

Einheri
REGELS

· J†NMRI ·

Einheri had niet tot stand kunnen komen zonder de volgende personen en verenigingen; Attila, Yurth van Bleda, Geart Klooster, Marco Oostendorp, Mijntje van Paridon, Joost Huttenga, Menno Dijkstra en Rob Buurman.
Mensen die in dit lijstje misschien vergeten zijn maar wel hebben geholpen; ook jullie hulp wordt erg gewaardeerd; bedankt!

Bedankt! Zonder jullie hulp en inzet was Einheri er nu niet.

Namens Einheri,
Kristan Kits

INHOUDSOPGAVE

1	Huisregels, spelregels en veiligheid	3
1.1	Algemene regels	3
1.2	Gebruikte afkortingen	3
1.3	Gevechten en verwondingen	3
1.4	Talen	5
2	De wereld	6
3	Het maken van een personage	8
3.1	Aanleg	8
3.2	Ras	8
3.3	Klasse	13
3.4	Vaardigheden	13
3.4.1	Algemene vaardigheden	14
3.4.2	Vaardigheden magiër	16
3.4.3	Vaardigheden priester	21
3.4.4	Vaardigheden sjamaan	25
3.4.5	Vaardigheden struiner	28
3.4.6	Vaardigheden vechter	33
4	Uitrusting	37
5	Spreuken	38
Appendix I:	Recepten alchemie	39
Appendix II:	Magische spreukreeksen	40
Appendix III:	Goddelijke spreukreeksen	45
Appendix IV:	Ritualisme	50
Appendix V:	Sjamanistische gaven	51

Hoofdstuk 1: Huisregels, spelregels en veiligheid

1.1 Algemene regels

- Verenigingswapens die schade oplopen door misbruik dienen door de dader te worden betaald. Onder misbruik wordt verstaan: het met de hand vastpakken van wapens op plekken die daar niet voor bedoeld zijn. De kosten hiervan zijn de nieuwprijs van het wapen als het niet meer te repareren is, en anders de reparatiekosten.
- Behandel alle decorstukken en de omgeving met respect.
- Luister altijd naar de spelleiding. Bij misdragingen mogen zij je zonder opgave van reden de toegang tot het terrein weigeren.
- Houd bij de gevechten je slagen in en mijd gevoelige plekken zoals kruis en hoofd. Het is verboden om met wapens te steken. Daarnaast tellen te snel opeenvolgende slagen als een enkele klap.
- Zelf meegebrachte wapens moet je van tevoren laten testen door een wapenmeester. Als deze wapens niet afdoende veilig zijn worden ze uit het spel genomen. Deze beslissing is niet aanvechtbaar.
- Een persoon met zijn hand omhoog telt als niet aanwezig op het speelveld. Als de speler alleen zijn vinger omhoog heeft, is deze onzichtbaar.
- Als iemand *time-freeze* roept, stop je acuut met wat je aan het doen bent, doe je je ogen dicht, vingers in je oren, en ga je neuriën, zodat je niet merkt wat er om je heen gebeurt. Dit hou je vol tot iemand *time-in* roept. Als iemand *time-out* roept, hou je ook op met het spel maar hoef je niet je oren en ogen dicht te doen. Deze termen mogen alleen gebruikt worden door de spelleiding, en in uitzonderingsgevallen, door spelers die vaardigheden hebben waarin vermeld staan dat ze dit mogen doen.
- Het misbruiken van fysieke kracht word ten alle tijden afgekeurd, dus vuistvechten of iets dergelijks wordt niet getolereerd.
- Als er *man down* wordt geroepen betekent dit dat iemand werkelijk gewond is en wordt het spel direct stopgezet. Iedereen dient op zijn hurken te gaan zitten zodat de gewonde gemakkelijk te vinden is.
- Het meedoen met Attila is op eigen risico. Attila is niet aansprakelijk voor ongevallen.

1.2 Gebruikte afkortingen

- LRP voor Live RolePlay, oftewel levend rollenspel
- SP voor SchadePunten
- BP voor BepantseringPunten
- VP voor VaardigheidsPunten
- PC voor Player Character, oftewel speler
- NPC voor Non Player Character, oftewel monster of figurant
- N1 is niveau 1, N2 niveau 2, etc.

1.3 Gevechten en verwondingen

Als je karakter in een gevecht terecht komt is er kans dat je personage schade oploopt en mogelijk sterft. Om dit goed te representeren bestaat het volgende systeem:

Je lichaam heeft vijf locaties: twee armen, twee benen en je romp. Deze hebben een aantal SP (allen 1, tenzij je er een *vaardigheid* in hebt gestopt om daar meer van te maken). Als iemand je op een locatie slaat met een wapen, gaat deze locatie één SP naar beneden. Als de locatie hierdoor op nul punten komt te staan, wat normaal het minimum is, is deze locatie onbruikbaar geworden. Als deze locatie je romp is, ben je bewusteloos. Als je door een verwonding tien minuten lang bewusteloos blijft, overlijdt je karakter (je bezwijkt onder je

verwondingen). In deze tien minuten kan je echter ook genezen worden. Dit kan met een genezingspreuk, verbandje of een drankje. Daarna kom je langzaam weer bij.

Je SP moet je zelf bijhouden. We rekenen erop dat dat eerlijk gebeurt. Als we zien dat dit niet zo is, worden er maatregelen genomen. Natuurlijk is het soms chaotisch en kan niet alles perfect bijgehouden worden, maar als we merken dat je het bewust verkeerd bijhoudt volgen consequenties.

Bij het wakker worden op een speeldag genees je één SP per locatie.

NB: Locaties die op nul staan zijn niet per definitie geamputeerd. Over het algemeen zullen ze eerder een gecompliceerde botbreuk of iets dergelijks hebben dan dat ze er werkelijk afgehakt zijn. Als iemand er een lichaamsdeel af wil hakken moet dit expliciet gemeld worden en moet de spelleiding op de hoogte gesteld worden.

Verband

Verband kan je leven redden. De persoon die dit verband aanlegt moet wel de vaardigheid *verband leggen* hebben. Heeft deze dat niet dan zal het verband op een stervend persoon alleen de dood voor tien minuten extra uitstellen. Als iemand zonder de vaardigheid *verband leggen* probeert een niet-stervend persoon (bijvoorbeeld een vechter met een gewonde arm) te genezen, zal het helemaal niks uithalen.

Bepantseringpunten

Als je bepantsering draagt, krijg je boven op je SP een aantal BP. BP draag je over je SP heen, dus in een gevecht zul je eerst je BP verliezen en daarna je SP, tenzij je door een spreuk of pijl wordt geraakt. Deze zullen direct effect hebben op je SP, want een spreuk laat zich niet tegenhouden door pantser en een pijl schiet erdoorheen.

Je bepantsering krijgt zijn verloren BP punten terug wanneer deze gerepareerd worden.

Bijzondere schade

Soms zal een klap niet één schade doen, maar bijvoorbeeld twee. Dit zal je tegenstander dan hardop roepen. Sommige wapens hebben ook speciale krachten zoals *verlam* of *vergif*. Als je tegenstander deze gebruikt zal hij dit er ook bij roepen. Bij *verlam* moet je één minuut lang stil staan. *Vergif* zal op het moment zelf, of daarna, worden uitgelegd door de spelleiding.

Als een persoon je weet te benaderen zonder dat je dit door hebt, kan deze je in één keer bewusteloos neerslaan, tenzij je een helm op hebt om je hiertegen te beschermen. Degene raakt dan met zijn wapen je romp aan en zegt *snock*. Je zal bewusteloos neervallen en tien minuten moeten blijven liggen, tenzij je wakker wordt gemaakt door bijvoorbeeld water of klappen in je gezicht. *Snock* werkt niet in een gevecht.

Sterf

Als iemand een stervend wezen dat op de grond ligt een nog wissere dood toewenst, kan deze nog een laatste dodelijke wond toebrengen, onderwijl luid *sterf* zeggend. De tijd die het karakter dan nog heeft te leven is verminderd van tien naar vijf minuten. Daarnaast zal er altijd een magische genezing nodig zijn om de ziel die al half uit het lichaam getreden is terug te laten keren. De eerste genezing die het personage krijgt zal de ziel terug het lichaam in brengen. Dit zal ervoor zorgen dat de *sterf* ongedaan is gemaakt, hierna zal het personage nog een keer genezen moeten worden, omdat zijn SP anders nog op nul staat. Deze tweede genezing hoeft niet magisch te zijn.

Een *sterf* uitvoeren wordt gezien als een kwaadaardige actie en zal altijd gezien worden als een moordpoging.

Als je personage officieel gestorven is, is er nog de kans dat deze binnen een week tot leven gewekt wordt. Dit gebeurt maar heel zelden, omdat het een zeer moeilijk proces is. Zie hiervoor de spreuk *Reanimeer*.

1.4 Talen

Bij Einheri zijn er verschillende talen die gesproken kunnen worden. Om die verschillende talen duidelijk te maken hebben we de talen een kenmerk gegeven.

Einheri is Nederlands. Elfs is Engels. Dwergs is Duits. Als laatste is er de Ondertaal deze wordt niet door een taal vervangen maar wordt gesproken met een erg rauw stemgeluid. Dit kan zowel in het Nederlands als Engels zijn.

Hoofdstuk 2: De wereld

Het leek wel of hij langer had geslapen dan hij normaal deed, zo uitgeslapen voelde hij zich. Maar dat kon natuurlijk niet waar zijn, hij had nog nooit een dag op het land gemist. Het was maar goed dat hij voor de haan wakker was geworden, aangezien het de oogsttijd was en hij een beetje extra tijd best kon gebruiken. Hij hield van de oogsttijd omdat hij wist dat het bijna tijd was voor de vele feestdagen. Het bleef vreemd. Hoewel het nog vroeg moest zijn, voelde hij zich zo sterk als een paard. Toen hij langzaam zijn ogen open deed, zag hij een blauwe lucht in plaats van de binnenkant van zijn boerderij. Over hem heen gebogen stond een wezen met fijn haar dat wel uit goud leek gesponnen. Op een rare manier zou hij bijna gezegd hebben dat dit wezen niet menselijk was. Vast van adel, kwam de gedachte. Het wezen met de mooie haren liep van hem weg naar een groepje dat verderop stond. Hij leek met hen te overleggen. Hij schudde zijn hoofd, dat opeens wel heel wazig leek. Zag hij daar nou een... Dwerg? Elf? En wat moesten in hemelsnaam die andere wezens voorstellen? Wat voor grap was dit? De man met het haar van goud kwam weer naar hem toe, vergezeld door de groep. "Wat voor monster heeft jou ooit bewusteloos gekregen?"

Monster, kwam de trage gedachte. Langzaam verscheen er een glimlach op zijn lippen. "Hemry? Erg grappig hoor. Mooi kostuum!" Maar de man leek niet op Hemry. "Hemry?" vroeg hij twijfelachtig. De groep wezens leek ook niet op mensen die hij kende. Een toon van alarm klonk door zijn stem. "Waar ben ik?"

Het wezen met de gouden haren antwoordde verontrust. "In Einheri natuurlijk. Ik wist niet dat een Aeran ook permanente schade door klappen kon oplopen."

"Ik ben geen Aeran, en ligt Einheri niet in Frankrijk? Droom ik soms?" zei de man verward. "Nou je hebt in ieder geval het verstand van een Aeran," zei een vrouw toen. Hij knipperde. Waren dat hoorns? De vrouw vervolgde op speelse toon: "Kom, ik help je wel overeind, dit is toch maar een droom in Flankrijk, nietwaar?"

De man knikte, "Die... erm... gehoornde spreekt tenminste de waarheid." Was hij nu tegen zijn eigen droomschepsels aan het praten?

De Dwerg uit de groep wezens barstte in lachen uit, "Geloof jij een Onderling boven een Alojar?" Bij de aanraking met de... Onderling voelde hij opeens een schok en deinsde hij terug.

De man met de gouden haren leek hier niet blij mee en bekritiseerde de groep over hun gedrag. De Onderling trok zich hier duidelijk niks van aan. "Welkom in Einheri vreemdeling," zei ze lachend.

Met de schok die hij eerder kreeg in zijn achterhoofd kroop hij op handen en voeten angstig naar achteren, tot zijn handen opeens water voelde., Hij keek om en zag...

Wat was er met zijn gezicht gebeurd het was zo... steenachtig...

Zoals je al in het bovenstaande stuk hebt kunnen lezen, kom je als speler uit een andere wereld terecht op Einheri. Einheri is ongeveer gelijk aan de Middeleeuwen zoals wij ze op aarde kennen, met een paar verschillen. God zoals wij deze kennen is in de wereld van Einheri niet bekend en mannen en vrouwen hebben een gelijke positie.

Hoewel op de wereld waar je vandaan kwam alleen mensen leefden, kan je veranderd zijn in een ander wezen tijdens je reis naar Einheri. Dit is het wezen dat je diep vanbinnen altijd geweest bent; je innerlijke zelf. Ook je magische krachten, talenten en vaardigheden hangen niet zozeer af van wat je beroep was, maar van hoe je diep van binnen bent.

Ook moet je als speler nog een reis van zelfontdekking ondergaan. Je bent wel geworden wat je eigenlijk zou moeten zijn, maar dat betekent niet dat je al je machten al ten volste bezit. Dit houdt in dat de vaardigheden die nu voor je beschikbaar zijn, nog in het spel uitgebreid zullen worden (meer spreuken, drankjes, vaardigheden en rassen). Waar je je karakter nu dus mee

uitrust is de solide basis, naarmate het spel vordert zal je je steeds meer kunnen ontwikkelen.

Hoofdstuk 3: Het maken van een personage

Het is de bedoeling dat je karakter een tijdje mee gaat dus lees eerst alle informatie over rassen, klassen, en alle overige opties goed door, en maak dan een weloverwogen keuze. Mocht je twijfelen over je karakter, dan kan je altijd contact opnemen met de spelleiding. Die helpt graag met eventuele problemen of vragen.

Er zijn een aantal belangrijke keuzes te maken die je karakter zullen vormen. Deze keuzes zullen vaak invloed op elkaar hebben. De keuzes zijn *aanleg*, *ras* en *klasse*. Binnen de rassen en klassen zijn vaak types en karaktereigenschappen te vinden. Deze zijn bij de betreffende hoofdstukken vermeld. Deze zijn geschreven als inspiratie en als leidraad. We stellen echter geen verplichtingen aan karaktertrekken. Er zijn namelijk altijd uitzonderingen op de regel.

3.1 Aanleg

Iedereen wordt geboren met talenten in een bepaalde richting. In de wereld van Einheri worden deze gerepresenteerd door vier gebieden: *kracht*, *behendigheid*, *intelligentie* en *wilskracht*. De combinatie van deze vier gebieden bepaalt waar de sterke punten van je karakter liggen.

