoud de beperking van 1 nieuwe spreektaal per evenement per leerling.

Het aanleren van een nieuwe taal is een tijdsrovend werkje en kost ook het grootste deel van een hoofd evenement. Ga in die bibliotheek zitten blokken, maar maak het niet te bont. Je bent er nog steeds voor je eigen plezier en niet omdat je in je vrije tijd ook naar school wilt.

Let op: Dit geldt voor talen leren spreken. Talen leren lezen en schrijven valt onder de vaardigheid bibliothecaris.





5. KARAKTER CREATIE

Per evenement ga je een weekend lang een personage spelen in een fantasie wereld. Wij houden bij wat dit personage allemaal geleerd heeft, welk ras hij is, etc. We nemen je stap voor stap mee door het karakter creatie proces.

5.1. DE BASIS



Bedenk een naam, leeftijd en ras voor je karakter. Je kunt informatie vinden over de rassen in het setting document of op de site. Noteer dit alles even voor jezelf. Dit is de basis van je karakter.

5.2. VAARDIGHEDEN

Ga eens nadenken over wie jouw personage eigenlijk is. Heeft hij of zij een beroep? Zo ja, wat dan? Op Symbols begin je in één van de vaardigheden die wij beschikbaar stellen op niveau 1. Kies een vaardigheid die past bij wat jij over je personage in je hoofd hebt. Als je vindt dat je een karakter speelt dat een smid is, neem dan de smid vaardigheid. Ben je meer een magiër? Dan neem je de magiër vaardigheid.

Hou er rekening mee dat je op de verschillende Symbols evenementen meer niveaus in verschillen vaardigheden kan leren. Je zit dus niet voor altijd eraan vast. Er zijn zelfs interessante combinaties te maken. Combineer een Deathcult aanhanger met een constitutie vechter en je hebt een interessant concept.

5.3. TALEN

Nu is de tijd om eens te gaan denken over de talen die jouw personage spreekt. Een nieuw karakter op Symbols begint met zijn moedertaal en een extra taal die hij kan spreken. Symbols speelt zich af in en rondom het dorpje Runewall en daarom raden wij je aan om in ieder geval Guardion als taal te kiezen. Het is de standaard voertaal in Runewall. Je kunt je talen kiezen uit de talen in hoofdstuk 3.4. Je mag één van deze twee talen vervolgens als lees en schrijf taal bestempelen. Daarvoor krijg je op het evenement een loresheet waarmee je teksten in die taal kan ontcijferen.

Je mag ook één taal kiezen als je vindt dat twee talen niet bij je personage past. Meer talen zijn aan te leren in het spel. Ook meer dan alleen de 4 waaruit je aan het begin kan kiezen.

5.4. ACHTERGROND

Ok je hebt nu al wat informatie om mee te werken. Speltechnisch zelfs genoeg om mee te gaan spelen. Alleen mist er nog wel iets wat wij heel graag zien en wat ook positief voor jou werkt. Een achtergrond.

Je hebt nu een naam, ras, vaardigheid (of geen vaardigheid als je dat graag wilt) en een aantal talen. Dit zijn allemaal elementen die je samen kan gaan kneden tot een achtergrond verhaal. Wat heeft jouw personage gedaan voordat het spel begint? Laat ons die fantastische verhalen maar horen. Waarom ben je hier? Heb je vijanden? Heb je vrienden? Waarom reis je in een bepaalde groep? Het voordeel voor jou ligt hem in het feit dat details zoals dat jou makkelijker in je rol laten komen. De IC spelleiding krijgt zo ook aanknopingspunten om iets met je personage te doen.



Als jouw personage bijvoorbeeld een broertje dood heeft aan een erg agressieve Sun dan kan je uitspelen dat je Sun niet zo aardig vindt. Er is een aardige kans dat de IC spelleiding er iets mee doet. Wie weet kom je die specifieke Sun nog wel eens tegen... Probeer in ieder geval op te schrijven waarom je in Runewall bent, want daar begint het spel.

5.5. INSCHRIJVEN

Schrijf je op de site in als je dit nog niet gedaan hebt.

5.6. OPSTUREN

Zet alles voor jezelf op een rijtje. Schrijf het op in een mooi document en stuur het naar de IC spelleiding. Stuur je karakter met achtergrond op naar maglok@symbols-larp.com en het komt allemaal in orde.

Eventuele vragen die je hebt kan je ook sturen en vragen die de spelleiding heeft zullen ze terug mailen naar jou.

Als alles akkoord is ben je klaar voor het Symbols avontuur. Je krijgt een week voor het evenement een informatie mail met de laatste details. Je kunt op de site controleren hoe het staat met je inschrijving bij de deelnemerslijst en op het forum alvast wat mensen leren kennen.



6. VAARDIGHEDEN

Op de Symbols evenementen zijn de regels niet zo ingewikkeld. Je kunt er snel instappen als je een concept hebt voor je karakter. Je kiest gewoon een beroep wat bij je karakter past.

Voor elk niveau dat je in een vaardigheid verkrijgt, kun je bepaalde dingen die anderen niet kunnen. Je kunt leer bewerken en ervoor betaald krijgen van je meester. Of je kunt heel hard slaan.

Als speler kun je kiezen uit 16 vaardigheden die tot in de details hier worden uitgelegd. Elke vaardigheid heeft een aantal niveaus. Op elk niveau krijg je een aantal skills. Hoe hoger je niveau in een vaardigheid, des te meer kan je op dat gebied.



6.1. ALCHEMIST

Een Alchemist is iemand die de kennis en vaardigheid heeft om drankjes te maken. Van magische nature of niet. Alchemisten zijn over het algemeen enorm precies, één verkeerd druppeltje en de gevolgen zijn niet te overzien. Een moeilijk beroep, maar als het goed gedaan wordt levert het veel voldoening op.

NIVEAU 1 - LEERLING

Leermeester nodig: Ja

- Herken drankjes 1
- Herken kruiden 1
- Maak drankjes 1

NIVEAU 2 - GEZEL

Leermeester nodig: Nee

- Destilleren
- Herken drankjes 2

NIVEAU 3 - ALCHEMIST

Leermeester nodig: Nee

- Herken kruiden 2
- Maak drankjes 2

NIVEAU 4 - MEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Herken drankjes 3
- Transmutatie

NIVEAU 5 - KRUIDENKENNER

Leermeester nodig: Ja

- Herken kruiden 3

NIVEAU 6 - SPREUKENBROUWER

Leermeester nodig: Ja

- Magische drankjes

DESTILLEREN

Met deze vaardigheid kun je met behulp van materialen in je werkplaats een concentraat maken. Dit kost je 3 eenheden van een kruid, maar levert één eenheid concentraat op wat even sterk is als 2 eenheden kruiden, maar in 1 potje past. Concentraat is een onderdeel voor hogere niveau drankjes.

HERKEN DRANKJES

Voor elk niveau in deze vaardigheid kun je drankjes van dat niveau herkennen, maar nog



niet maken. Als je wilt weten wat een drankje doet kan je bij de OC balie de informatie opvragen.

HERKEN KRUIDEN

Met deze vaardigheid mag je kruiden zoeken, herkennen en gebruiken die je op je loresheet hebt staan. Op niveau 1 krijg je bijvoorbeeld toegang tot het herkennen van een aantal kruiden. Op een hoger niveau, herken je meer kruiden en is je loresheet dus groter. Je loresheet krijg je bij het inchecken op de larp. Krijg je hem niet, trek dan even aan de mouw van de OC spelleiding.

Als je kruiden wilt gaan zoeken loop dan eerst even langs de OC balie en vraag of er al kruiden verspreid zijn.

MAAK DRANKJES

Voor elk niveau dat je hierin hebt kan je drankjes maken van dat niveau. Voorbeeld: Een genezingsdrankje is wellicht niveau 2. Heb je nu het recept en de benodigde kruiden, dan kan je het drankje maken. Heb je echter geen recept en alleen het goede niveau, dan heb je pech. Het is dus een hele uitdaging om een aantal recepten te bemachtigen. Je begint het spel met twee recepten van niveau 1. Andere recepten moet je zelf maar bij elkaar sparen.

Een overzicht van alle recepten die bekend zijn in het spel is in het spreuken en recepten document of op de site te vinden.

MAGISCHE DRANKJES

Met deze vaardigheid kun je als alchemist een magische spreuk vangen in een drankje dat later gebruikt kan worden. Hiervoor moet de spreuk die in het drankje moet wel worden geleverd door een magiër. Je kunt maximaal één magisch drankje maken per evenement en het niveau van de spreuk die gevangen wordt mag maximaal twee zijn.

TRANSMUTATIE

Met deze vaardigheid kun je door middel van geheime methoden en lab apparatuur per evenement één kruid in een ander kruid van hetzelfde niveau veranderen.

6.2. BIBLIOTHECARIS

Als bibliothecaris ben je het centrum van kennis en papierwerk in een gemeenschap. Je noteert belangrijke informatie voor de raad. Je verzamelt, schrijft en leest zoveel mogelijk. Anderen vinden je hierom vaak stoffig, maar je kennis over allerlei verschillende gebieden maakt je erg waardevol.



NIVEAU 1 - LEERLING

Leermeester nodig: Ja



- Artefact kennis 1
- Lezen en schrijven 1



NIVEAU 2 - GEZEL

Leermeester nodig: Nee

- Boekbinden
- Lezen en schrijven 2
- Spreken 1



NIVEAU 3 - BIBLIOTHECARIS

Leermeester nodig: Nee

- Artefact kennis 2
- Lezen en schrijven 3
- Spreken 2

NIVEAU 4 - HISTORICUS

Leermeester nodig: Ja

- Klassieke talen 1
- Verborgene schrift

NIVEAU 5 - MEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Artefact kennis 3
- Klassieke talen 2

NIVEAU 6 - GRIFFIER

Leermeester nodig: Ja

- Bindende Contracten
- Klassieke talen 3

ARTEFACT KENNIS

Met deze vaardigheid kun je speciale voorwerpen herkennen en heb je er historische informatie over. Op een hoger niveau, herken je meer voorwerpen. Als je deze vaardigheid wilt gebruiken dien je een spelleider aan zijn mouw te trekken. Deze vertelt je vervolgens of je iets over het voorwerp te weten komt als je het opzoekt in je boeken.



BINDENDE CONTRACTEN

Het vakgeheim van de bibliothecarissen: Speciale contracten opstellen met geheime rituelen, tincturen en speciale bewoordingen. Zodra een dergelijk contract is ondertekend is het niet enkel bindend in de juridische zin, maar worden diegenen die het ondertekend hebben op een of andere manier aangespoord om het contract te volgen, ook al willen ze het breken. Diegenen die het contract toch nog weten te verbreken komen meestal kort daarna aan een pijnlijk einde.



BOEKBINDEN

Met deze vaardigheid kun je boekwerken en teksten samenbundelen in één stevig geheel. Niet-gebonden boeken en teksten vervallen snel tot een chaotische zooi, raken verloren en beschadigen sneller. Magiërs moeten ook goede boeken hebben om als spreukenboek te dienen.



KLASSIEKE TALEN

Voor elk niveau van deze vaardigheid kan je één dode taal leren lezen en schrijven. Hiervoor krijg je een loresheet van de spelleiding bij aanvang van het evenement. Krijg je hem niet, trek dan even aan de mouw van de OC spelleiding. Als je een dode taal in het spel tegenkomt kan je er IC genoeg tijd aan besteden om de taal meester te worden en de loresheet te ontvangen. Deze klassieke talen komen dus niet zomaar aanwaaien.

LEZEN EN SCHRIJVEN

Voor elk niveau van deze vaardigheid heb je geleerd om een exta taal buiten je moedertaal te lezen en schrijven. Spreken kun je pas later leren, omdat de kennis allemaal uit boeken komt. Hiervoor krijg je een loresheet van de spelleiding bij aanvang van het evenement. Krijg je hem niet, trek dan even aan de mouw van de OC spelleiding.



SPREKEN

Voor elk niveau van deze vaardigheid heb je geleerd om een extra taal naast je moedertaal te spreken.

VERBORGEN SCHRIFT

Met deze vaardigheid kun je geheime berichten opstellen met speciale verdwijnende inkt die alleen weer tevoorschijn kan worden gehaald door anderen die de kennis van het verborgen schrift bezitten.

6.3. DIEF

Misschien geen ambacht waarmee je iets maakt, maar als dief zit je nooit om geld verlegen. Geen slot of beurs is veilig voor jouw vaardige vingers en na een paar minuten werk kun jij de rest van de dag rustig aan doen en eens kijken wat je morgen weer gaat ophalen.