Kracht staat voor hoe sterk je personage is. *Behendigheid* geeft de vingervlugheid, maar ook lenigheid van je personage weer. *Intelligentie* bepaalt hoe slim je karakter is. *Wilskracht* staat voor doorzettingsvermogen en innerlijke kracht.

Als personage krijg je drie punten die je verdeelt over deze vier gebieden. De verdeling van deze punten heeft grote invloed op hoe snel je karakter een vaardigheid kan leren. De aanleg die je hebt zal in principe niet veranderen en het is dus erg belangrijk om dit goed te overdenken. Als beginnend karakter kan je nooit meer dan 2 punten in één aanleg nemen.

Sommige rassen hebben aanleg in een bepaald gebied. Voor sommige rassen is het dan ook verplicht om minstens één punt in een bepaald gebied te stoppen. Soms kunnen ze ook niet meer dan één punt in een andere aanleg stoppen.

3.2 Ras

In de wereld van Einheri zijn heel veel rassen te vinden. Als speler mag je zelf weten of je een mens wil spelen of de uitdaging van een exotisch ras aangaat. Elk ras heeft zijn unieke voor- en nadelen. Let op! Voor elk ras is een fysieke representatie nodig. Deze moet je zelf verzorgen!

Mens

Mensen zijn zeldzaam op Einheri. Ze kunnen zich goed aanpassen, waardoor ze overal in uit kunnen blinken. Helaas hebben ze geen speciale talenten om mee te beginnen.

Dit is het enige ras dat geen enkele vereiste in aanleg heeft en geen specifieke voor- of nadelen heeft. Als mens begin je met twee extra vaardigheids punten. Daarnaast is het zo dat elke keer als ze tien VP hebben verdiend door evenementen ze er één gratis bij krijgen.

Elf (fysiek kenmerk: puntoren)

Elven zijn het meest voorkomende ras op Einheri. Ze zijn sierlijk, charmant en blinken vaak uit op het magisch vlak, wat ze soms wat arrogant maakt. Op fysiek vlak blijven ze achter op andere inwoners van Einheri.

Daarnaast hebben ze een zwakte voor ijzer. Dit houdt in dat ze zelf nooit vrijwillig ijzeren voorwerpen zullen meedragen. Dicht in de buurt zijn van ijzer heeft geen negatieve effecten,

alhoewel de Elf het wel zal ervaren als een slechte invloed op zijn gestel. Na een aantal seconden van vrijwillig contact met ijzer zal de Elf bewusteloos neervallen. Als de Elf toch iets van ijzer bij zich draagt zal, ondanks een beschermende laag van kleding of iets dergelijks, de invloed van dit object de Elf het bewustzijn kosten. Onvrijwillig contact zal niet tot het verliezen van het bewustzijn lijden, maar het zal wel als een erge pijn ervaren worden. Elven krijgen twee maal de vaardigheid *spreukpunt* gratis. Deze zijn te gebruiken voor zowel priester- als magiër- spreuken. Daarnaast krijgen ze de vaardigheid *spreek vreemde taal: Elfs* gratis.

Dwerg (fysiek kenmerk: baard)

Het kleine en brede dwergenras van Einheri staat bekend om hun norse gedrag als ze geen alcohol krijgen. Zowel mannen als vrouwen hebben een baard. Door hun verleden in de mijnen zijn ze sterker dan de meeste rassen van Einheri. Ook kunnen ze goed tegen een pot bier, of bij voorkeur tien. Ze volgen het credo ‘geen woorden maar daden’ en houden van goud en edelstenen.

Dwergen moeten minstens één punt in *kracht* stoppen, maar mogen nooit meer dan één punt in *intelligentie* stoppen. Dwergen kunnen geen wapens hanteren die langer zijn dan 1.10 meter. Een dwerg begint met SP2. Daarnaast krijgen ze de vaardigheid *spreek vreemde taal: Dwerfs* gratis.

Halfling (Fysiek kenmerk: dikke buik)

Halflingen zijn klein en behendig, zo behendig dat ze niet altijd vertrouwd worden met waardevolle goederen. Toch gaat lang niet iedere Halfling het criminele pad op. Ze houden van goed en veel eten, maar zijn over het algemeen niet zo dapper. Ze zijn wel gezellig en joviaal en de enigen die de Dwergen onder de tafel kunnen drinken, wat voor wederzijds respect zorgt.

Halflings hebben minimaal één punt in *behandigheid*, en mogen niet meer dan één punt in *wilskracht* of *kracht* stoppen. Ze kunnen geen wapens van langer dan 1.10 meter hanteren. Ze zijn immuun voor iedere vorm van vergif. Sommige vergiffen zijn zelfs lekkernijen onder Halflingen. Halflingen kunnen zonder al te veel moeite leren wat dingen waard zijn, en kunnen dan ook voor maar twee VP *waarden* leren, ongeacht welke klasse ze hebben. Let op! Van dit getal mag je niet nog eens je aanleg aftrekken.

Orc (fysiek kenmerk: groene schmink)

Orcs worden gezien als een kwaadaardige invloed op Einheri, maar dit is even vaak waar als onwaar. Orcs mogen dan niet de intelligentie van de rest van de rassen hebben, ze hebben wel een bruto vechtinstant. Van alle rassen op Einheri is dit een van de meest gevreesde.

Orcs kunnen nooit meer dan één punt in *intelligentie* hebben, en moeten minstens één punt in *kracht* stoppen. Ze kunnen automatisch met alle mêlée-wapens omgaan. Daarnaast krijgen ze de vaardigheid *spreek vreemde taal: Ondertaal* gratis.

Faelan (Fysiek kenmerk: boven wenkbrauwen tot neus rood geschminkt)

Een Faelan is in vele aspecten menselijk, maar heeft een fractie van het element vuur door zijn aderen lopen. De aanraking van een Faelan is warmer dan die van een ander ras. Faelan zijn gepassioneerd, maar die passie is ook weer even snel opgebrand als een Faelan zijn interesse verliest, wat regelmatig gebeurt. Een Faelan boos maken is nog makkelijker dan onder de tafel gedronken worden door een Halfling.

Een Faelan kan net zo vaak *vuurpijl* werpen als het aantal dagen dat het evenement lang is. Op een driedaags evenement zou een Faelan op dag één dus alle drie kunnen werpen of elke dag één *vuurpijl* kunnen werpen, maar net wat de speler wil. Hier hebben ze de vaardigheid

Spreuk: vuurpijl en spreukpunt niet voor nodig. Faelan hoeven alleen maar *vuurpijl* te roepen en naar het doelwit te wijzen om het effect te activeren. Faelan hebben niet het geduld voor het leren van spreuken, en voor hen is het dan ook extra moeilijk om magiër te worden. Hierdoor kosten alle vaardigheden in het gebied van de magiër één vaardigheidspunt extra. Daarnaast hebben ze een zwakte voor vloeistoffen, hierdoor werken alle magische drankjes, ondanks hun magische potentie, als vergif. Een Faelan krijgt dubbele schade van watereffecten.

Aelan (Fysiek kenmerk: boven wenkbrauwen tot neus wit geschminkt)

Ook een Aelan is in vele aspecten menselijk, maar heeft een fractie van het element lucht door zijn aderen lopen. Het lijkt alsof er permanent een briesje om een Aelan heen hangt. Aelan worden door velen als oppervlakkig beschouwd. Hun interesse gaat dan ook niet diep. Ze zijn echter goedlachs en fijn gezelschap.

De *kracht* van Aelan mag niet hoger zijn dan één.

Aelan zijn ongrijpbaar en luchtig, en kunnen dankzij deze eigenschappen op een willekeurig moment alle schade van één aanval ontwijken, hetzij magisch of fysiek. Deze vaardigheid kunnen ze elk evenement zo vaak gebruiken als het aantal dagen dat het evenement telt. Dus als een evenement twee dagen lang is kan de Aelan op dag één twee keer deze vaardigheid gebruiken, maar ook beide voor de laatste dag bewaren. Op het moment dat de Aelan deze vaardigheid gebruikt zegt hij hardop *ontwijk*.

Aelan zijn erg zweverig waardoor een N3 vaardigheid hen anderhalf maal de vaardigheidspunten kost. Eerst maal anderhalf dan pas de aanleg ervan aftrekken!_

Een Aelan krijgt dubbele schade van aarde effecten.

Aeran (Fysiek kenmerk: boven wenkbrauwen tot neus bruin geschminkt)

Ook een Aeran is in vele aspecten menselijk, maar heeft een fractie van het element aarde door zijn aderen lopen. Hun huid is hard en steenachtig. Aeran zijn niet dom te noemen, maar wel traag van begrip. Zij zijn degenen die, nadat iedereen uitgelachen is, beginnen te lachen om de grap. Niemand zal ze echter in hun gezicht belachelijk durven maken, en iedereen zal getuigen dat ze niemand anders liever naast zich willen hebben als er problemen zijn. Als je eenmaal het vertrouwen van een Aeran hebt gewonnen, gaat de vriendschap diep.

Aeran zijn fysiek heel erg indrukwekkend, en moeten al hun punten verdelen over *kracht* en *wilskracht*. Voor Aeran is de vaardigheid *krachtraining* zowat aangeboren, en deze kost hen dan ook zes vaardigheidspunten minder.

Een Aeran krijgt dubbele schade van luchteffecten.

Queran (Fysiek kenmerk: boven wenkbrauwen tot neus blauw geschminkt)

Ook een Queran is in vele aspecten menselijk, maar heeft een fractie van het element water door zijn aderen lopen. Queran hebben permanent een vochtige huid. Queran zijn zeer intelligent en streven vaak naar kennis, wat hen in de ogen van velen wat saai maakt. Hoewel ze weinig gevoel voor humor hebben, zijn ze goed te vertrouwen en heel nuttig.

Queran moeten minstens één punt in *Intelligentie* stoppen. Queran zijn wetenschappelijk aangelegd, en spreken daardoor automatisch Elfs, Dwergs en Einheri. Ze krijgen ook gratis de vaardigheid *Lezen en schrijven: Einheri*, en ze krijgen gratis de vaardigheid *magisch talent: creëer water*. Queran kunnen, als ze zich goed concentreren, zonder een magische vloeistof aan te raken of te proeven al zijn geheimen toch ontdekken, en kunnen op die manier alle magische vloeistoffen identificeren.

Een Queran krijgt dubbele schade van vuureffecten.

Onderlingen (Fysiek kenmerk: hoorns)

Deze wezens heten eigenlijk Deceso, maar de meeste Einheri noemen hen bij hun bijnaam. Een Onderling is in vele aspecten menselijk, maar bezit duidelijk ook iets anders, met als gevolg de hoorns. Men zegt dat de voorouders van Onderlingen demonen waren, maar aangezien die al in geen eeuwen gezien zijn weet niemand het zeker. Het is echter wel duidelijk dat de duisternis het ras op de voeten volgt. Onderlingen zijn niet kwaadaardig, maar wel sociaal uitschot. Ze zijn avontuurlijk ingesteld, maar soms gaat dat te ver en neemt hun goklust of onachtzaamheid de overhand, waardoor ze anderen in gevaar kunnen brengen. Ze hebben een apart en pijnlijk gevoel voor humor dat ze niet veel liefder maakt. Onderlingen moeten minstens één punt in *behendigheid* stoppen. Ze krijgen gratis de vaardigheden *rugaanval* en *spreek vreemde taal: Ondertaal*. Ook kunnen ze in onnatuurlijke duisternis zien.

Een naar effect is dat fysiek contact met een Onderling nadelige effecten heeft op alle rassen. Onderlingen zelf zijn hiervoor natuurlijk immuun. Een aanraking door een Onderling wordt ervaren als een lichte stroomschok. Als deze aanraking een tijdje duurt wordt deze ervaren als helse pijn. Als een Onderling gewond is en genezen wordt door een spreuk, zal dankzij de spirituele geleider die er dan is de genezer één schadepunt krijgen op het lichaamsdeel waarmee hij de Onderling aanraakt. Dit geldt ook voor spreuken die op de Onderling worden uitgesproken waarbij lichamelijk contact nodig is. Weer ontstaat een geleider die er voor zorgt dat degene van het andere ras een schade ontvangt op het lichaamsdeel waarmee deze de Onderling aanraakt.

Alojar (fysiek kenmerk: gouden glans op lichaam, gouden lenzen of iets dergelijks)

De Alojar is de tegenhanger van de Onderling. Ook de voorouders van deze wezens zijn gehuld in mysterie, maar duidelijk is dat ze een zeer goedaardige achtergrond hebben. Alojars zijn door iedereen geliefd, en zijn de meest oprechte wezens in Einheri. Helaas leidt hun rechtlijnigheid over goed en kwaad er soms toe dat hun aandacht even afgeleid moet worden van de wat minder fijne zaken van het leven. Iedereen die een goed hart heeft vindt een vriend in de Alojar.

Een Alojar kan **nooit** liegen, tot groot ongenoegen van sommigen van hen. De smet die op de Ondertaal zit is zo duidelijk te voelen door de Alojar dat deze geschriften in de taal altijd zullen willen vernietigen en sprekers van de taal hun dwaalwegen in willen laten zien. Als deze niet willen luisteren, kan dit gewelddadig worden.

Alojar kunnen éénmaal per dag gratis een *complete genezing* uitspreken. Dit kunnen ze niet op zichzelf doen. Echter hebben ze de vaardigheid *Spreuk: complete genezing* en *spreukpunt* hierdoor niet. Ze hoeven alleen het doelwit aan te raken en de woorden *complete genezing* te zeggen. Deze complete genezing verwijderd giften tot N1.

Het effect van Onderlingen is op Alojar twee keer zo erg als op alle andere rassen. Dit betekent meer pijn, maar ook dubbele schade als er een magische geleider is.

Weerwolven (fysiek kenmerk: staart, en optioneel: Elven-oren met vacht en/of zwarte neus)

Weerwolven hebben een neiging tot primitief leven, maar zijn geenszins dom. Weerwolven kiezen over het algemeen voor de vechterklasse, maar vaak ook de priesterklasse. Weerwolf-avonturiers komen zeer weinig voor en weerwolf-magiërs zijn niet meer dan een legende. Weerwolven in Einheri zijn niet zo als je ze in de legenden van tegenwoordig tegen komt, ze zijn altijd in een halve wolfvorm. Als wezens een Weerwolf in hun *bloedlust* zien, trekken deze wel eens de conclusie dat ze in wilde beesten zijn veranderd.