NIVEAU 1 - LEERLING

Leermeester nodig: Ja

- Sloten openen 1
- Zakkenrollen 1

NIVEAU 2 - GEZEL

Leermeester nodig: Nee

- Boeienkoning 1

NIVEAU 3 - ZAKKENROLLER

Leermeester nodig: Nee

- Sloten openen 2
- Zakkenrollen 2

NIVEAU 4 - DIEF

Leermeester nodig: Ja

- Boeienkoning 2

NIVEAU 5 - MEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Sloten openen 3
- Zakkenrollen 3

NIVEAU 6 - GILDEMEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Boeienkoning 3
- Spreukendief

BOEIENKONING

Door deze vaardigheid kan je ontsnappen uit boeien, touwen, kettingen, etc. Als je deze vaardigheid gebruikt moet je het uitspelen en proberen met je handen te friemelen totdat je los bent. Mensen die je dus eventueel bewaken zouden het door kunnen hebben en het touw weer aan kunnen trekken. Dan mag je weer helemaal opnieuw beginnen. Op niveau 1 duurt het maar liefst 20 minuten friemelen om los te komen. Op niveau 2 duurt het 10 minuten en op niveau 3 duurt het nog maar 5 minuten. Als er een slot op je boeien wordt gezet ben je aardig de pineut, daar werkt boeienkoning niet op. Wellicht kan je proberen het slot open te krijgen met de sloten openen vaardigheid, maar dan moet je wel heel lening zijn.



SLOTEN OPENEN

Je kunt sloten openen van deuren, kisten, etc. Ons sloten systeem werkt met zakjes met knikkers erin van een bepaalde kleur. Je krijgt van ons een zakje met rood gekleurde knikkers. Als je dan een slot tegenkomt dan kan je de knikkers in het zakje doen waar de knikkers van het slot inzitten. Daarna moet je er één knikker uittrekken. Als de knikker die je eruit haalt rood is, dan heb je het slot open gekregen. Is de knikker wit dan blijft



het slot dicht. Hoe meer knikkers er dus al inzitten hoe kleiner de kans is dat het slot open te krijgen is. Lastige sloten hebben dus veel witte knikkers in hun zakje zitten. Op de diverse niveaus krijg je steeds meer knikkers waardoor de kans dat je een knikker van jouw kleur trekt groter wordt.

- Niveau 1: 4 knikkers
- Niveau 2: 6 knikkers
- Niveau 3: 8 knikkers

Na iedere mislukte poging een slot te openen moet de witte knikker weer terug gestopt worden in het slot. Pas als je stopt het slot te openen haal je jouw eigen knikkers weer uit het zakje. Ook als je het slot succesvol open krijgt moet je natuurlijk je eigen knikkers weer meenemen.

SPREUKENDIEF

Het vakgeheim van de dieven. Je kunt éénmaal per evenement een spreuk die op jou gecast wordt letterlijk "stelen" voordat deze je raakt en daarna teruggooien naar de magiegebruiker die hem op je afstuurde. Grijp in de lucht voor je, alsof je de spreuk vastpakt en daarna teruggooit, als je deze vaardigheid gebruikt.







ZAKKENROLLEN

Met deze vaardigheid kun je een "klein" voorwerp dat mensen op zich dragen stelen. Dat kan variëren van een klein mes tot een buidel met kruiden of geld. Op niveau 1 moet je om het voorwerp te stelen er drie stickertjes op plakken van een speciaal vel wat je krijgt. Daarna mag je de persoon in kwestie OC op de stickers wijzen en het voorwerp aan hem vragen. Dit gebeurt strikt OC! Op niveau 2 hoef je nog maar 2 stickers op het voorwerp te plakken. Op niveau 3 kun je met enkel 1 sticker al een voorwerp jatten.

Wil je nu wellicht niet laten weten dat jij een dief bent dan mag je een NPC vragen om het aan het slachtoffer te komen vragen. Over de kwestie wat een "klein" voorwerp is, gebruik common sense.

6.4. GENEZER

Een genezer is een van de belangrijkste mensen in het dorp. Genezers zorgen ervoor dat mensen met verwondingen worden behandeld en dat ziekten en epidemieën worden voorkomen en genezen. Verder helpt de genezer bij bevallingen en kunnen chirurgen operaties uitvoeren.

	NIVEAU 1 - LEERLING Leermeester nodig: Ja	NIVEAU 2 - BROEDER / ZUSTER Leermeester nodig: Nee
	<ul style="list-style-type: none">• Genezing 1	<ul style="list-style-type: none">• Kruiden 1• Ziekten 1
	NIVEAU 3 - MEDICUS Leermeester nodig: Nee	NIVEAU 4 - DOKTER Leermeester nodig: Ja
	<ul style="list-style-type: none">• Genezing 2• Giffen• Levenslijn	<ul style="list-style-type: none">• Kruiden 2• Ziekten 2



NIVEAU 5 - MEESTER

Leermeester nodig: Ja



- Chirurgie
- Genezing 3

NIVEAU 6 - LEVENSMEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Levensmeester
- Ziekten 3

CHIRURGIE

Je mag operaties uitvoeren, waaronder transplantaties en het oplappen van de meest fatale wonden. Je kunt bijna alle fysieke verwondingen op deze manier repareren, maar het vereist veel meer tijd dan het gebruik van genezingsvaardigheden en er wordt ook van je verwacht dat je het erg gaaf uitspeelt. (Lees: Het bloed spuit alle kanten op). Botten rechtzetten, amputaties en stukken ziek vlees uit iemand snijden kan met chirurgie.

GIFFEN

Je kent giften en hun tegengiften. Zodra iemand vergiftigd is kun je na een kort onderzoek bepalen welk gif gebruikt is en indien beschikbaar het tegengif toedienen. Hiervoor is een loresheet beschikbaar.

GENEZING

Met deze vaardigheid kun je wonden genezen. Met niveau 1 is het een soort eerste hulp waarbij je wonden kunt verbinden zodat deze niet meer bloeden. De wond geneest dan op zichzelf (1 hitpoint per dag). Met niveau 2 kun je verbanden leggen die de genezing zelfs versnellen zodat je na 1 uur een hitpoint op een locatie terug krijgt. Met genezing 3 ben je zo ver gevorderd dat je iemand die 30 minuten met jouw verband rondloopt een hitpoint terug kan geven. Het slachtoffer moet verzorgd worden door het uitwassen en verbinden van de wonden.

KRUIDEN

Met deze vaardigheid mag je kruiden zoeken, herkennen en gebruiken die je op je loresheet hebt staan. Op niveau 1 krijg je toegang tot niveau 1 kruiden en op niveau 2 krijg je toegang tot de niveau 2 kruiden. Je krijgt een loresheet waar alle kruiden op staan die je herkent.

LEVENSLIJN

Deze vaardigheid stelt je in staat om per evenement éénmaal iemand die aan het doodbloeden is met je eigen levenskracht in stase te brengen. Zolang je blijft concentreren en fysiek contact blijft houden met de persoon waarop je de levenslijn uitvoert zal deze niet overlijden. Je verliest echter alle indrukken van wat er in de wereld om je heen gebeurt, je gaat immers in een diepe trance.

LEVENSMEESTER

Deze geheime vaardigheid stelt je in staat om per evenement éénmaal je eigen hitpoints met een ritueel over te brengen op een ander. Daarna val je in een coma en zullen de hitpoints niet terugkomen totdat diegene die het doelwit van het ritueel was terugkomt, je aanraakt en deze hitpoints ook wil teruggeven. Het duurt een minuut om deze vaardigheid uit te voeren. Als de hit points terugkomen, duurt het even voordat de genezer weer helemaal uit de coma is. Erg riskant dus.

ZIEKTEN

Met deze vaardigheid kun je ziekten herkennen en genezen. Voor elk niveau in deze



vaardigheid kun je ziekten van dat niveau herkennen en genezen. Hoe je precies de ziekten moet genezen staat op de loresheet die je ontvangt.

6.5. HOUTBEWERKER

Als houtbewerker ben je de klusjesman van het dorp. Jij zorgt ervoor dat alles wat maar van hout is gerepareerd wordt. Je maakt ook allerlei houten voorwerpen voor het dorp, van borden, bekertjes en kunstwerkjes tot planken voor huizen. Natuurlijk kan je pijlen en houten schilden ook vervaardigen. Papier valt ook in jouw expertise.

NIVEAU 1 - LEERLING

Leermeester nodig: Ja

- Houtbewerker 1

NIVEAU 2 - GEZEL

Leermeester nodig: Nee

- Papier maken

NIVEAU 3 - HOUTBEWERKER

Leermeester nodig: Nee

- Houtbewerker 2
- Houtkenner

NIVEAU 4 - MEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Meesterwerker

NIVEAU 5 - ARCHITECT

Leermeester nodig: Ja

- Houtbewerker 3
- Ingenieur

NIVEAU 6 - RUNESNIJDER

Leermeester nodig: Ja

- Runebewerker



HOUTBEWERKEN

Met deze vaardigheid kun je hout bewerken en repareren. Op niveau 1 kun je bijvoorbeeld pijlen maken, maar ook planken zagen en simpele voorwerpen repareren. Op niveau 2 kun je complexe houten objecten repareren, schilden maken of repareren en houtsnijwerken snijden. Op niveau 3 kun je alles wat van hout te maken is maken en repareren. Het inzicht dat je nodig hebt om bijvoorbeeld een katapult te vervaardigen krijg je echter pas als je de ingenieur vaardigheid hebt. Je zou hem wel al kunnen maken als je bijvoorbeeld een andere houtbewerker bij moet staan.

HOUTKENNER

Je kent hout. Je weet vaak waar het vandaan komt. Je kunt zelfs zo ver gaan dat je een beeld kan krijgen van wat er rondom en met het hout gebeurd is toen het werd gekapt. Als hout aan een nare vorm van houtrot heeft geleden dan kan je dat bijvoorbeeld bepalen.

INGENIEUR

Als je eenmaal ingenieur bent kun je zelf complexe voorwerpen en constructies bedenken, zolang het maar van hout te maken is. Jij kunt het bedenken. Katapulten zijn een eitje. De spelleiders behouden altijd het recht om te zeggen dat je karakter een bepaald iets echt niet kan bedenken. Het moet hoe dan ook in de setting passen.



MEESTERWERKER

Dingen die jij maakt zijn meesterwerken. Alle voorwerpen die je maakt zijn van uitzonderlijke kwaliteit. Jouw meesterwerken zijn makkelijker te betoveren door bijvoorbeeld magiërs. Als je een meesterwerk object wilt maken zul je de meest perfecte materialen nodig hebben. Ook het vervaardigen ervan duurt een stuk langer. Geef een seintje aan de spelleiders als je zoiets onderneemt.

PAPIER MAKEN

Met de nodige materialen kan je papier maken. Kwaliteit papier. Met pulp van verschillende houtsoorten kan je met een zeef papier maken. Hoe exotischer het hout, hoe exotischer het papier. Magiërs zijn vaak erg geïnteresseerd in dit soort papier, omdat het gewoon erg goed van pas komt tijdens hun spreukenonderzoek.

RUNEBEWERKER

Met deze vaardigheid heb je kennis van runen in houten voorwerpen zetten. Magische runen die door magiërs, priesters en anderen gebruikt kunnen worden om sterke magie in het object te gieten. Je kunt per voorwerp een bepaald aantal runen erin maken. Hoeveel precies moet je voor elk voorwerp aan de spelleiders vragen. Je maakt niet zomaar eventjes een aantal runen. Je moet een werkplaats hebben, een meesterwerk beitel en een hele hoop tijd. Soms moet de rune gemaakt worden terwijl de gewenste spreuk gecast wordt. Als dit het geval is zal de magiër, priester, etc. zelf aanwezig moeten zijn tijdens het maken van de rune. Hij zal de spreuk moeten blijven casten terwijl je als houtbewerker werkt. Je hebt een aantal runen nodig gelijk aan het niveau van de spreuk. Voorbeeld: Een niveau 3 spreuk in een staf zetten vereist 3 runen.

6.6. KLEERMAKER

Als kleermaker heb je mogelijk het meest onzichtbare beroep in het dorp en tegelijk ook weer niet. Overal waar je kijkt draagt iemand wel een kledingstuk dat jij gemaakt of gerepareerd hebt. Genezers staan vaak in de rij voor verbanden die met jouw expertise zijn geweven.



NIVEAU 1 - LEERLING

Leermeester nodig: Ja

- Kleermaker 1

NIVEAU 2 - GEZEL

Leermeester nodig: Nee

- Kleding verven

NIVEAU 3 - KLEERMAKER

Leermeester nodig: Nee

- Kleermaker 2
- Verbandweven

NIVEAU 4 - MEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Meesterwerker

NIVEAU 5 - WEVER

Leermeester nodig: Ja

- Kleermaker 3
- Ontwerper

NIVEAU 6 - RUNEWEVER

Leermeester nodig: Ja

- Runebewerker



KLEDINGVERVEN

Met deze vaardigheid kun je stoffen en kledingstukken vele kleuren geven waardoor je veelkleurige kledingstukken en draad kunt maken. Hiermee kun je emblemen, speciale markeringen en bijvoorbeeld prachtige wapenschilden op kleding maken.

KLEERMAKEN

Met deze vaardigheid kun je kleren maken, bewerken en repareren. Op niveau 1 kun je bijvoorbeeld tunieken, mantels, broeken en andere "simpele" kledingstukken maken en repareren. Je kunt ook simpele voorwerpen die uit stof bestaan (zoals buidels, tentzeilen, etc) maken. Op niveau 2 kun je complexe kledingstukken maken, bewerken en repareren. Denk bijvoorbeeld aan een goudbrokaat vest, een baljurk, een pofbroek of ceremoniële gewaden voor een priester. Op niveau 3 kun je alles wat er maar van stof en kleding te maken is maken, bewerken en repareren.