Weerwolven blinken vooral uit in het gevecht. Ze zijn behendig en/of sterk, en moeten dus ten minste één punt besteden aan *kracht* of *behendigheid*, ze zijn tenslotte instinctieve

vechters. Als je een weerwolf goed kwaad krijgt, heeft deze zichzelf niet meer onder controle. Weerwolven krijgen gratis de vaardigheid *Bloedlust NI*, en mogen, ongeacht hun klasse, niveaus hiervan en van de vaardigheid *Extra bloedlust* opkopen alsof het vechters zijn. Let wel: een weerwolf kan geen spreuken uitspreken als hij in bloedlust is. Weerwolven staan bekend als barbaarse lieden, en leren lezen en schrijven kost ze het dubbele aantal vaardigheidspunten (NB. Eerst verdubbelen en dan de aftrek voor aanleg doen). Godsdienstleer en magieleer wordt bij weerwolven mondeling doorgegeven. Weerwolven kunnen nooit spreuken leren uit boeken; de weergave is té abstract. Een weerwolf heeft dus voor iedere spreuk een leermeester nodig, ook al zou een boek normaal gezien volstaan. Weerwolven kunnen ook geen magische perkamenten die spreuken nabootsen gebruiken.

Loze (Fysiek kenmerk: Witte oogkassen met zwarte rand eromheen)

Een Loze, of Ovatosh zoals ze officieel heten, is een wezen dat al met één been in het graf staat. Ze zijn gedeeltelijk dood of ondoed; welke van de twee is een onderwerp van discussie. De aanraking van een Loze is koud, zijn huid is bleker dan natuurlijk mogelijk is en zijn ogen lijken in zijn hoofd weggezakt.

Lozen zijn vaak afstandelijk tegen andere rassen, wat meestal wederzijds is. Dit zorgt ervoor dat Lozen vaak einzelgangers zijn. Vaak zijn ze stoïcijns en zijn de tradities die ze geleerd hebben hen heilig. Ze hebben dan ook een sterk begrip van goed en kwaad. Lozen zijn zelden bang voor de dood aangezien ze al half in de volgende wereld leven. Ze zullen eerder dingen als pijn of eerverlies vrezen zoals anderen de dood vrezen. Velen geloven zelfs dat Lozen een inzicht in het leven hebben dat hun gegeven is door hun link met de dood. Het lijkt ook alsof Lozen met gemak vele dingen kunnen leren. Lozen hebben vaak weinig met de natuur die uit leven bestaat en vinden zelfontplooiing erg belangrijk. Loze priesters en/of sjamanen zouden kunnen bestaan maar zijn tot op heden nog niet gezien.

Lozen genezen niet natuurlijk en ook priesterlijke genezing of die vanuit een drankje heeft geen effect op hen. In plaats hiervan kunnen ze één spreukpunt omzetten in genezing van één SP. Dit kost als ze bij bewustzijn zijn enkele seconden concentratie. Als ze het bewustzijn verloren hebben en er een spreukpunt voor handen is kost dit hen vijf minuten, waarna ze weer gewoon hun ogen open doen. Sterfeffecten hebben geen effect op Lozen.

Een spreuk werpen is iets dat een Loze niet snel zal doen. Spreuken werken met spreukpunten, en dan zou een Loze de energie die zijn wezen bij elkaar houdt moeten werpen. Het lichaamsdeel waarmee een Loze een spreuk zou werpen verliest acuut één SP omdat het zijn eigen levensenergie opgeeft, naast de normale kosten voor de spreuk.

Vanwege hun inzicht in het leven krijgen Lozen één extra aanlegpunt. Lozen moeten minimaal één punt in *wilskracht* stoppen en kunnen altijd de vaardigheid *spreukpunt* opkopen alsof het in hun klasse valt. Aangeboren hebben ze automatisch drie maal de vaardigheid *spreukpunt*, dit is hun overlevingsenergie.

Spreuken zien een Loze als een ondode en hebben dus effect op een Loze alsof deze ondode is. De spreuk 'vernietig ondode' doet een Loze twee schade op de romp locatie. Als deze spreuk word geworpen op een Loze die bewusteloos is vanwege schade, verliest de Loze direct twee spreukpunten indien hij deze nog heeft.

Een Loze is een gevaarlijk ras om te spelen omdat hun genezing zo anders werkt en heeft hierdoor een wat lagere overlevingskans dan de andere rassen Sta hier bij stil voor je besluit dit ras te spelen!

3.3 Klasse

Er zijn vijf klassen waar je als beginnend karakter uit kan kiezen. De klassen hebben allemaal een verschillende set van vaardigheden die je kan aanschaffen. Deze klassen zijn *magiër*, *priester*, *sjamaan*, *struiner* en *vechter*. Als beginnend karakter kan je één klasse gratis kiezen.

Magiër

Een magiër is iemand die magie kan gebruiken om zichzelf te beschermen of anderen schade te berokkenen. Hij kan echter nooit genezende spreuken leren. Een magiër is niet goed in vechten, behalve met zijn spreuken.

Priester

Een priester is iemand die uit de naam van de goden magie kan gebruiken. Dit wordt wel eens verward met de magie van de magiër, maar het heeft een heel andere bron en heeft er weinig van weg. Een priester kan wel genezen, maar is minder goed op offensief magisch vlak. Ook is hij gebonden aan de wil van zijn god.

Sjamaan

Een sjamaan aanbidt geen goden maar haalt zijn krachten uit de natuur om zich heen, de voorvaderen, totems en/of de oerbron.

Struiner

De struiner is de klasse die alle kanten uit kan gaan. Dit kan een alchemist, een dief of een verkenner zijn. Hij heeft redelijke vechtvaardigheden maar is hier duidelijk niet in gespecialiseerd.

Vechter

Een vechter heeft vaardigheden die ervoor zorgen dat hij veel SP kan krijgen en in gevechten duidelijk superieur is met zijn wapens boven de andere klassen.

3.4 Vaardigheden

Als beginnend karakter begin je met twintig VP die je in je klasse kan besteden. Hieronder volgen een aantal tabellen met vaardigheden en de kosten hiervan per klasse. Hierbij zie je ook staan welke aanleg hiervoor het meeste van belang is. De kosten van de vaardigheid worden gereduceerd met het aantal punten dat je in die aanleg hebt. Vaardigheden kunnen nooit minder dan één punt kosten, tenzij hun startwaarde al nul is.

Sommige vaardigheden kennen meerdere niveaus. Als je N2 van een bepaalde vaardigheid wil leren, moet je altijd ook N1 bezitten.

Bij sommige vaardigheden staat *leermeester nodig*. Dit betekent dat je, om deze vaardigheid te leren, iemand nodig hebt die deze vaardigheid al bezit om het je te leren. Dit kan een PC of een NPC zijn. Dit geldt alleen als je de vaardigheid gaandeweg wil leren, niet als je de vaardigheid al in het begin neemt. Dit leermeesterschap moet in het spel worden uitgespeeld. Het is niet mogelijk om te starten met meer dan N2 in welke vaardigheid dan ook.

Als je je karakter gemaakt hebt, mag je niet meer dan drie VP overhebben. Aan het eind van elk evenement zal je extra VP bijverdienen, die je dan weer uit kan geven.

Als je iets buiten je klasse wil leren zal je eerst de klasse waar je het uit koopt moeten opkopen. Opkopen kost 10 VP per gebied, als je dit gedaan hebt kan je vaardigheden binnen dat gebied gewoon opkopen. N.B. Struiners mogen dit ook doen, maar hoeven het niet.

3.4.1 Algemene vaardigheden

Algemene vaardigheden zijn voor iedere klasse toegankelijk. Hierbij wordt aangenomen dat de vier basisvaardigheden door je karakter bekend zijn, is dit niet het geval geef dat dan door op je karakterformulier.

Vaardigheid	Kosten	Aanleg	Leermeester
Dolkvechten	0	Behendigheid	Nee
Innerlijke kracht	0	Wilskracht	Nee
Spreek taal: Einheri	0	Intelligentie	Ja
Adellijk bloed	3	-	n.v.t.
Lezen en schrijven (Einheri, Dwergs, Elfs)	2 per taal	Intelligentie	Ja
Lezen en schrijven: Ondertaal	5	Intelligentie	Ja
Magieweerstand	5	Wilskracht	Nee
Meer Rituelen	6	Intelligentie	Ja
Oplettendheid	N1 2 – N2 3 – N3 4	Wilskracht	Nee
Rituele kracht	8	Wilskracht	Nee
Rituele leider	N1 10 – N2 10 – N3 10	Wilskracht	Ja
Spreek vreemde taal (Dwergs, Elfs)	2 per taal	Intelligentie	Ja
Spreek taal: Ondertaal	5	Intelligentie	Ja

Uitleg vaardigheden

Dolkvechten

Je kan omgaan met een dolk.

Innerlijke kracht

Je hebt één rituele punt tot je beschikking. Deze vaardigheid kan je niet meerdere malen nemen. Zie appendix IV: Ritualisme voor uitleg over rituele punten.

Spreek taal: Einheri

Hierdoor kan je karakter Einheri spreken. Dit wordt in het spel gerepresenteerd door Nederlands.

Adellijk bloed

Met deze vaardigheid ben je van adel. Dit is een vaardigheid die je alleen als beginnend karakter kan kiezen. Dankzij je rijke familie, heb je een groter startkapitaal dan de meeste avonturiers. Je begint in plaats van 60 met 130 zilveren ringen. Hoe je het geld precies hebt bemachtigd is verder aan jou.

Lezen en schrijven (Einheri, Dwergs, Elfs, Ondertaal)

Met deze vaardigheid kan je de desbetreffende taal lezen en schrijven. Ondertaal is kwaadaardig, waardoor deze alleen geschreven wordt in bloed. Daarnaast moet dit bloed zo onschuldig mogelijk zijn, anders zal het schrift snel weer vervagen. Dit zorgt ervoor dat het schrijven van de Ondertaal niet veel beoefend wordt. Je kan enkel deze vaardigheid kiezen voor talen die je kan spreken.

Magieweerstand

Deze vaardigheid mag je meerdere malen nemen. Voor elke keer dat je deze vaardigheid neemt kan je één spreukniveau per dag weerstaan. Om een N2 spreuk te weerstaan heb je dus twee maal deze vaardigheid nodig en heb je de dagelijkse quota in één keer gebruikt.

Meer rituelen

Met deze vaardigheid mag je twee middelen kiezen die je (als je een rituele leider bent) in een ritueel kan verwerken. Voor meer informatie, zie appendix IV: Ritualisme. De beschikbare middelen zijn: aarde, lucht, water, vuur, licht en duister.

Oplettendheid

Voor elk niveau oplettendheid heeft iemand die jou wilt zakkenrollen het moeilijker. Een normaal persoon heeft moeilijkheidsgraad vijf voor een N1 zakkenroller. Voor elk niveau dat je hierin hebt, wordt dat er één meer voor de dief. Elk niveau dat de dief heeft, haalt de moeilijkheidsgraad weer één omlaag. Zie ook *zakkenrollen*.

Rituele kracht

Met deze vaardigheid heb je als persoon extra kracht om in een ritueel te stoppen. Je mag deze vaardigheid meerdere malen nemen. Voor elke keer dat je deze vaardigheid bezit krijg je 15 rituele punten. Zie appendix IV: Ritualisme voor uitleg over rituele punten.

Rituele leider

Met deze vaardigheid kan je een ritueel leiden, voor elk niveau dat je in deze vaardigheid hebt genomen mag je één doel en één middel kiezen.

Doelen: aanval, verdediging en verbetering.

Middelen: aarde, lucht, vuur, water, licht en duister.

Deze vaardigheid heeft twee variaties; de einzelgänger en de groepsritualist.

Als einzelgänger krijg je naast deze doelen en middelen voor elk niveau twintig rituele punten. Dus als einzelgänger op N2 heb je veertig rituele punten, twee doelen en twee middelen tot je beschikking.

Als groepsritualist krijg je geen rituele punten maar maak je het eerste rituele punt van allen die mee helpen meer energie waard, mits je de rituele leider bent. Op N1 verdubbel je de waarde van het eerste punt van allen die meehelpten, op N2 mag je ze vier keer zo zwaar mee tellen en op N3 zes keer zo zwaar. Je maakt je eigen rituele punt niet meer waard.

Dus als N3 groepsritualist maak je het eerste punt van allen die aan het ritueel mee helpen zes maal zoveel waard, heb je drie (alle) doelen en drie middelen tot je beschikking voor je rituelen.

Voor uitleg over de werking van rituelen zie de appendix IV: Ritualisme.

Spreek vreemde taal (Dwergs, Elfs, Ondertaal)

Met deze vaardigheid kan je de desbetreffende taal spreken. Elfs wordt gerepresenteerd door Engels, Dwergs door Duits (dit mag toeristen-Duits zijn) en Ondertaal door een rauw stemgeluid. Het spreken van de Ondertaal voelt voor velen fout en wordt veroordeeld door de meeste rassen.

3.4.2 Vaardigheden magiër

Als je de klasse magiër als beginklasse hebt gekozen, krijg je om te beginnen drie keer de vaardigheid *spreukpunt* gratis (voor Elven is dit dan vijf maal in totaal).

Vaardigheid	Kosten	Aanleg	Leermeester
Elementaire [spreuk]	N1 3 – N2 3 – N3 3	Intelligentie	Ja
Energie-overdracht	5	Wilskracht	Ja
Identificeer magie	N1 3 – N2 5 – N3 7	Intelligentie	Ja
Maak magisch voorwerp	N1 10 – N2 7 – N3 7	Intelligentie	Ja
Magisch talent: creëer licht	2	-	Nee
Magisch talent: creëer vlam	2	-	Nee
Magisch talent: creëer water	2	-	Nee
Massa [spreuk]	N1 7 – N2 9 – N3 11	Intelligentie	Ja
Onweerstaanbare [spreuk]	N1 7 – N2 9 – N3 11	Wilskracht	Ja
Perkament schrijven	7	Intelligentie	Ja
Snelspreuk	8	Behendigheid	Nee
Spreukenreeks	N1 4 – N2 6 – N3 8	Intelligentie	Ja
Spreukpunt	4	Wilskracht	Nee
Stafvechten	5	Behendigheid	Nee
Verlengde [spreuk]	N1 4 – N2 6 – N3 8	Behendigheid	Ja

Uitleg vaardigheden

Elementaire [spreuk]

Met deze vaardigheid kan je een spreuk die je al geleerd hebt zo modifieren dat deze spreuk vanuit een ander element werkt. Er zijn weinig spreuken die hiervoor in aanmerking komen. Alle spreuken waarvan de spreuk begint met de naam van één van de vier elementen (vuur, water, aarde en lucht) kan door deze vaardigheid gemodificeerd worden. Bij aanschaf van deze vaardigheid kies je vanuit welke van de vier elementen je de spreuk nu kan uitspreken. Een elementaire vuurbal kan dus een aarde- lucht- of waterbal worden. Iemand die een elementaire spreuk wil weerstaan mag het niveau van de basisspreuk aanhouden voor hoeveel maal een *magieweerstand* hiervoor word opgebruikt. Dus voor een luchtbal twee maal *magieweerstand* want vuurbal is een N2 spreuk.

Tijdens de incantatie van de spreuk dien je 'Ik werp een elementaire [spreuk]' te zeggen in plaats van 'Ik werp [spreuk]'. Hierbij verwerk je het nieuwe element in de spreuknaam. Zonder de vaardigheid *snelspreuk* dien je uiteraard ook nog 'Bij de machten' te zeggen. Je mag de spreuk die je gemodificeerd hebt tot een elementaire spreuk ook nog gewoon uitspreken met het originele element.