MEESTERWERKER

Dingen die jij maakt zijn meesterwerken. Alle voorwerpen die je maakt zijn van uitzonderlijke kwaliteit. Jouw meesterwerken zijn makkelijker te betoveren door bijvoorbeeld magiërs. Als je een meesterwerk object wilt maken zul je de meest perfecte materialen nodig hebben. Ook het vervaardigen ervan duurt een stuk langer. Geef een seintje aan de spelleiders als je zoiets onderneemt.

ONTWERPER

Als je eenmaal ontwerper bent kun je zelf nieuwe soorten kleding bedenken en speciale bestellingen zelf ontwerpen en maken. Anders zul je gebonden zijn aan kleding die je kent en al bestaat.

RUNEWEEVER

Met deze vaardigheid kun je runen in kleding verweven. Runen die door magiërs, priesters en anderen gebruikt kunnen worden om sterke magie in de kleding te gieten. Je kunt per voorwerp een bepaald aantal runen erin maken. Hoeveel precies moet je voor elk voorwerp aan de spelleiders vragen. Je maakt niet zomaar eventjes een aantal runen. Je moet een werkplaats hebben, een meesterwerk naald en een hele hoop tijd. Soms moet de rune gemaakt worden terwijl de gewenste spreuk gecast wordt. Als dit het geval is zal de magiër, priester, etc. zelf aanwezig moeten zijn tijdens het maken van de rune. Hij zal de spreuk moeten blijven casten terwijl je als kleermaker je werk doet. Je hebt een aantal runen nodig gelijk aan het niveau van de spreuk. Voorbeeld: Een niveau 3 spreuk in een jurk zetten vereist 3 runen.

VERBANDWEVEN

Met deze vaardigheid kun je van geschikte stof verbanden weven die de genezers kunnen gebruiken. Hiervoor heb je allereerst een schone, stevige stof nodig, gevolgd door de tijd om alle verbanden daadwerkelijk te maken. Als je een locatie behandelt met een dergelijk verband zal na een goede nachtrust deze locatie niet 1 maar 2 hitpoints terugkrijgen. Een hoog niveau genezer kan deze tijd nog verder inkorten. Je zult, als je deze verbanden maakt, deze herkenbaar moeten maken door een initiaal dan wel persoonlijk teken in het verband te borduren met naald en draad. Je kunt maximaal 10 stuks van dit soort verband op een evenement maken.

6.7. KRIJGER - CONSTITUTIE



Jij bent een constitutiekrijger. Jij gaat door waar anderen falen. Pijn is voor mietjes, wonden kun je mee omgaan en daar moet je ook niet over zeuren. Wie vecht, raakt gewond en als je tegenstander daar niet mee om kan gaan, des te beter.



	<p>NIVEAU 1 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoge pijngrens 1 • Sterker lichaam 1 	<p>NIVEAU 2 Leermeester nodig: Nee</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sterker lichaam 2
	<p>NIVEAU 3 Leermeester nodig: Nee</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sterker lichaam 3 	<p>NIVEAU 4 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sterker lichaam 4 • Veel bloed
	<p>NIVEAU 5 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoge pijngrens 2 • Sterker lichaam 5 	<p>NIVEAU 6 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sterker lichaam 6
	<p>NIVEAU 7 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Magie demper • Sterker lichaam 7 	

STERKER LICHAAM

Voor elk niveau in deze vaardigheid is je lichaam getraind om meer klappen te kunnen vangen. Hierdoor heb je meer hitpoints op je lichaam. De plussen zijn niet cumulatief.

- Niveau 1: +1 hitpoint op torso
- Niveau 2: +1 hitpoint op torso en armen
- Niveau 3: +1 hitpoint op torso, benen en armen
- Niveau 4: +2 hitpoints op torso, +1 hitpoint op benen en armen
- Niveau 5: +2 hitpoints op torso en armen, +1 hitpoint op benen
- Niveau 6: +2 hitpoints op torso, armen en benen
- Niveau 7: +3 hitpoints op torso, +2 hitpoints op armen en benen

Een niveau 4 constitutiekrijger heeft dus +2 hitpoints op zijn torso en +1 hitpoint op benen en armen. Dit komt bovenop de normale 2 hitpoints. In totaal heeft hij dus 4 hitpoints op zijn torso en 3 hitpoints op benen en armen.

HOGЕ PIJNGRENS

Je kunt beter tegen verwondingen en normale, niet-magische pijn. Dat houdt in dat je als een locatie op 0 hitpoints komt te staan door kan gaan met vechten. Het doet nog wel pijn, dus schreeuwen zou gepast zijn. Ook telt de binnen 5 minuten doodbloeden regel nog. Als je torso op 0 komt te staan val je nog wel bewusteloos neer. Op niveau 2 val je niet bewusteloos als je torso op 0 staat, maar moet je wel terugtrekken uit het gevecht en een genezer zoeken. Je kunt in ieder geval weg strompelen. Dat is toch beter dan niks?

VEEL BLOED

Je lichaam is zo enorm getraind dat het niet alleen lomp en sterk is, maar ook dat het



een grotere voorraad bloed heeft dan een normaal karakter. Het duurt twee keer zo lang voordat je doodbloedt door een wond. Een "gewone wond" duurt dus 10 minuten en een fatal wond duurt 2 minuten.

MAGIE DEMPER

Je mag eventueel kiezen deze vaardigheid niet te nemen. Je hebt zoveel ervaring opgedaan dat je vele vormen van pijn kunt negeren. Met de magie demper vaardigheid kan je magische schade negeren door "no effect" te zeggen. Gewone schade doet je nog steeds pijn, omdat je zo ingesteld bent op magie afweren mag je echter geen vaardigheid die spreuken gebruikt leren.

6.8. KRIJGER - FINESSE

Finesse, daar gaat het allemaal om. Iedereen kan hard slaan met een groot stuk ijzer of een klap incasseren. Goed met een wapen vechten is echter een kunst apart. Jouw kunst.

NIVEAU 1

Leermeester nodig: Ja

- Negeer pantser 1
- Tweehandig

NIVEAU 2

Leermeester nodig: Nee

- Negeer pantser 2
- Ontwapen 1

NIVEAU 3

Leermeester nodig: Nee

- Negeer pantser 3

NIVEAU 4

Leermeester nodig: Ja

- Negeer pantser 4
- Ontwapen 2

NIVEAU 5

Leermeester nodig: Ja

- Negeer pantser 5
- Stevige grip

NIVEAU 6

Leermeester nodig: Ja

- Negeer pantser 6

NIVEAU 7

Leermeester nodig: Ja

- Negeer pantser 7
- Ontwapen 3
- Ontwijk



NEGEER PANTSER

Voor elk niveau in deze vaardigheid mag je per evenement eenmaal een "through" aanval doen. Indien je aanval wordt geblokkeerd geldt de klap als mislukt. Een "through"-aanval negeert pantser. Bij de slag moet je "through" roepen. Negeer pantser aanvallen kunnen niet gebruikt worden als men afstandswapens, zoals een boog, gebruikt.

ONTWAPEN

Voor elk niveau in deze vaardigheid kun je een maal per evenement een zogenaamde



"disarm" aanval doen. Indien je met deze aanval een wapen van de tegenstander raakt, is deze ontwapend en moet hij zijn wapen laten vallen. Bij de slag moet je "disarm" roepen.

ONTWIJK

Je kunt een maal per evenement een aanval totaal ontwijken. Het lijkt alsof je geraakt wordt, maar je bent zo snel dat men gewoon niet gezien heeft dat je de aanval ontweken hebt. Dit kan op allerlei soorten aanvallen, strikes, fatals, doubles, crushes, etc. Wees dus spaarzaam met deze vaardigheid tot het moment daar is.

TWEEHANDIG

Je hebt lang getraind op het gebruik van wapens en kunt nu in elke hand een wapen gebruiken. Je mag vechten met in elke hand een wapen. Houd het wel realistisch en ga niet met 2 bijlen van anderhalve meter in elke hand rondlopen. Dat is onrealistisch en dat staan we niet toe.

STEVIGE GRIP

Je houdt je wapen zo stevig vast dat een "disarm" aanval geen effect op je heeft. Indien je een "disarm" op je wapen krijgt mag je reageren met "no effect" en het wapen vasthouden.

6.9. KRIJGER - KRACHT

Het maakt niet uit hoe goed je kunt vechten, of hoeveel je kunt incasseren, als je een goede harde klap krijgt lig je. Vechten is niet een spelletje waarin je afwacht of probeert te laten zien hoe mooi je voetenwerk is, het is dodelijke ernst waarbij de eerste klap een daalder waard is en meestal het gevecht wint.

	<p>NIVEAU 1 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harde klap 1 	<p>NIVEAU 2 Leermeester nodig: Nee</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harde klap 2 • Kracht 1
	<p>NIVEAU 3 Leermeester nodig: Nee</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harde klap 3 	<p>NIVEAU 4 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harde klap 4
	<p>NIVEAU 5 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harde klap 5 • Kracht 2 	<p>NIVEAU 6 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harde klap 6
	<p>NIVEAU 7 Leermeester nodig: Ja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harde klap 7 • Hele harde klap • Kracht 3 	



INGENIEUR

Als je eenmaal ingenieur bent kun je zelf complexe voorwerpen en constructies bedenken, zolang het maar van leer te maken is kan jij het bedenken.

LEERBEWERKEN

Met deze vaardigheid kun je leer bewerken en leren voorwerpen repareren. Op niveau 1 kun je riemen, simpele pantsers en andere simpele voorwerpen repareren. Op niveau 2 kun je complexe leren objecten repareren en maken, zoals behandeld leer. Op niveau 3 kun je alles wat er maar van leer te maken is maken en repareren.

LEERLOOIER

Met deze vaardigheid kun je leer looien. Dat houdt in dat je het prepareert, met vloeistof behandelt en een nacht lang laat intrekken. Zulk leer is extra stevig en geeft 1 extra punt bescherming op leren pantsers. Dit kan enkel met leer wat nog verwerkt moet worden, bestaande pantsers zijn niet meer te looien.



MEESTERWERKER

Dingen die jij maakt zijn meesterwerken. Alle voorwerpen die je maakt zijn van uitzonderlijke kwaliteit. Jouw meesterwerken zijn makkelijker te betoveren door bijvoorbeeld magiërs. Als je een meesterwerk object wilt maken zul je de meest perfecte materialen nodig hebben. Ook het vervaardigen ervan duurt een stuk langer. Geef een seintje aan de spelleiders als je zoiets onderneemt.

VILLEN

Met deze vaardigheid kun je zelf van dode dieren en huiden je eigen leer prepareren. Je bent niet langer van je meester of anderen afhankelijk voor je leer.

RUNESNIJDER

Met deze vaardigheid heb je kennis van runen in leren voorwerpen zetten. Magische runen die door magiërs, priesters en anderen gebruikt kunnen worden om sterke magie in het object te gieten. Je kunt per voorwerp een bepaald aantal runen erin maken. Hoeveel precies moet je voor elk voorwerp aan de spelleiders vragen. Je maakt niet zomaar eventjes een aantal runen. Je moet een werkplaats hebben, een meesterwerk leerlooiermes en een hele hoop tijd. Soms moet de rune gemaakt worden terwijl de gewenste spreuk gecast wordt. Als dit het geval is zal de magiër, priester, etc. zelf aanwezig moeten zijn tijdens het maken van de rune. Hij zal de spreuk moeten blijven casten terwijl je als leerbewerker werkt. Je hebt een aantal runen nodig gelijk aan het niveau van de spreuk. Voorbeeld: Een niveau 3 spreuk in een riem zetten vereist 3 runen.

6.11. MAGIER

Je bent een magiër, je hebt je magisch talent aangeboord en hebt diep in jezelf een aantal krachten ontdekt, spreuken, die je met je eigen mentale kracht, kunt oproepen. Maar het zijn maar een paar spreuken terwijl er zoveel in de wereld zijn die je nog wilt leren.

NIVEAU 1

Leermeester nodig: Ja

- Magiër magie 1
- Mana 1

NIVEAU 2

Leermeester nodig: Nee

- Mana 2
- Spreukspecialisatie 1



NIVEAU 3
Leermeester nodig: Nee

- Magiër magie 2
- Mana 3

NIVEAU 4
Leermeester nodig: Ja

- Mana 4
- Spreukspecialisatie 2

NIVEAU 5
Leermeester nodig: Ja

- Magiër magie 3
- Mana 5

NIVEAU 6
Leermeester nodig: Ja

- Mana 6
- Spreukspecialisatie 3

NIVEAU 7
Leermeester nodig: Ja

- Magiër magie 4
- Mana 7



MAGIERMAGIE

Met deze vaardigheid kun je magiërspreuken casten. Je kunt enkel spreuken leren van maximaal je eigen niveau in magiërmagie. Een spreuk casten kost evenveel mana als het niveau van de spreuk zelf. Een niveau 1 spreuk kost 1 mana, een niveau 2 spreuk kost 2 mana, enzovoort.