Energie-overdracht

Je kan spreukpunten van jezelf naar iemand anders overbrengen of als geleider tussen twee andere personen functioneren. Ook kan je spreukpunten van een ander naar jezelf geleiden. Dit alles moet wel vrijwillig gebeuren. Om deze vaardigheid te gebruiken moet je fysiek contact met iemand hebben.

Met deze vaardigheid kan je ook met een priester spreukpunten uitwisselen.

Als je spreukpunten uitwisselt met een Onderling, of je bent zelf een Onderling en wisselt ze uit met iemand buiten dit ras, dan heb je weer een geleider voor de pijn en krijgt de niet-Onderling op het lichaamsdeel dat deze de Onderling aanraakt één schade per uitgewisselde spreukpunt.

Identificeer magie

Niveau 1: Je kan voelen of een voorwerp of plaats magisch is.

Niveau 2: Je weet uit welke spreukenreeksen het voorwerp zijn krachten haalt.

Niveau 3: Je weet de specifieke spreuken die het voorwerp gebruikt, daarnaast kan je de componenten die gebruikt zijn bij de creatie herkennen. Ook kan je het hoofddoel ontdekken. Voor alle niveaus geldt dat je de plek of het object aan moet raken om de magie te kunnen identificeren. Daarnaast kost het vijf minuten tijd per niveau om achter de informatie te komen.

NB: De spelleiding geeft aan wat je te weten komt en heeft hier altijd het laatste woord over.

Maak magisch voorwerp

Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid magische voorwerpen te maken. De regels hiervoor zijn als volgt:

Je moet om te beginnen natuurlijk het voorwerp hebben dat je magisch wil maken. Dit kan niet een voorwerp zijn dat al magisch is. Als je dit (per ongeluk of expres) wel doet, kan dit desastreuze gevolgen hebben. Het resultaat van het gebruik van zo'n basisvoorwerp is compleet onvoorspelbaar.

Heb je N1, dan kan je spreukachtige effecten opslaan in wapens. Deze werken met ladingen. Na gebruik raken ze dus leeg, tenzij je ze bijvult met je eigen energie. Je kan op dit niveau maximaal één effect in een voorwerp stoppen.

Heb je N2, dan kan je ook effecten die niet in een spreuk zitten in een voorwerp opslaan. Dit voorwerp zal nog steeds, tenzij je hem bijvult met je eigen energie, na gebruik leeg raken. Je kan op dit niveau maximaal twee effecten in één voorwerp stoppen.

Heb je N3, dan kun je ook voorwerpen maken die permanent magisch zijn. Verder kan je nu gewoon gaan experimenteren met allerlei dingen. Je zou voorwerpen kunnen maken die meerdere dingen kunnen. Hier zijn geen regels aan verbonden en zal helemaal uitgespeeld moeten worden onder oog van de spelleiding, die beslist hoe alles werkt. Permanente voorwerpen hoef je niet bij te laden, deze zullen het altijd blijven doen.

Het maken van een magisch voorwerp gaat met magische componenten, spreukpunten, het voorwerp en natuurlijk kennis van de spreuk.

Voorwerp: Je moet het voorwerp hebben dat je magisch wil maken. De magiër kan dit niet zelf vervaardigen vanuit de ruwe materialen (behalve als dit natuurlijk een van zijn vaardigheden is). Dus als je een zwaard magisch wil maken zou je naar een smid moeten voor het eigenlijke zwaard (of zelf smid zijn).

Componenten: Een magisch component is een magisch object dat nog geen doel heeft.

Magische componenten hebben een niveau. Degene die de magische voorwerpen maakt, dient zelf in te schatten of het niveau hoog genoeg is voor het effect dat hij wil bereiken.

Spreukpunten: Tijdens het creëren van een voorwerp spendeer je spreukpunten, deze hoeven niet allen van degene die het voorwerp maakt afkomstig te zijn. Hoeveel spreukpunten worden gebruikt varieert en is wederom de inschatting van degene die het voorwerp maakt. Spreukpunten die gebruikt worden om spreuken te werpen tijdens de creatie tellen ook als gependeerde spreukpunten.

Kennis van de spreuk: Het spreukeffect dat je wil verwezenlijken dient tijdens de creatie minimaal eenmaal uitgesproken te worden, vaker is bevorderlijk voor de kracht van het voorwerp.

Verder kan het magische voorwerp ook worden geactiveerd bij een bepaalde, door jezelf gekozen, gebeurtenis. Je fantasie is je enige limiet hierbij. Dit kan je al met N1 *Maak Magisch Voorwerp*. Wil je dat het voorwerp alleen naar jouw stem luistert, dan zal je er tijdens de creatie continu tegen moeten praten. Moet hij afgaan als hij aangeraakt wordt door een persoon met een bepaald kenmerk (elvenoren, kwaadaardig, etc.), dan zal je zo'n persoon

moeten gebruiken bij het maken (of de indruk wekken dat zo een persoon bestaat). Alle logische kosten hierbij moet je ook betalen, daarbij zal je voorwerp één extra magisch component kosten om te maken. Dit vergt veel uitspelen en kan knap lastig worden, als je dit wil doen overleg dan altijd met de spelleiding; deze heeft het laatste woord in wat precies goed genoeg is.

Deze vaardigheid is een spel op zich en iemand die deze vaardigheid kiest zal er al snel achterkomen dat er allemaal verborgen regels in de magie verscholen zijn. De spelleiding moet altijd aanwezig zijn bij het gebruiken van deze vaardigheid en heeft altijd het laatste woord.

Magisch talent

Magische talenten zijn zogenaamde N0 spreuken. Deze spreuken veroorzaken triviale veranderingen als effect, en kosten nul spreukpunten om uit te spreken. Dit zorgt er dus voor dat je ze, nadat je ze gekocht hebt, zo vaak uit kan spreken als je wil. Zonder snelspreuk dien je nog steeds de gehele incantatie uit te spreken dus: ‘Bij de machten, ik werp creëer...’

Creëer licht: met deze vaardigheid mag je continu een zaklamp aan hebben staan. Deze moet je zelf verzorgen, en je mag hiermee niet in andermans ogen schijnen.

Creëer vlam: met deze vaardigheid kan je vuur ter grootte van ongeveer de vlam van een aansteker oproepen. Wil je het goed uitspelen neem dan zelf een aansteker mee.

Creëer water: met deze vaardigheid kan je ongeveer een mondvol water oproepen. Als je dit goed wil uitspelen moet je zelf een flesje water meenemen.

Massa [spreuk]

Met deze vaardigheid kan je een spreuk die je al geleerd hebt zo modificeren dat je deze meerdere doelwitten tegelijk kan laten raken. Iedereen die de spreuk hoort, exclusief jezelf, zal effect van de spreuk ondervinden. Door dus harder of zachter te praten kan je de afstand van de spreuk veranderen. Een massaspreuk kost de spreukpunten van de basisspreuk plus drie extra. Een massa lijm, kost dus vier spreukpunten en iedereen die het hoort (behalve jezelf) aan de grond vastlijmen. Iemand die een massaspreuk wil weerstaan mag het niveau van de basisspreuk aanhouden voor hoeveel maal een *magieweerstand* hiervoor word opgebruikt. Voor massalijm dus één, want lijm is een N1 spreuk.

Tijdens de incantatie van de spreuk dien je ‘Ik werp massa [spreuk]’ te zeggen in plaats van ‘Ik werp [spreuk]’. Zonder de vaardigheid *snelspreuk* dien je uiteraard ook nog ‘Bij de machten’ te zeggen.

Je mag de spreuk die je gemodificeerd hebt tot een massaspreuk ook nog gewoon uitspreken. Een leermeester vinden voor een massaspreuk is vrij moeilijk, omdat je iemand moet vinden die precies dezelfde spreuk heeft gemodificeerd.. Als beginnend karakter mag je deze vaardigheid niet kiezen.

Onweerstaanbare [spreuk]

Met deze vaardigheid kan je een spreuk die je al geleerd hebt zo modificeren dat je tegenstanders het effect van deze spreuk niet kunnen weerstaan. Wezens die normaal immuun zouden zijn voor de spreuk ondervinden zelfs effect van de spreuk maar kunnen er wel voor kiezen deze te weerstaan. Een onweerstaanbare spreuk kost de spreukpunten van de basisspreuk plus vier extra. Een onweerstaanbare terugslag kost dus zes spreukpunten. Het doelwit heeft geen kans de spreuk te weerstaan, mits deze immuniteit voor de spreuk heeft. Iemand die immuun is voor de onweerstaanbare spreuk mag hem dus wel weerstaan en mag het niveau van de basisspreuk aanhouden voor hoeveel maal een *magieweerstand* hiervoor word opgebruikt. Doet deze dat niet dan word ook hij door het effect getroffen! Voor onweerstaanbare terugslag dus twee, want terugslag is een N2 spreuk.

Tijdens de incantatie van de spreuk dien je ‘Ik werp onweerstaanbare [spreuk]’ te zeggen in plaats van ‘Ik werp [spreuk]’. Zonder de vaardigheid *snelspreuk* dien je uiteraard ook nog ‘Bij de machten’ te zeggen.

Je mag de spreuk die je gemodificeerd hebt tot een onweerstaanbare spreuk ook nog gewoon uitspreken.

Een leermeester vinden voor een onweerstaanbare spreuk is vrij moeilijk omdat je iemand moet vinden die precies dezelfde spreuk heeft gemodificeerd.

Perkament schrijven

Je kan spreuken die je kent op papier zetten. Dit kost het dubbele aantal spreukpunten van de normale spreuk. Hier komen nog kosten van papier en pen overheen. Het duurt één uur om de spreuk op te schrijven, deze tijd hoeft niet in opperste concentratie doorgebracht te worden en mag eventueel onderbroken worden. Deze spreuk kan één keer vanuit het papier geworpen worden. Het perkament wordt bij het gebruiken verscheurd. De spreuk schrijf je in een taal die je kent, iedereen die deze taal kent kan de perkamentrol gebruiken.

Snelspreuk

Als je de vaardigheid snelspreuk hebt, heb je geleerd om met je handen vernuftige gebaren te maken, die de woorden ‘Bij de machten,’ onnodig maken bij het uitspreken van de spreuk. Dus met deze vaardigheid hoef je alleen maar te zeggen: ‘Ik werp [spreuk]’ met tussen de vierkantje haakjes de naam van de spreuk. Je moet echter wel duidelijk met je handen bewegen. Als je niet langer je beide handen kunt gebruiken kun je de vaardigheid snelspreuk niet gebruiken.

Spreukreeksen

De spreukreeksen die beschikbaar zijn staan in appendix II: Magische spreukreeksen.

Spreukpunt

Deze vaardigheid mag je meerdere malen nemen. Voor elke keer dat je de vaardigheid neemt krijg je één spreukpunt per dag. Elke ochtend sta je op met al je spreukpunten. Je kan nooit meer spreukpunten bezitten dan het aantal maal dat je deze vaardigheid bezit. Een spreukpunt kan, zelfs als de aanleg anders gebiedt, nooit minder dan twee VP kosten.

Stafvechten

Je kan met een staf overweg. Let wel, je moet altijd één hand op het midden van de staf houden en moet de staf altijd met twee handen vasthouden tijdens een gevecht.

Verlengde [spreuk]

Met deze vaardigheid kan je een spreuk die je al geleerd hebt zo modificeren dat deze een langere duur heeft. Er zijn drie duraties die door deze spreuk gemodificeerd kunnen worden, 10 seconden, 1 minuut en 5 minuten. Elk van deze duraties gaat één stap naar boven als je een spreuk met die duratie als een verlengde spreuk werpt. 5 minuten verlengd wordt één uur. Een verlengde spreuk kost de spreukpunten van de basisspreuk plus één extra. Een verlengde stop kost dus vier spreukpunten en je doelwit 1 minuut lang stop zetten. Iemand die een verlengspreuk wil weerstaan mag het niveau van de basisspreuk aanhouden voor hoeveel maal een *magiweerstand* hiervoor word opgebruikt. Voor een verlengde stop dus drie, want stop is een N3 spreuk.

Tijdens de incantatie van de spreuk dien je ‘Ik werp verlengde [spreuk], [nieuwe duratie]’ te zeggen in plaats van ‘Ik werp [spreuk]’. Dus voor de stop spreuk word de incantatie ‘Ik werp verlengde stop, één minuut’. Zonder de vaardigheid *snelspreuk* dien je uiteraard ook nog ‘Bij

de machten' te zeggen.

Je mag de spreuk die je gemodificeerd hebt tot een verlengde spreuk ook nog gewoon uitspreken. Een leermeester vinden voor een verlengde spreuk is vrij moeilijk omdat je iemand moet vinden die precies dezelfde spreuk heeft gemodificeerd.

3.4.3 Vaardigheden priester

Als je de klasse priester als beginklasse hebt gekozen, krijg je om te beginnen twee keer de vaardigheid *spreukpunt* gratis (voor Elven is dit dan vier maal in totaal).

Vaardigheid	Kosten	Aanleg	Leermeester
Bepantsering: licht	4	Kracht	Nee
Bepantsering: middel	5	Kracht	Nee
Beukelaarvechten	4	Behendigheid	Nee
Eenhandig vechten	2	Behendigheid	Nee
Heilig wapen	6	Wilskracht	Nee
Helm	2	Kracht	Nee
Massa [spreuk]	N1 7 – N2 9 – N3 11	Intelligentie	Ja
Onweerstaanbare [spreuk]	N1 7 – N2 9 – N3 11	Wilskracht	Ja
Schildvechten	6	Behendigheid	Nee
Snelspreuk	10	Behendigheid	Nee
SP 2	7	Kracht	Nee
Spreukpunt	4	Wilskracht	Nee
Spreekreeksen: genezing	N1 3 – N2 5 – N3 7	Intelligentie	Nee
Spreekreeksen: overig	N1 4 – N2 6 – N3 8	Intelligentie	Ja
Stafvechten	5	Behendigheid	Nee
Verband leggen	5	Intelligentie	Ja
Verlengde [spreuk]	N1 4 – N2 6 – N3 8	Behendigheid	Ja

Uitleg vaardigheden

Bepantsering licht, middel

Voor lichte bepantsering krijg je één BP en voor middel bepantsering twee BP. Lichte bepantsering moet compleet van leer zijn, bij middel bepantsering moeten er echter al metalen elementen in de bepantsering zitten. Bij deze vaardigheid moet je eerst de voorgaande kopen voor je verder kan. Dus eerst lichte bepantsering daarna pas middel.

Beukelaarvechten

Met deze vaardigheid kan je met een beukelaar omgaan. Een beukelaar is een klein schild dat om je arm gebonden wordt, terwijl een gewoon schild bijna elk formaat kan hebben. Als er in een gevecht meer dan drie klappen op je beukelaar vallen, moet deze gerepareerd worden, anders zal het stuk gaan.