Je kunt géén spreuken casten als je pantser draagt.

Je begint als magiër van het eerste niveau met een selectie van 4 spreuken uit de lijst 1e niveau spreuken. Deze lijst en hogere niveau spreuken zijn te vinden op de magiër spreuken pagina op de site en in het spreuken en recepten boekje. Je kunt verder nieuwe spreuken leren van scrolls, andere magiërs of speciale gebeurtenissen.

MANA

Voor elk niveau in deze vaardigheid krijg je 3 mana erbij per evenement. Niveau 1 is een uitzondering en levert 9 mana op voor beginnende magiërs. Dit aantal mana is per evenement.

SPREUKSPECIALISATIE

Elke keer als je spreuk specialisatie op een bepaald niveau krijgt mag je een spreuk kiezen van hetzelfde niveau als je spreukspecialisatie-niveau. Deze spreuk beheers je meer dan welke andere spreuk waardoor je deze spreuk mag casten zonder dat je ervoor hoeft te incanteren. Enkele handbewegingen plus eventuele componenten en de uitroep van de spreuknaam is genoeg.

6.12. PRIESTER - DEATHCULT

Je hebt de waarheid gezien, de dood. De dood die iedereen futiel probeert te ontlopen is het einddoel van elk leven. Jij hebt het op je genomen de anderen deze kennis bij te brengen, ze te leren dat de dood niet te vrezen is, zoals jij je vrees hebt afgelegd.





NIVEAU 1 - ACOLIET

Leermeester nodig: Ja

- Mana 1
- Priester magie - Death 1

NIVEAU 2 - ACOLIET

Leermeester nodig: Nee

- Angstloos 1
- Mana 2

⌂#Λ⌂#

NIVEAU 3 - PRIESTER

Leermeester nodig: Nee

- Mana 3
- Priester magie - Death 2

NIVEAU 4 - PRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Angstloos 2
- Mana 4

⌂#⊕⌂

⊕

NIVEAU 5 - PRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Mana 5
- Priester magie - Death 3

NIVEAU 6 - HOGEPRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Angstloos 3
- Mana 6

—

⊕

⌂

⊕

NIVEAU 7 - HOGEPRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Mana 7
- Priester magie - Death 4

ANGSTLOOS

Voor elk niveau van deze vaardigheid ben je immuun voor fear-effecten van hetzelfde niveau. Heb je niveau 2, dan kun je een fear-effect van niveau 1 en 2 weerstaan, maar zul je van een niveau 3 fear-effect bang worden en wegrennen.

MANA

Voor elk niveau in deze vaardigheid krijg je 3 mana erbij per evenement. Niveau 1 is een uitzondering en levert 9 mana op voor beginnende priesters. Dit aantal mana is per evenement.

PRIESTERMAGIE - DEATH

Met deze vaardigheid kun je priester-spreuken van het death domein casten. Je kunt enkel spreuken leren van maximaal je eigen niveau. Een spreuk kost evenveel mana als het niveau van de spreuk zelf. Een niveau 1 spreuk kost 1 mana, een niveau 2 spreuk kost 2 mana, enzovoort.

Je kunt géén spreuken casten als je pantser draagt.

Je begint als priester van het eerste niveau met een selectie van 2 spreuken uit de lijst 1e niveau spreuken. Deze lijst en hogere niveau spreuken zijn te vinden op de Deathcult spreuken pagina op de site en in het spreuken en recepten boek. Je kunt verder nieuwe spreuken leren van scrolls, andere priesters of speciale gebeurtenissen.



6.13. PRIESTER - GRAND PROTECTOR

De wereld vereist orde, orde om boven de chaos van alledag te kunnen verrijzen, om het leven zin te geven en om de wereld te herscheppen tot de ideale wereld. Jij weet dat dit moet gebeuren. Het werk van de ambachtsman en de priester moet gezamenlijk leiden tot een betere wereld voor iedereen. Je geloof heeft je gezegend met priesterlijke magie en staat je toe om in bepantsering spreuken te casten.

NIVEAU 1 - ACOLIET

Leermeester nodig: Ja

- Mana 1
- Priester magie - Creation 1

NIVEAU 2 ACOLIET

Leermeester nodig: Nee

- Armorcasting 1
- Mana 2

NIVEAU 3 - PRIESTER

Leermeester nodig: Nee

- Mana 3
- Priester magie - Creation 2

NIVEAU 4 - PRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Armorcasting 2
- Mana 4

NIVEAU 5 - PRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Mana 5
- Priester magie - Creation 3

NIVEAU 6 - HOGEPRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Armorcasting 3
- Mana 6

NIVEAU 7 - HOGEPRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Mana 7
- Priester magie - Creation 4



ARMORCASTING

Voor elk niveau van deze vaardigheid kun je datzelfde niveau spreuken gebruiken terwijl je pantser draagt. Voorbeeld: Met armorcasting 2 mag je niveau 1 en 2 spreuken mag gebruiken in elk soort pantser. Op niveau 3 mag je spreuken van niveau 3 in pantser gebruiken. Niveau 4 kan je nooit met pantser aan gebruiken.

MANA

Voor elk niveau in deze vaardigheid krijg je 3 mana erbij per evenement. Niveau 1 is een uitzondering en levert 9 mana op voor beginnende priesters. Dit aantal mana is per evenement.

PRIESTERMAGIE - CREATION

Met deze vaardigheid kun je priester-spreuken van het creation domein casten. Je kunt enkel spreuken leren van maximaal je eigen niveau. Een spreuk kost evenveel mana als het niveau van de spreuk zelf. Een niveau 1 spreuk kost 1 mana, een niveau 2 spreuk kost 2 mana, enzovoort.



Je kunt alleen met de vaardigheid armorcasting spreuken casten in pantser. Dan nog kan je met armorcasting 3 maximaal niveau 3 spreuken casten.

Je begint als priester van het eerste niveau met een selectie van 2 spreuken uit de lijst 1e niveau spreuken. Deze lijst en hogere niveau spreuken zijn te vinden op de Grand Protector spreuken pagina op de site en in het spreuken en recepten boek. Je kunt verder nieuwe spreuken leren van scrolls, andere priesters of speciale gebeurtenissen.

6.14. PRIESTER - NATURE WORSHIP

Chaos is de natuurlijke staat van alles, zelfs van ons. Men moet zich niet verbergen achter gebouwen, constructies, zowel sociaal als fysiek. Jij hebt het op je genomen om mensen dat te leren, ze met kleine duwtjes en spreuken van hun fysieke eigendommen wegsturen en ze leren dat door vrij te zijn ze pas echt zichzelf kunnen zijn.

	NIVEAU 1 - ACOLIET	NIVEAU 2 - ACOLIET
	Leermeester nodig: Ja	Leermeester nodig: Nee
	<ul style="list-style-type: none"> • Mana 1 • Priester magie - Destruction 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Mana 2 • Spreukinzicht 1
		NIVEAU 3 - PRIESTER
Leermeester nodig: Nee		Leermeester nodig: Ja
	<ul style="list-style-type: none"> • Mana 3 • Priester magie - Destruction 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Mana 4 • Spreukinzicht 2
		NIVEAU 5 - PRIESTER
Leermeester nodig: Ja		Leermeester nodig: Ja
	<ul style="list-style-type: none"> • Mana 5 • Priester magie - Destruction 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Mana 6 • Spreukinzicht 3
		NIVEAU 7 - HOGEPRIESTER
Leermeester nodig: Ja		
	<ul style="list-style-type: none"> • Mana 7 • Priester magie - Destruction 4 	

MANA

Voor elk niveau in deze vaardigheid krijg je 3 mana erbij per evenement. Niveau 1 is een uitzondering en levert 9 mana op voor beginnende priesters. Dit aantal mana is per evenement.

PRIESTERMAGIE - DESTRUCTION

Met deze vaardigheid kun je priester-spreuken van het destruction domein casten. Je kunt enkel spreuken leren van maximaal je eigen niveau. Een spreuk kost evenveel mana als het niveau van de spreuk zelf. Een niveau 1 spreuk kost 1 mana, een niveau 2 spreuk kost 2 mana, enzovoort.

Je kunt géén spreuken casten als je pantser draagt.



Je begint als priester van het eerste niveau met een selectie van 2 spreuken uit de lijst 1e niveau spreuken. Deze lijst en hogere niveau spreuken zijn te vinden op de Nature Worship spreuken pagina op de site en in het spreuken en recepten boek. Je kunt verder nieuwe spreuken leren van scrolls, andere priesters of speciale gebeurtenissen.

SPREUKINZICHT

Voor elk niveau van deze vaardigheid ken je 1 extra spreuk van dat niveau extra. Deze spreuk hoeft je dus niet te leren. Geef je keuze zodra je een niveau spreukinzicht krijgt aan de spelleiders door.

6.15. PRIESTER - SHINING ONE

Van alle dingen in deze wereld is er maar één ding belangrijk. Het leven. Het leven zelf is een pure kracht die we allemaal delen. Het leven dat aan alle kanten bedreigd wordt door gevaar, ziekten en vijanden. Het leven heeft een naam, de Shining one, de stralende. Het leven heeft ook een doel, iedereen eeuwig laten leven in een wereld zonder pijn en dood. Een moeilijk doel maar een doel dat het waard is om bereikt te worden.

NIVEAU 1 - ACOLIET

Leermeester nodig: Ja

- Mana 1
- Priester magie - Life 1

NIVEAU 2 - ACOLIET

Leermeester nodig: Nee

- Mana 2
- Vertraag gif

NIVEAU 3 - PRIESTER

Leermeester nodig: Nee

- Mana 3
- Priester magie - Life 2

NIVEAU 4 - PRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Mana 4
- Vertraag ziekte

NIVEAU 5 - PRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Mana 5
- Priester magie - Life 3

NIVEAU 6 - HOGEPRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Immuun
- Mana 6

NIVEAU 7 - HOGEPRIESTER

Leermeester nodig: Ja

- Mana 7
- Priester magie - Life 4



VERTRAAG ZIEKTE

Met deze vaardigheid kun je ziekten weerstaan. Als je een ziekte oploopt mag je de incubatietijd met 10 minuten verlengen voordat de ziekte zich begint te manifesteren. Je merkt tot dat de ziekte zich manifesteert niet dat je ziek bent.

VERTRAAG GIF

Met deze vaardigheid werken giften minder snel op je. Als je vergiftigd wordt heb je 10 minuten voordat het gif volledig begint te werken. Hoewel de effecten meteen al voelbaar zijn. Je weet echter niet wat voor gif het is.



IMMUUN

Met deze vaardigheid ben je compleet immuun voor niveau 1 en niveau 2 ziekten. Je kunt helemaal niet meer besmet raken en de ziekte dus ook niet doorgeven.

MANA

Voor elk niveau in deze vaardigheid krijg je 3 mana erbij per evenement. Niveau 1 is een uitzondering en levert 9 mana op voor beginnende priesters. Dit aantal mana is per evenement.

PRIESTERMAGIE - LIFE

Met deze vaardigheid kun je priester-spreuken van het life domein casten. Je kunt enkel spreuken leren van maximaal je eigen niveau. Een spreuk kost evenveel mana als het niveau van de spreuk zelf. Een niveau 1 spreuk kost 1 mana, een niveau 2 spreuk kost 2 mana, enzovoort.

Je kunt géén spreuken casten als je pantser draagt.

Je begint als priester van het eerste niveau met een selectie van 2 spreuken uit de lijst 1e niveau spreuken. Deze lijst en hogere niveau spreuken zijn te vinden op de Shining One spreuken pagina op de site en in het spreuken en recepten boek. Je kunt verder nieuwe spreuken leren van scrolls, andere priesters of speciale gebeurtenissen.

6.16. SMID

Jij bent een smid. Metaal is helemaal jouw pakkie-an en je bent dan ook de persoon die alle metalen voorwerpen in het dorp maakt en repareert. Van een slot tot een zwaard, van een scharnier voor een deur tot metalen schilden en wapens. Jij bewerkt je metaal en smeedt het in de juiste vorm.



NIVEAU 1 - LEERLING

Leermeester nodig: Ja

- Metaalbewerken 1
- Pantstersmid 1

NIVEAU 2 - GEZEL

Leermeester nodig: Nee

- Metaalbewerken 2
- Slotensmid 1
- Wapensmid

NIVEAU 3 - SMID

Leermeester nodig: Nee

- Metaalbewerken 3
- Slotensmid 2
- Pantstersmid 2

NIVEAU 4 - MEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Meesterwerker
- Slotensmid 3

NIVEAU 5 - METALURG

Leermeester nodig: Ja

- Ingenieur
- Slotensmid 4
- Metallurgie

NIVEAU 6 - RUNEMEESTER

Leermeester nodig: Ja

- Runesmid
- Slotensmid 5

INGENIEUR

Als je eenmaal ingenieur bent kun je zelf complexe voorwerpen en constructies