Een beukelaar mag maximaal 60 cm lang en breed zijn.

Eenhandig vechten

Met deze vaardigheid kun je met een wapen dat niet langer dan 1.10 meter is omgaan, dus een zwaard, knots, etc.

Heilig wapen

Elk wapen waarmee je slaat wordt door jouw fervente geloof aangestoken. Je mag *heilig* roepen als je met je wapen slaat. Tegen kwaadaardige monsters zal dit meestal één schade extra doen. Sommige monsters kunnen zelfs alleen maar door heilige of magische wapens geraakt worden. Tegen een wezen dat niet kwaadaardig is doet het geen extra schade. Bijzondere gevallen zullen onheilig in plaats van heilig roepen, hiervoor is altijd de

goedkeuring van de spelleiding nodig.

Helm

Met deze vaardigheid kan je een helm dragen. Dit heeft twee voordelen: je krijgt één BP op je romp erbij, en hiernaast kan je niet meer van achteren bewusteloos geslagen worden (*snoek*). De vaardigheid *sla bewusteloos* is nog wel effectief, zodra je op je romp geen BP meer hebt.

Massa [spreuk]

Met deze vaardigheid kan je een spreuk die je al geleerd hebt zo modificeren dat je deze meerdere doelwitten tegelijk kan laten raken. Iedereen die de spreuk hoort, exclusief jezelf, zal effect van de spreuk ondervinden. Door dus harder of zachter te praten kan je de afstand van de spreuk veranderen. Een massaspreuk kost de spreukpunten van de basisspreuk plus drie extra. Een massa lijm, kost dus vier spreukpunten en iedereen die het hoort (behalve jezelf) aan de grond vastlijmen. Iemand die een massaspreuk wil weerstaan mag het niveau van de basisspreuk aanhouden voor hoeveel maal een *magieweerstand* hiervoor wordt opgebruikt. Voor massalijm dus één, want lijm is een N1 spreuk.

Tijdens de incantatie van de spreuk dien je 'Ik werp massa [spreuk]' te zeggen in plaats van 'Ik werp [spreuk]'. Zonder de vaardigheid *snelspreuk* dien je uiteraard ook nog 'Bij de goden' te zeggen.

Je mag de spreuk die je gemodificeerd hebt tot een massaspreuk ook nog gewoon uitspreken. Een leermeester vinden voor een massaspreuk is vrij moeilijk, omdat je iemand moet vinden die precies dezelfde spreuk heeft gemodificeerd.. Als beginnend karakter mag je deze vaardigheid niet kiezen.

Onweerstaanbare [spreuk]

Met deze vaardigheid kan je een spreuk die je al geleerd hebt zo modificeren dat je tegenstanders het effect van deze spreuk niet kunnen weerstaan. Wezens die normaal immuun zouden zijn voor de spreuk ondervinden zelfs effect van de spreuk maar kunnen er wel voor kiezen deze te weerstaan. Een onweerstaanbare spreuk kost de spreukpunten van de basisspreuk plus vier extra. Een onweerstaanbare terugslag kost dus zes spreukpunten. Het doelwit heeft geen kans de spreuk te weerstaan, mits deze immuniteit voor de spreuk heeft. Iemand die immuun is voor de onweerstaanbare spreuk mag hem dus wel weerstaan en mag het niveau van de basisspreuk aanhouden voor hoeveel maal een *magieweerstand* hiervoor wordt opgebruikt. Doet deze dat niet dan wordt ook hij door het effect getroffen! Voor onweerstaanbare terugslag dus twee, want terugslag is een N2 spreuk.

Tijdens de incantatie van de spreuk dien je 'Ik werp onweerstaanbare [spreuk]' te zeggen in plaats van 'Ik werp [spreuk]'. Zonder de vaardigheid *snelspreuk* dien je uiteraard ook nog 'Bij de goden' te zeggen.

Je mag de spreuk die je gemodificeerd hebt tot een onweerstaanbare spreuk ook nog gewoon uitspreken.

Een leermeester vinden voor een onweerstaanbare spreuk is vrij moeilijk omdat je iemand moet vinden die precies dezelfde spreuk heeft gemodificeerd.

Schildvechten

Met deze vaardigheid kan je met een schild omgaan. Een schild kan bijna elk formaat hebben, maar moet minimaal 65 cm lang zijn. Je schild beschadigt in elk gevecht waarin er minstens drie klappen op vallen. Het heeft dan reparatie nodig, anders zal het stuk gaan.

Snelspreuk

Als je de vaardigheid snelspreuk hebt, heb je geleerd om met je handen vernuftige gebaren te

maken, die de woorden ‘Bij de machten,’ onnodig maken bij het uitspreken van de spreuk. Dus met deze vaardigheid hoef je alleen maar te zeggen: ‘Ik werp [spreuk]’ met tussen de vierkantje haakjes de naam van de spreuk. Je moet echter wel duidelijk met je handen bewegen. Als je niet langer je beide handen kunt gebruiken kun je de vaardigheid snelspreuk niet gebruiken.

SP 2

Voor deze vaardigheid geldt dat je één extra SP krijgt op elke locatie, dus in totaal twee.

Spreukpunt

Deze vaardigheid mag je meerdere malen nemen. Voor elke keer dat je de vaardigheid neemt krijg je één spreukpunt per dag. Elke ochtend sta je op met al je spreukpunten. Je kan nooit meer spreukpunten bezitten dan het aantal maal dat je deze vaardigheid bezit. Een spreukpunt kan, zelfs als de aanleg anders gebiedt, nooit minder dan twee VP kosten.

Spreukreeksen: genezing

De spreukreeksen die beschikbaar zijn staan in appendix III: Goddelijke spreukreeksen.

Spreukreeksen: overig

De spreukreeksen die beschikbaar zijn staan in appendix III: Goddelijke spreukreeksen.

Stafvechten

Je kunt met een staf overweg. Let wel, je moet altijd één hand op het midden van de staf houden en moet de staf altijd met twee handen vasthouden tijdens een gevecht.

Verband leggen

Een verbandje geneest twee SP op de locatie waar deze op gelegd wordt. Deze moet de hele dag blijven zitten. Als iemand twee verbanden op één locatie heeft, zit deze locatie vol en zal een derde geen verschil meer maken. Aan het einde van de dag kan je je verband weer terug nemen. Deze kan pas een volgend evenement weer gebruikt worden in verband met reiniging. Een verbandje dat drie keer gebruikt is, is te vies om nogmaals te kunnen gebruiken. Als het verbandje verwijderd wordt voor het einde van de dag verlies je twee SP op die locatie ook al heeft het verband maar één SP genezen. Dit komt omdat je de wond openscheurt en je jezelf daarmee extra pijn doet.

Als iemand die niet deze vaardigheid bezit verband op een stervend persoon probeert aan te leggen, zal dit alleen de dood voor tien minuten uitstellen. Als deze het probeert op een niet stervend persoon zal het helemaal niks uithalen.

Verlengde [spreuk]

Met deze vaardigheid kan je een spreuk die je al geleerd hebt zo modificeren dat deze een langere duur heeft. Er zijn drie duraties die door deze spreuk gemodificeerd kunnen worden, 10 seconden, 1 minuut en 5 minuten. Elk van deze duraties gaat één stap naar boven als je een spreuk met die duratie als een verlengde spreuk werpt. 5 minuten verlengd wordt één uur. Een verlengde spreuk kost de spreukpunten van de basisspreuk plus één extra. Een verlengde stop kost dus vier spreukpunten en je doelwit 1 minuut lang stop zetten. Iemand die een verlengspreuk wil weerstaan mag het niveau van de basisspreuk aanhouden voor hoeveel maal een *magieweerstand* hiervoor wordt opgebruikt. Voor een verlengde stop dus drie, want stop is een N3 spreuk.

Tijdens de incantatie van de spreuk dien je ‘Ik werp verlengde [spreuk], [nieuwe duratie]’ te zeggen in plaats van ‘Ik werp [spreuk]’. Dus voor de stop spreuk wordt de incantatie ‘Ik werp

verlengde stop, één minuut'. Zonder de vaardigheid *snelspreuk* dien je uiteraard ook nog 'Bij de machten' te zeggen.

Je mag de spreuk die je gemodificeerd hebt tot een verlengde spreuk ook nog gewoon uitspreken. Een leermeester vinden voor een verlengde spreuk is vrij moeilijk omdat je iemand moet vinden die precies dezelfde spreuk heeft gemodificeerd.

3.4.4 Vaardigheden sjamaan

Sjamaan is een klasse met veel geschiedenis. Lang, lang geleden bestonden er geen priesters, alleen sjamanen. Maar op een dag stond een jonge Alojar op en bondt hij de strijd aan met deze goddeloosheid. In de wereld van Einheri is dit de meest geliefde persoon in de hele geschiedenis. Iedereen liet zich inspireren door deze Alojar genaamd Isam. Er waren twee primitievere rassen die echter niet de goden wilden gaan aanbidden, zij hielden van hun sjamanisme; de weerwolven en orcen. Dit meningsverschil escaleerde tot er een oorlog van proportie tussen de twee partijen ontstond. Isam en zijn leger bleken net sterker dan de primitieve sjamanen en een oorlog van meerdere decennia volgde. Tot het zover kwam dat enkel de moerassen die nu bekend staan als Kirmor's Velden nog een veilige plek waren voor de sjamanen en hun stamgenoten. Kirmor's Velden is zo genoemd omdat het de plek op Einheri is waar het meeste doden zijn gevallen. In de tijd van de oorlog toen Isam alle sjamanen terug gedrongen had tot dit moeras was het water rood. Waren er meer doden dan planten, dieren en andere levende wezens samen.

Elke sjamaan weet van deze vervolging, en rekt dit de priesters nog steeds aan. Onderhand is er geen openlijke strijd meer tussen de priesters en sjamanen, tenminste niet op grote schaal. En is er een fragiele vrede. Het grootste gedeelte van de orcen en weerwolven, en daarmee sjamanen, woont nog steeds in Kirmor's Velden. Wanneer een sjamaan een priester tegenkomt is het dan ook sowieso een aparte situatie. En het is niet ongehoord dat dit alsnog tot bloedvergieten uitloopt.

In de cultuur van de weerwolven en orcen waar sjamanisme leeft word geschiedenis mondeling over gedragen en met de tijd is het zo geworden dat de oorlog in de vertellingen van de sjamanen slachtingen zijn geworden.

Maar wat is nu het verschil tussen een sjamaan en een priester of een magiër? Priesters krijgen hun kracht van een god, dienen deze god. Magiërs leggen de wetten van de natuur hun wil op, eisen hun machten als het ware. Een sjamaan die vraagt van de natuur, zijn voorvaderen en zijn totem wat hij wil. Dit vragen is gebaseerd op wederzijds respect een sjamaan ziet zichzelf niet als onderdanig aan datgene dat hem zijn gaven geeft maar ziet zichzelf als een gelijke. Hij gelooft dat hij in de toekomst zelf ook bij de voorvaderen zal horen die deze verzoeken inwilligen en respecteert zijn gaven dan ook zoals hij zichzelf respecteert. Een sjamaan verdient zijn gaven elke keer opnieuw, zekerheid heeft hij niet. Enkel vertrouwen in zichzelf en in de wijsheid van zijn voorvaderen.

Bijna alle sjamanen zijn orcen of weerwolven, wil je een sjamaan spelen die niet uit deze rassen komt moet je specifieke toestemming hebben van de spelleaders.

Vaardigheid	Kosten	Aanleg	Leermeester
Bepantsering: licht	5	Kracht	Nee
Boogschieten	9	Behendigheid	Ja
Eenhandig vechten	2	Behendigheid	Nee
Herbalisme	9	Intelligentie	Ja
Openbaring	6/9	Intelligentie	Nee
Primitieve kracht	6	Wilskracht	Nee
Sjamanisme	18	Wilskracht	Ja
SP 2	7	Kracht	Nee
SP 3	9	Kracht	Nee
Stafvechten	5	Behendigheid	Nee
Werpwapens werpen	4	Behendigheid	Nee

Uitleg vaardigheden

Bepantsering licht

Voor lichte bepantsering krijg je één BP. Lichte bepantsering moet compleet van leer zijn.

Boogschieten

Met deze vaardigheid kan je een boog hanteren. Om deze vaardigheid te mogen gebruiken, moet je buiten het spel een certificaat halen. Meer informatie bij de spelleiding.

Eenhandig vechten

Met deze vaardigheid kun je met een wapen dat niet langer dan 1.10 meter is omgaan, dus een zwaard, knots, etc.

Herbalisme

Met deze vaardigheid kan je de kruiden die zich in de natuur bevinden zo bewerken dat ze verschillende uitwerkingen hebben op mensachtigen.

De vaardigheid herbalisme gebruikt een aantal bestaande planten om kruiden te symboliseren. Het idee is dat je deze daadwerkelijk verzamelt en dan bereidt tot een mengsel dat het gewenste effect heeft. Het voorbereiden van een herbalistisch smeersel kost tien minuten per portie. Deze porties blijven één dag bruikbaar, zodra een nacht verstrijkt zijn ze niet langer bruikbaar.

De recepten die je kent zijn als volgt:

Lijsterbes + Rode bosbes: Vergif; dit is een vergif dat geconsumeerd moet worden, dit vergif telt als een N1 vergif en doet per uur één schade op de romp tot een maximum van 10 schade.

Rode bosbes + Den/Spar: Genezingszalf; als dit op de wond gesmeerd wordt, geneest de desbetreffende persoon één schade op de locatie over een periode van tien minuten. Pas nadat de schade genezen is, is het mogelijk een tweede portie toe te dienen. Genezingszalf bijt en prikt heel erg in de wond.

Den/Spar + Blauwe bosbes: Reinigingsdrank; dit drankje geneest iemand van alle N1 giften over een verloop van tien minuten. Tijdens deze periode zal de persoon heel erg gaan zweten en hijgen.

Blauwe bosbes + Varen: Versnellingsdrankje; dit drankje versnelt alle processen in het lichaam van degene die het consumeert. Dit zorgt ervoor dat ziekten en giften sneller uitgewerkt zijn, maar ook tijdelijk méér schade doen aan het lichaam. Wees dus voorzichtig met dit drankje.

Varen + Lijsterbes; Slaapstof; deze stof moet geconsumeerd worden, bij consumeren valt de persoon langzaam in een natuurlijke diepe slaap. Alles wat een diepe slaper normaal zou wakker maken maakt de slapende wakker.

Openbaring

Je mag vanuit je gekozen categorieën een gave kiezen die je vanaf nu ook bezit, voor deze gave begin je met het eerste stapje voor de x. Deze vaardigheid kost zes VP wanneer de gave die je kiest uit je primaire categorie komt, komt je gave uit je secundaire categorie dan kost deze vaardigheid negen VP.

Primitieve kracht

Je mag voor een sjamanistische gave die jij kent een niveau hoger gaan voor de x.

Sjamanisme

Je kan deze vaardigheid nooit vaker dan éénmaal opkopen.

Als sjamaan werk je niet met aanbidding maar met respect en werk je niet vanwege iemands

goedkeuring maar met je eigen wijsheid en hulp van je voorvaderen. De meeste sjamanen werken met een totem, de voorvaderen en/of de oerbron. Sjamanen hebben over het algemeen een sterke band met het primitieve en dus de natuur. Als sjamaan kies je uit de appendix IV: sjamanistische gaven, twee categorieën. Je kiest twee categorieën die samen de aspecten van jou vorm van sjamanisme vormen. Bijvoorbeeld; het totemdier is een Fenix. Je kiest als primaire categorie vuur/passie en als secundaire categorie vruchtbaarheid/natuur/leven. Wij hebben deze categorieën namen gegeven om als een leidraad te werken zodat je een beetje het idee achter een categorie weet. Maar benoem het vooral zoals het jou goeddukt voor jouw vorm van sjamanisme.

Uit de primaire gekozen categorie kies je twee gaven waarbij je de x van niveau twee neemt (zie voor verdere uitleg appendix IV: sjamanistische gaven). Uit je secundaire categorie kies je één gave waar je de x van niveau één voor deze gave neemt. Dit zijn je sjamanistische gaven aan het begin van het spel. Met de vaardigheden *Openbaring* en *Primitieve gave* kan je enkel vanuit die twee gekozen categorieën nieuwe gaven kopen en ophogen.

Voor sjamanisme is het erg belangrijk dat je je realiseert dat dit niet een gave is zoals bij spreuken van goden. Of een gave die je als magiër afdwingt. Als sjamaan verdien je je gaven elke keer opnieuw. Voor elke gave geldt dat het niet iets is dat zomaar kan worden gedaan, er is een korte rite als voorbereiding voor nodig. Hierbij wordt gedacht aan: dansen, opschilderen van jezelf of anderen of het gooien van botten, etc. Gebruik je fantasie. Bij sjamanisme is het zo dat ten alle tijden zonder opgaaf van reden de spelleiding kan besluiten dat je gave niet of slecht werkt. De natuur is soms wreed en zonder reden kan dit vervelend voor je uitpakken.

Elke gave heeft in de beschrijving een korte vermelding staan van hoeveel voorbereiding de gave kost. Deze zijn verdeeld in direct, kort, gemiddeld en lang. Direct is een effect dat meteen gebeurt. Kort kost je ongeveer een tiental seconden, gemiddeld een minuut en lang zo'n tien minuten. Dit zijn richtlijnen en geen exacte gegevens! Wat je je echter moet realiseren is dat een sjamanistische gave niet iets is waar je alleen mee bezig bent op het moment dat je het nodig hebt. Dit is iets wat je als karakter *leeft*. Vooral bij directe effecten is het een valkuil om de gave te gebruiken en niet mooi uit te spelen. Dus we verwachten van sjamanen dat ze ten alle tijden hun voorvaderen, oerbron, totem, etcetera, zullen eren en ook buiten het gebruik van hun gaven bezig zullen zijn met hun manier van sjamanisme en alles wat daarbij komt kijken. Denk hierbij bijvoorbeeld aan het eren van je totem omdat hij je de gave hebt gegeven iets te doen of je traditionele manier van opstaan, etc.

SP 2, 3

Voor deze vaardigheid geldt dat je de voorgaande moet hebben voor je het volgende niveau kan opkopen. Je hebt zoveel schadepunten op iedere locatie als je hoogste niveau hierin, dus maximaal drie.

Stafvechten

Je kunt met een staf overweg. Let wel, je moet altijd één hand op het midden van de staf houden en moet de staf altijd met twee handen vasthouden tijdens een gevecht.

Werpwapens werpen

Met deze vaardigheid kan je met kleine werpwapens gooien. Let wel, deze wapens mogen nooit een kern hebben en kunnen ook op grote en/of gewicht afgekeurd worden. Deze wapens doen altijd één schade, dus vaardigheden om schade te verhogen gelden niet bij deze wapens. Sommige alchemistische drankjes mogen ook gegooid worden met de bijbehorende effecten.

3.4.5 Vaardigheden struiner

Vaardigheid	Kosten	Aanleg	Leermeester
Alchemie	N1 9 – N2 9 – N3 9	Intelligentie	Ja
Bepantsering: licht	5	Kracht	Nee
Beukelaarvechten	4	Behendigheid	Nee
Boogschieten	9	Behendigheid	Ja
Document vervalsen	5	Intelligentie	Ja
Eenhandig vechten	2	Behendigheid	Nee
Extra recepten	N1 5 – N2 – 6 – N3 7	Intelligentie	Ja
Handelaar	6	Intelligentie	Ja
Herbalisme	9	Intelligentie	Ja
Repareren	5	Intelligentie	Ja
Rugaanval	7	Behendigheid	Nee
Sloten openen	N1 6 – N2 7 – N3 8	Wilskracht	Ja
SP 2	7	Kracht	Nee
SP 3	9	Kracht	Nee
Spoorzoeken	6	Wilskracht	Ja
Vallenkennis	N1 6 – N2 7 – N3 8	Intelligentie	Ja
Verband leggen	7	Intelligentie	Ja
Vermommen	N1 5 – N2 5	-	Ja
Verstop	4	Behendigheid	Nee
Waarderen	5	Intelligentie	Ja
Werpwapens werpen	4	Behendigheid	Nee
Zakkenrollen	N1 6 – N2 8 – N3 10	Behendigheid	Nee
Leer vreemde vaardigheid	Normale kosten x 1,5	Varieert	Ja

Uitleg vaardigheden

Alchemie

Alchemie werkt met recepten bij Einheri, maar je bent niet helemaal gebonden aan deze recepten. Experimenteren met andere dingen kan, maar dan heb je een kans dat dingen niet helemaal lopen zoals je dat had gewild. Voor elk niveau dat je in alchemie hebt mag je twee recepten van dat niveau uitkiezen. Een N2 alchemist heeft dus twee N1 recepten en twee N2 recepten. De basisrecepten staan in appendix I: Recepten alchemie. Dit zijn niet alle mogelijke recepten, maar wel alle die je als beginnend karakter kan kiezen.

De recepten die de alchemist heeft gekozen kan zij zonder moeite uitvoeren, als ze de juiste kruiden en/of een gevuld alchemistenlab heeft. Het gebeurt zelden dat hierbij iets mis gaat.

Recepten kunnen bijgekocht worden met de vaardigheid *Extra recepten*.

Als je buiten je recepten iets maakt, heeft het een grotere foutmarge.

Als het drankje voltooid is, zal de spelleiding het effect van het drankje op een briefje schrijven en dit briefje in het potje/flesje doen. Zo is het effect niet te zien totdat het potje/flesje wordt opengemaakt voor gebruik of identificatie.

Je hebt een alchemistenlab nodig om drankjes te kunnen brouwen, deze moet je als alchemist dus aanschaffen. Elke keer dat je 15 drankjes hebt gemaakt zal je je lab moeten bijvullen met nieuwe chemicaliën.

Een N1 drankje kost je een half uur om te maken, een N2 drankje kost je één uur om te maken, een N3 drankje kost je anderhalf uur om te maken. Deze tijd hoeft niet besteed te worden in opperste concentratie en kan eventueel onderbroken worden.

Alchemie werkt niet met kruiden maar met chemicaliën. Deze schaf je aan en kan je niet in de

natuur vinden. Uiteraard moeten je leveranciers aan deze chemicaliën komen, dus als je leert hoe zij dat doen kan je er achter komen hoe je er zelf aan kunt komen. Wil je met kruiden drankjes en smeersels maken, kies dan de vaardigheid *Herbalisme*.

Bepantsering licht

Voor lichte bepantsering krijg je één BP. Lichte bepantsering moet compleet van leer zijn.

Beukelaarvechten

Met deze vaardigheid kan je met een beukelaar omgaan. Een beukelaar is een klein schild dat om je arm gebonden wordt, terwijl een gewoon schild bijna elk formaat kan hebben. Als er in een gevecht meer dan drie klappen op je beukelaar vallen, moet deze gerepareerd worden, anders zal het stuk gaan.

Een beukelaar mag maximaal 60 cm lang en breed zijn.

Boogschieten

Met deze vaardigheid kan je een boog hanteren. Om deze vaardigheid te mogen gebruiken, moet je buiten het spel een certificaat halen. Meer informatie bij de spelleiding.

Documenten vervalsen

Met deze vaardigheid kan je officiële documenten vervalsen en handschriften kopiëren. Voor beide heb je wel een voorbeeld nodig van wat je probeert na te maken, om het er authentiek uit te laten zien. De tijd die het kost wordt bepaald door de moeilijkheidsgraad. Dit kan variëren van een kwartier tot dagen. Roep de spelleiding op het moment dat je deze vaardigheid gebruikt.

Eenhandig vechten

Met deze vaardigheid kun je met een wapen dat niet langer dan 1.10 meter is omgaan, dus een zwaard, knots, etc.

Extra recepten

Met deze vaardigheid kan je extra recepten leren voor het desbetreffende niveau. Deze vaardigheid mag je zo vaak nemen als je wil, echter zal je voor elke keer dat je een N2 hierin wil nemen een N1 hierin moeten hebben. Ditzelfde geldt voor N3 tegenover N2. Elke keer als je deze vaardigheid neemt krijg je twee keer een recept van het desbetreffende niveau erbij.

Handelaar

Met deze vaardigheid mag je tussen evenementen door handel drijven. Tussen evenementen mag je alles wat in de basislijst van uitrusting staat inkopen voor driekwart van de daar genoteerde prijs. Bovendien mag je ook een drankje van lichte genezing afnemen voor tien zilveren ringen per stuk.

Als je je op het evenement ergens bevindt waar handel mogelijk is mag je ook door met de spelleiding te overleggen op het evenement spullen aanschaffen. In dat geval is het zo duur als in de basistabel staat aangegeven. Hiervoor zal je af en toe een stukje bij de spelers vandaan moeten reizen en even verdwijnen.

Herbalisme

Met deze vaardigheid kan je de kruiden die zich in de natuur bevinden zo bewerken dat ze verschillende uitwerkingen hebben op mensachtigen.

De vaardigheid herbalisme gebruikt een aantal bestaande planten om kruiden te symboliseren. Het idee is dat je deze daadwerkelijk verzamelt en dan bereidt tot een mengsel dat het

gewenste effect heeft. Het voorbereiden van een herbalistisch smeersel kost tien minuten per portie. Deze porties blijven één dag bruikbaar, zodra een nacht verstrijkt zijn ze niet langer bruikbaar.

De recepten die je kent zijn als volgt:

Lijsterbes + Rode bosbes: Vergif; dit is een vergif dat geconsumeerd moet worden, dit vergif telt als een N1 vergif en doet per uur één schade op de romp tot een maximum van 10 schade.

Rode bosbes + Den/Spar: Genezingzalf; als dit op de wond gesmeerd wordt, geneest de desbetreffende persoon één schade op de locatie over een periode van tien minuten. Pas nadat de schade genezen is, is het mogelijk een tweede portie toe te dienen. Genezingszalf bijt en prikt heel erg in de wond.

Den/Spar + Blauwe bosbes: Reinigingsdrank; dit drankje geneest iemand van alle N1 giften over een verloop van tien minuten. Tijdens deze periode zal de persoon heel erg gaan zweten en hijgen.

Blauwe bosbes + Varen: Versnellingsdrankje; dit drankje versnelt alle processen in het lichaam van degene die het consumeert. Dit zorgt ervoor dat ziekten en giften sneller uitgewerkt zijn, maar ook tijdelijk méér schade doen aan het lichaam. Wees dus voorzichtig met dit drankje.

Varen + Lijsterbes; Slaapstof; deze stof moet geconsumeerd worden, bij consumeren valt de persoon langzaam in een natuurlijke diepe slaap. Alles wat een diepe slaper normaal zou wakker maken maakt de slapende wakker.

Repareren

Met de vaardigheid repareren kan je een schild, beukelaar of pantser repareren. Bij een pantser is dat vijf minuten per BP dat kapot geslagen is. Bij een schild of beukelaar is dat tien minuten voor het hele schild. Na elk gevecht waarbij het schild of beukelaar, minimaal drie keer geraakt wordt, moet het gerepareerd worden, anders is het onbruikbaar.

Rugaanval

Een rugaanval geeft één extra schade. Het werkt alleen als je iemand in de rug weet te treffen, ook al is dit in een grote strijd en weet je vijand dat je er bent. Als je dus normaliter één schade doet, roep je dan hardop *twee*. Een rugaanval stapelt met *krachtraining* en *wapenspecialisatie*. Rugaanval werkt niet met een werpwapen.

Sloten openen

Met deze vaardigheid kan je sloten openen. Hoe hoger je niveau, hoe ingewikkelder de sloten zijn die je open kan maken. Roep de spelleiding wanneer je dit wil doen, en deze zal na een tijd (tussen de 1 en 20 minuten) vertellen of het gelukt is. Als het de eerste keer niet lukt, betekent het niet dat de tweede poging ook zal falen, het betekent echter ook niet dat de tweede poging meer slagingskans heeft.

Een normaal slot heeft een moeilijkheidsgraad van vijf op N1, vier op N2, drie op N3. Voor deze vaardigheid moet je een zeszijdige dobbelsteen gebruiken. Bij een één breekt je je gereedschap in het slot en zijn alle volgende pogingen nutteloos. De spelleiding zal een indicatie geven van hoe moeilijk het slot eruit ziet (normaal slot zal ongeveer N1 zijn, een slot met een terugvalmechanisme N2, een slot vol radertjes en tandwielletjes N4).

Voor elk niveau dat het slot omhoog gaat, gaat de moeilijkheidsgraad ook één punt omhoog. Als je als N3 slotenopener een N2 slot wil openen, zal de moeilijkheidsgraad vier zijn. (vijf wordt zes vanwege het niveau van het slot, en wordt weer twee lager vanwege je eigen niveau)

Om gebruikt te kunnen maken van deze vaardigheid dien je een lopersetje te hebben. Als je loper afgebroken is in een slot dien je uiteraard een nieuw setje aan te schaffen.

SP 2, 3

Voor deze vaardigheid geldt dat je de voorgaande moet hebben voor je het volgende niveau kan opkopen. Je hebt zoveel schadepunten op iedere locatie als je hoogste niveau hierin, dus maximaal drie.

Spoorzoeken

Met deze vaardigheid kan je wezens volgen aan de hand van de sporen die ze nalaten. In regen of sneeuw zal dit moeilijk zijn, en soms onmogelijk. Ook bijvoorbeeld in steden zal het zo goed als onmogelijk zijn om een enkel spoor te volgen, tenzij dit wel heel duidelijke sporen zijn, bijvoorbeeld geitensporen tussen die van laarzen.

Als je je vaardigheid wil gebruiken, roep je de spelleiding, en deze zal je vertellen welke kant je op moet gaan, en of je überhaupt iets vindt.

Vallenkennis

N1: Je hebt genoeg kennis van vallen om er zelf één te zetten. Dit gaat als volgt: als je de materialen hebt kan je deze op elke willekeurige plek uitzetten, zolang het maar buiten is. Teken hier dan duidelijk een cirkel of een lange streep op de grond en blijf kijken. Als er iemand inloopt, roep dan *val*. Degene die in de val is gelopen zal dan zoveel schade oplopen als door je setje word bepaald. Hierna is de val onbruikbaar. Als je geduld op is en je gaat weg kan je je setje weer oprapen. Als je weg gaat en je laat de val liggen zal deze niet meer afgaan.

N2: Je hebt nu genoeg kennis van vallen om ze onschadelijk te maken. Het is echter makkelijker om ze te zetten dan om ze onschadelijk te maken, dus kan je alleen maar vallen onschadelijk maken van mensen die een lager niveau in deze vaardigheid hebben dan jij (als je N2 hierin hebt, kan je de val van iemand van N1 onschadelijk maken). Verder kan je nu vallen zetten op deuren en ramen. Schrijf op een papiertje dat degene die door deze deur wil lopen de spelleiding moet halen. Dan zal de spelleiding tegen deze persoon zeggen dat hij een aantal schades oploopt die door het gebruikte setje wordt gedictieerd. Bij deze vallen kan je dus weglopen.

N3: Je kan vallen van anderen niet alleen onschadelijk maken, maar ook de gebruikte materialen zonder ze te beschadigen van elkaar losmaken, en meenemen voor later gebruik. Vallen zetten duurt ongeveer twintig minuten. Niet alle vallen zijn met een setje gemaakt, en kunnen dan dus niet door iemand van N3 meegenomen worden (bijvoorbeeld vallen die in de muur vast zitten).

NB: De schade die een val doet is afhankelijk van het setje dat je gebruikt. Het is dus raadzaam om, als je *val* geroepen hoort, te vragen wat het effect hiervan precies is, voor je verder gaat. Sommige setjes zullen ook nog andere effecten hebben dan schade.

Verband leggen

Een verbandje geneest twee SP op de locatie waar deze op gelegd wordt. Deze moet de hele dag blijven zitten. Als iemand twee verbanden op één locatie heeft, zit deze locatie vol en zal een derde geen verschil meer maken. Aan het einde van de dag kan je je verband weer terug nemen. Deze kan pas een volgend evenement weer gebruikt worden in verband met reiniging. Een verbandje dat drie keer gebruikt is, is te vies om nogmaals te kunnen gebruiken. Als het verbandje verwijderd wordt voor het einde van de dag verlies je twee SP op die locatie ook al heeft het verband maar één SP genezen. Dit komt omdat je de wond openscheurt en je jezelf daarmee extra pijn doet.

Als iemand die niet deze vaardigheid bezit verband op een stervend persoon probeert aan te leggen, zal dit alleen de dood voor tien minuten uitstellen. Als deze het probeert op een niet stervend persoon zal het helemaal niks uithalen.

Vermommen

Met N1 vermommen kan je je als een ander ras voordoen dan je bent. Dus als je een Onderling bent, maar je niet wilt dat iedereen dit weet, hoef je je hoorns niet op te doen en mag je hiervoor in de plaats het fysieke kenmerk van een ander ras gebruiken (Elfenoren, Dwergenbaard, etc). De innerlijke kenmerken van je ras verdwijnen echter niet, dus als Onderling zal je aanraking nog steeds pijnlijk zijn, etc. Je kan dit zo vaak doen als je wil, en in alle basisrassen die hier beschreven staan, maar het kan ten koste gaan van je geloofwaardigheid als mensen er achter komen dat je deze vaardigheid hebt en gebruikt. Met N2 vermommen kan je anderen ook vermommen. Jezelf of iemand anders vermommen kost je een kleine vijf minuten. Na een nachtrust moet je je doelwit altijd opnieuw vermommen.

Verstop

Deze vaardigheid kan je zo vaak nemen als je wil. Voor elke keer dat je het hebt, mag je het twee keer per dag gebruiken. Met deze vaardigheid kan je, als niemand je ziet en je op een verdekte locatie staat, jezelf verstoppen. Steek dan je vinger in de lucht alsof je onzichtbaar bent. Als iemand je ziet tijdens het verstoppen blijft deze je zien als je je vinger opsteekt. Zo niet, dan ben je onzichtbaar voor degenen die in je omgeving zijn. Zolang je op je plek blijft, ben je dus 'onzichtbaar'. Deze vaardigheid kan je alleen gebruiken om jezelf te verstoppen, niet voor anderen of objecten.

Waarderen

Nodig om de waarde van voorwerpen exacter in te schatten. Dit kan maximaal dertig procent boven of onder de eigenlijke waarde zitten. Unieke of zeldzame voorwerpen kunnen nog meer variëren.

Werpwapens werpen

Met deze vaardigheid kan je met kleine werpwapens gooien. Let wel, deze wapens mogen nooit een kern hebben en kunnen ook op grote en/of gewicht afgekeurd worden. Deze wapens doen altijd één schade, dus vaardigheden om schade te verhogen gelden niet bij deze wapens. Sommige alchemistische drankjes mogen ook gegooid worden met de bijbehorende effecten.

Zakkenrollen

Deze vaardigheid werkt als volgt: zodra je achter de persoon die je wilt rollen staat, en denkt dat hij je niet opmerkt, vraag je een time-out aan. In die time-out geef je aan welke zak/buidel je wilt rollen, dan gooi je met een zeszijdige dobbelsteen. Een standaard persoon heeft op N1 een moeilijkheidsgraad van vijf, op N2 een moeilijkheidsgraad van vier, en op N3 een moeilijkheid van drie. Dit kan aangepast worden door spelleiding (slappend persoon kan makkelijker zijn, iemand met de vaardigheid *oplettendheid* is moeilijker te rollen, in gevecht is het onmogelijk, etc).

Als je gelijk aan, of hoger dan de moeilijkheidsgraad werpt is het gelukt. Als je één of twee onder de moeilijkheidsgraad zit gebeurt er niets, als je er drie of meer onder zit ben je opgemerkt.

NB: Met een één wordt je altijd opgemerkt.

Leer vreemde vaardigheid

Hiermee kunnen alle struiners een vaardigheid buiten hun gebied kopen voor anderhalf keer de kosten, in plaats dat gebied eerst op te kopen. Let wel, altijd eerst maal anderhalf, en daarna pas je aanleg aftrekken. Het getal wordt altijd naar boven afgerond.

Omdat de vaardigheid die je gaat leren niet natuurlijk voor je is, heb je altijd een leermeester nodig, ook als dit volgens de vaardigheidsbeschrijving niet nodig is.

3.4.6 Vaardigheden vechter

Vaardigheid	Kosten	Aanleg	Leermeester
Bepantsering: licht	4	Kracht	Nee
Bepantsering: middel	5	Kracht	Nee
Bepantsering: zwaar	6	Kracht	Nee
Beukelaarvechten	4	Behendigheid	Nee
Bloedlust	N1 5 – N2 7 – N3 9	Wilskracht	Nee
Boogschieten	9	Behendigheid	Ja
Eenhandig vechten	2	Behendigheid	Nee
Elementale klap	4	Wilskracht	Nee
Elementale weerstand	6	Wilskracht	Nee
Extra bloedlust	5	Wilskracht	Nee
Helm	2	Kracht	Nee
Krachttraining	14	Kracht	Nee
Maak harnas	8	Intelligentie	Ja
Maak wapens	8	Intelligentie	Ja
Repareren	5	Intelligentie	Ja
Schildvechten	6	Behendigheid	Nee
Sla bewusteloos	8	Intelligentie	Ja
SP 2	7	Kracht	Nee
SP 3	9	Kracht	Nee
SP 4	10	Wilskracht	Nee
SP 5	10	Wilskracht	Nee
Stafvechten	5	Behendigheid	Nee
Tweehandig vechten	6	Kracht	Nee
Twee wapens vechten	9	Behendigheid	Nee
Wapenspecialisatie	8	Behendigheid	Ja
Werpwapens werpen	4	Behendigheid	Nee

Uitleg vaardigheden

Bepantsering licht, middel, zwaar

Voor lichte bepantsering krijg je één BP, voor middel bepantsering twee BP, en voor zware bepantsering drie BP. Lichte bepantsering mag compleet van leer zijn, bij middel bepantsering moeten er metalen elementen in de bepantsering zitten. Zware bepantsering moet compleet van metaal zijn. Bij deze vaardigheid moet je eerst de voorgaande bepantsering kopen voor je verder kan. Dus eerst lichte bepantsering, daarna middel en als laatste zware.

Beukelaarvechten

Met deze vaardigheid kan je met een beukelaar omgaan. Een beukelaar is een klein schild dat om je arm gebonden wordt, terwijl een gewoon schild bijna elk formaat kan hebben. Als er in een gevecht meer dan drie klappen op je beukelaar vallen, moet deze gerepareerd worden, anders zal het stuk gaan.

Een beukelaar mag maximaal 60 cm lang en breed zijn.

Bloedlust

De vechter kan als enige klasse de vaardigheid bloedlust leren, zelfs een struiner kan dit niet. Door de bloedlust voelt de vechter minder tot geen pijn. Op N1 kan een vechter twee keer per dag de bloedlust voelen, en krijgt hij er kortstondig twee SP op elke locatie bij. Deze

verdwijnt als het gevecht over is, en omdat de bloedlust zoveel vergt valt de vechter automatisch bewusteloos neer. Als het gevecht voorbij is en de speler bewusteloos is, worden de extra SP's weer teruggenomen. Dit kan betekenen dat de SP van de speler op nul komt te staan en de speler stervende raakt. De speler kan hierdoor nooit onder de nul SP komen. Op niveau 2 kan de vechter 2 keer per dag bloedlust krijgen, en krijgt deze er 3 SP bij. Op niveau 3 kan de vechter 2 keer per dag bloedlust krijgen, en krijgt deze er 4 SP bij.

Boogschieten

Met deze vaardigheid kan je een boog hanteren. Om deze vaardigheid te mogen gebruiken, moet je buiten het spel een certificaat halen. Meer informatie bij de spelleiding.

Eenhandig vechten

Met deze vaardigheid kan je met een wapen dat niet langer dan 1.10 meter is omgaan, dus een zwaard, knots, etc.

Elementale klap

Met deze vaardigheid *mag* je een element aan je slagen toevoegen. De elementen waaruit je kan kiezen zijn: vuur, aarde, lucht en water. Je mag deze vaardigheid meerdere malen nemen, elke keer dat je hem neemt dien je een ander element uit te kiezen.

Als je dus bijvoorbeeld aarde hebt gekozen, roep je bij elke klap aarde, als je dit wilt. Je mag verschillende elementen tegelijk aan je klap toevoegen mits deze niet conflicteren. Vuur en water conflicteren, net als aarde en lucht.

Elementale weerstand

Met deze vaardigheid ben je immuun voor schade van één type element. De elementen die je kan kiezen zijn: vuur, aarde, lucht en water. Als je tegenstander meerdere dingen bij elke klapt roept, bijvoorbeeld *magisch vuur* of *twee water aarde*, mag je deze enkel negeren als je immuun bent voor alle typen schade die genoemd worden. Dus voor het eerste voorbeeld moet je zowel immuun zijn voor magische schade en vuurschade. Als je vanuit je ras dubbele schade zou krijgen van het element krijg je alsnog géén als je immuun bent voor dit zelfde element. Let op: je bent niet immuun voor spreuken, ook al werken ze enkel met het gegeven element!

Extra bloedlust

Deze vaardigheid kan je alleen kopen als je minimaal één niveau in *bloedlust* hebt. Je mag deze vaardigheid zo vaak nemen als je wilt. Met deze vaardigheid kan je één keer extra per dag je *bloedlust* vaardigheid gebruiken.

Helm

Met deze vaardigheid kan je een helm dragen. Dit heeft twee voordelen: je krijgt één BP op je romp erbij, en hiernaast kan je niet meer van achteren bewusteloos geslagen worden (*snoek*). De vaardigheid *sla bewusteloos* is nog wel effectief, zodra je op je romp geen BP meer hebt.

Krachtraining

Met krachtraining doe je met ieder wapen één extra punt schade. Dit moet je hardop roepen, anders heeft het geen effect. Krachtraining is cumulatief met *wapenspecialisatie*.

Deze vaardigheid geldt niet voor werpwapens.

Maak harnas en wapen

Door het leren van deze vaardigheid kan je werken als een smid, om wapens en harnassen te maken. Je hebt nog steeds grondstoffen nodig. Deze kosten evenveel als de helft van de nieuwprijs van het object. Ook heb je gereedschap nodig. Dit kost wel veel tijd, die je moet uitspelen. Voordat je deze vaardigheid kan opkopen dien je eerst de vaardigheid *repareren* te nemen.

Repareren

Met de vaardigheid repareren kan je een schild, beukelaar of pantser repareren. Bij een pantser is dat vijf minuten per BP dat kapot geslagen is. Bij een schild of beukelaar is dit tien minuten voor het hele schild. Na elk gevecht waarbij het schild of beukelaar, minimaal drie keer geraakt wordt, moet het gerepareerd worden, anders is het onbruikbaar.

Schildvechten

Met deze vaardigheid kan je met een schild omgaan. Een schild kan bijna elk formaat hebben, maar moet minimaal 65 cm lang zijn. Je schild beschadigt in elk gevecht waarin er minstens drie klappen op vallen. Het heeft dan reparatie nodig, anders zal het stuk gaan.

Sla bewusteloos

Met deze vaardigheid kan je mensen in één klap bewusteloos slaan. Bij elke klap moet je *bewusteloos* roepen, anders heeft het geen effect. Verder zal dit alleen werken op iemand die de BP op zijn romp kwijt is, en daar ook geraakt wordt door jou. Deze vaardigheid kan ook toegepast worden als de vijand je ziet aankomen, en ook een helm beschermt hier niet tegen, behalve door de extra BP die het op de romp geeft.

SP 2, 3, 4, 5

Voor deze vaardigheid geldt dat je de voorgaande moet hebben voor je het volgende niveau kan kopen. Je hebt zoveel schadepunten op iedere locatie als je hoogste niveau hierin, dus maximaal vijf. De reden dat de aanleg van kracht naar wilskracht gaat is dat je op een bepaald punt fysiek je maximum hebt bereikt, en je je lichaam dan alleen door wilskracht verder kan dwingen.

Stafvechten

Je kan met een staf overweg. Let wel, je moet altijd één hand op het midden van de staf houden en moet de staf altijd met twee handen vasthouden tijdens een gevecht.

Tweehandig vechten

Met deze vaardigheid kan je met een wapen langer dan 1.10 meter omgaan, zoals een tweehander. Staffen vallen hier echter niet onder. Die vallen onder de vaardigheid *stafvechten*.

Twee wapens vechten

Door deze vaardigheid kan je in elke hand een wapen hanteren. Deze wapens mogen nooit langer zijn dan 1.10 meter.

Wapenspecialisatie

Bij wapenspecialisatie kies je een wapentype en een hand, bijvoorbeeld zwaard en rechterhand. Als je het desbetreffende wapen in die hand hanteert, doe je een extra schade met dit wapen. Je nieuwe schade aantal zul je hardop moeten roepen, anders zal het geen effect hebben. Dit is cummulatief met *krachttraining*. Deze vaardigheid kan niet op werpwapens

genomen worden. Je mag deze vaardigheid vaker kiezen, maar dan elke keer voor een ander wapentype en/of hand.

Werpwapens werpen

Met deze vaardigheid kan je met kleine werpwapens gooien. Let wel, deze wapens mogen nooit een kern hebben en kunnen ook op grote en/of gewicht afgekeurd worden. Deze wapens doen altijd één schade, dus vaardigheden om schade te verhogen gelden niet bij deze wapens. Sommige alchemistische drankjes mogen ook gegooid worden met de bijbehorende effecten.

Hoofdstuk 4: Uitrusting

Ringen zijn de munteenheid binnen Einheri. Er zijn koperen, zilveren, gouden en mithril ringen. De waarde hiervan vind je onderaan deze pagina. Je begint het spel met zestig zilveren ringen. Met deze ringen koop je een uitrusting voor je karakter. Deze uitrusting moet je zelf meenemen naar het evenement. Als je met een personage speelt dat al eerder mee heeft gedaan, heb je uiteraard de uitrusting waar je vorige keer mee geëindigd bent. Eventueel hebben wij enige spullen te leen, maar ons beleid is: op is op, en als er niets meer is heb je pech.

Als je een vaardigheid hebt gekocht, betekent dat niet direct dat je alle materialen voor de vaardigheid hebt (als je *verband leggen* als vaardigheid hebt, moet je nog wel het verband kopen). Het kan dus zijn dat je bepaalde vaardigheden al wel hebt (zoals bijvoorbeeld zware bepantsering) maar daar de uitrusting voor nog niet kan betalen. Daarvoor moet je het geld verdienen in het spel.

Voorwerp	Prijs in zilveren ringen
Zwaard, bijl of knots	15
Tweehandig zwaard	25
Staf	20
(Kruis)boog	25
Pijlen	1
Dolk	7
Werpmes	5
Schild	15
Beukelaar	10
Bepantsering: licht	25
Bepantsering: middel	30
Bepantsering: zwaar	50
Helm	7
Reparatiesetje (schild, beukelaar en pantser)	20
Pen en perkament (10 vellen)	5
5 meter touw	4
Verband	4
Loperset	20
Vallenset (1 schade op romp)	15
Alchemistenlab	35
Bijvulset alchemistenlab	20

Dit is een basistabel, er is nog veel meer te koop in de wereld van Einheri. Als startend karakter kan je hier niks van kopen. Denk bijvoorbeeld aan Elvenmetaal, een metaal waarmee elven om kunnen gaan, ook wel mithril genaamd. Deze dingen zijn wel te vinden, maar zullen prijzig zijn!

Eén glas of groen is 5 koperen ringen waard.

Twintig koperen ringen zijn één zilveren ring waard.

Twintig zilveren ringen zijn één gouden ring waard.

Honderd gouden ringen zijn één mithril ring waard.

Hoofdstuk 5: Spreuken

Het gebruiken van magie is simpel. Koop een spreuk, en koop spreukpunten. Voor elke keer dat je een spreuk werpt, kost dat je spreukpunten. Bij een N1 spreuk kost het één spreukpunt, een N2 spreuk kost twee spreukpunten, en een N3 spreuk kost drie spreukpunten. Er zijn ook *magische talenten*, deze kosten geen spreukpunten als je ze uitspreekt, dus kan je deze zo vaak uitspreken als je wilt.

Om een spreuk te werpen moet de magiër of priester duidelijk de volgende woorden uitspreken 'Bij de goden/machten, ik werp [spreuk]'. In het geval van de magiër gebruik je het woord 'machten', bij de priester 'goden'.

Afstanden

Spreuken hebben vier mogelijke afstanden:

Zelf – Hiervoor dient enkel de spreuk uitgesproken te worden

Aanraking – Hiervoor moet de magiër of priester de spreuk kunnen uitspreken en iemand aanraken, de aangeraakte persoon ondervindt het beschreven effect. NB: Ook als de magiër of priester deze spreuk op zichzelf werpt dient hij zichzelf nog wel aan te raken.

7 meter – Hiervoor moet de magiër of de priester de spreuk kunnen uitspreken en één functionele arm hebben om het doelwit aan te wijzen. De aangewezen persoon ondervindt het beschreven effect.

5 meter, 90° - Hiervoor moet de magiër of priester de spreuk kunnen uitspreken en twee functionerende armen hebben, waarmee hij de hoek aanduidt door ze als een taartpunt uit elkaar te houden naar het gebied waar hij het effect van de spreuk wil hebben. De mensen in dit gebied ondervinden het beschreven effect.

Duraties

Spreuken hebben vijf mogelijke duraties:

Direct – Het effect gebeurt meteen.

10 seconden – Het effect blijft tien seconden in stand

1 minuut – Het effect blijft één minuut in stand

5 minuten – Het effect blijft vijf minuten in stand

Speciaal – In de spreukitleg wordt verteld wat de duur van de spreuk precies is. Het kan pas ophouden na een specifieke gebeurtenis. De spreuk kan ook permanent zijn.

Modificaties

Er zijn een aantal vaardigheden die spreuken modificeren. Deze vaardigheden versterken het effect van de spreuken. Deze vaardigheden zijn massa, verlengde, elementaire en onweerstaanbare [spreuk]. Spreuken die gemodificeerd zijn kosten meer energie om te werpen, zoals uitgelegd staat bij de vaardigheid die de spreuk modificeert. Elke vaardigheid die een spreuk modificeert moet apart geleerd worden voor elke spreuk. Meerdere modificaties mogen op een spreuk gebruikt worden maar alle extra benodigde energie telt op. Als een spreuk gemodificeerd is spreekt de werper altijd alle modificaties uit.

Appendix I: Recepten alchemie

Alleen alchemisten weten precies wat drankjes doen, ben je een alchemist vraag dan aan de spelleiding de exacte effecten van je drankjes. De drankjes die hier vermeld staan zijn niet alle drankjes, in het spel kun je er nog meer leren.

N1

- Lichte genezing
- Bloedlust N1
- Verwijder gif
- Verwijder ziekte
- Waarheidsdrankje
- Vuurpijl (kan als werpwapen gegooid worden)
- Lijm (kan als werpwapen gegooid worden)
- Magisch pantser
- Gif N1 (moet geconsumeerd worden)
- Creëer water (puur water)
- Creëer vlam
- Creëer licht
- Haargroeimiddel
- Weerstadrankje N1
- Verkil (kan als werpwapen gegooid worden)
- Charmeer persoon (kan als werpwapen gegooid worden)

N2

- Vuurbal (kan als werpwapen gegooid worden)
- Verwijder mutatie
- Lichaamsgenezing
- Gif N2 (moet geconsumeerd worden)
- Gifgas N1
- Bloedlust N2
- Vermomming
- Onzichtbaarheid
- Concentratiedrank
- Extra sterk

Appendix II: Magische spreukreeksen

Als beginnend magiër kan je de volgende drie reeksen leren, de overige reeksen die hier vermeld staan kan je alleen in het spel leren.

Spreukenreeks: aanval (rood)

Niveau 1: *Vuurpijl*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanwijst krijgt één schade op zijn of haar romp. Dit gaat door BP heen.

Niveau 2: *Vuurbal*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanwijst krijgt één schade op iedere locatie. Dit gaat door BP heen.

Niveau 3: *Vuurzee*

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: direct. Doel: iedereen in bereik.

Iedereen in bereik krijgt één schade op iedere locatie. Dit gaat door BP heen.

Niveau 4: *Vuurpilaar*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangewezen persoon krijgt twee schade op elke locatie. Deze schade gaat door BP heen. Daarnaast zijn alle niet-magische spullen die de persoon bij zich draagt verbrand/gesmolten en compleet onbruikbaar. Drinkjes en perkamentrollen tellen *niet* als magisch voor deze spreuk.

Spreukenreeks: verdediging (wit)

Niveau 1: *Magisch pantser*

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanraakt krijgt één BP extra op elke locatie. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 2: *Krachtveld*

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanraakt mag de eerste vier schade die hij ontvangt, van welke bron dan ook, negeren. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 3: *Stenen huid*

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Deze spreuk zorgt ervoor dat de persoon die je aanraakt van alle fysieke *niet magische niet (on)heilige* klappen die hij krijgt één schade minder ontvangt. Oftewel, iemand die één schade doet, zal je geen schade berokkenen. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 4: *IJzeren geest*

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Deze spreuk zorgt ervoor dat de ontvanger van deze spreuk immuun is voor alle spreuken van N1 en N2. Ook als deze spreuken gemodificeerd zijn met het 'massa' voorvoegsel. De enige uitzondering hierop zijn de spreuken die de desbetreffende persoon zelf uitspreekt (indien van toepassing). Spreuken die al in effect zijn getreden werken nog zoals gewoon.

Spreukenreeks: obstructie (groen)

Niveau 1: *Lijm*

Afstand: 7 meter. Duur: 1 minuut. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanwijst kan alle lichaamsdelen die de grond aanraken een minuut lang niet van de grond losmaken.

Niveau 2: *Terugslag*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangewezen persoon vliegt vijf meter naar achteren en valt op de grond. Hierbij moet minimaal zijn borstkas of rug de grond raken.

Niveau 3: *Stop*

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanwijst kan zich tien seconden lang op geen enkele manier bewegen.

Niveau 4: *Demping*

Afstand: 7 meter. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Het doelwit kan voor de duur van de spreuk geen N1, N2 en N3 spreuken werpen. De getroffen persoon kan ook geen spreukpunten meer uitwisselen.

De hierop volgende reeksen moet je in het spel leren en kan je als beginnend karakter niet kiezen.

Spreukenreeks: licht (geel)

Niveau 1: *Lichtschild*

Afstand: aanraking. Duur: 1 minuut. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon is de komende minuut immuun voor schade van welke soort dan ook. Iedere actie die de aangeraakte persoon uitvoert, behalve gewoon spreken, verbreekt dit effect. Dit houdt in dat je dus niet mag bewegen behalve met je mond om te praten.

Niveau 2: *Vernietig ondode*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 ondode.

De aangewezen ondode sterft. Er zijn ondoden die te krachtig zijn om door dit effect direct vernietigd te worden. De ondode weet zelf of de spreuk effect heeft. Als de ondode te sterk is loopt hij alsnog twee schade op de romplocatie op.

Niveau 3: *Verblind*

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 1 minuut. Doel: iedereen in bereik.

Een flits van verblindend licht gaat vanuit de magiër iedereen in bereik tegemoet. Ogen sluiten helpt niet tegen deze spreuk, het licht is zo fel dat het door de oogleden heen alsnog verblindt. Een verblind persoon doet zijn of haar ogen dicht tot de duur van de spreuk is afgelopen.

Niveau 4: *Zonnestraal*

Afstand: 7 meter. Duur: direct en 10 seconden. Doel: 1 persoon.

De aangewezen persoon krijgt twee schade op elke locatie. Als dit wezen ondoord is verdrievoudigt deze schade en is de persoon 10 seconden afgeleid zoals de spreuk *afleiding*.

Spreukenreeks: ijs (lichtblauw)

Niveau 1: *Verkil*

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 persoon.

De aangewezen persoon of monster mag tien seconden lang geen aanval uitvoeren, hetzij fysiek of magisch.

Niveau 2: *Koud Schild*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon kan 5 minuten lang alle vuurspreuken negeren. De aangeraakte mag zelf, gedurende het effect van de spreuk, ook geen gebruik maken van vuurspreuken, ook niet van het magisch talent: Creëer vlam.

Niveau 3: *IJs-explosie*

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: direct en 10 seconden. Doel: iedereen in bereik

Alle personen binnen het bereik van de spreuk krijgen één schade op de romplocatie, en kunnen zich tien seconden niet verplaatsen. Ze kunnen echter nog wel draaien, aanvallen en verdedigen, zolang ze maar op dezelfde plek blijven.

Niveau 4: *Bevries Hart*

Afstand: 7 meter. Duur: speciaal. Doel: 1 persoon.

De aangewezen persoon kan geen aanvallen uitvoeren, hetzij fysiek of magisch. Deze spreuk telt als een vloek en is permanent tot deze verwijderd wordt. Ondoden zijn immuun. Faellan schudden deze vloek automatisch na een dag af.

Spreukenreeks: ether (grijs)

Niveau 1: *Sprong*

Afstand: Zelf. Duur: Direct. Doel: Zelf.

De werper van de spreuk mag zich zeven passen verplaatsen, hierbij zijn of haar hand ophoudend alsof hij of zij voor die zeven passen onzichtbaar is. Je kan door voorwerpen/muren/deuren heen verplaatsen zolang je maar de andere kant kan zien.

Niveau 2: *Etherische Vorm*

Afstand: Zelf. Duur: 1 minuut. Doel: Zelf.

De werper wordt immuun voor iedere fysieke aanval en alle giften en drankjes. Magische aanvallen hebben nog wel effect op de werper. De werper mag geen andere acties ondernemen dan lopen en gewoon spreken, dus geen spreuken werpen of drankjes innemen. Kiest de speler voor een andere actie, dan vervalt deze spreuk, ook als de tijdsduur nog niet verlopen is.

Niveau 3: *Ether Stap*

Afstand: Zelf. Duur: 1 minuut. Doel: Zelf.

De werper mag zich voor 1 minuut verplaatsen, in welke hoedanigheid dan ook. (Lopen, rennen, kruipen...) Aan het begin van deze minuut roep je een *time-freeze* af en aan het einde roep je *time-in*. Iemand die teleporteert kan tijdens het verplaatsen geen aanvallen uitvoeren, of andere acties ondernemen. Het ene moment staat de werper hier, het volgende daar.

Niveau 4: *Teleporteer*

Afstand: Aanraking/zelf. Duur: direct. Doel: 1 persoon of object/zelf.

De aangeraakte persoon, object of jijzelf teleporteert naar een locatie van jouw keuze. Deze spreuk werkt niet in een gevecht op iemand anders.

Spreukenreeks: geest (paars)

Niveau 1: *Angst*

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 persoon.

De werper schept het beeld van de grootste angst in iemands geest. Die getroffene moet hiervoor vluchten, van de werper weg. Na dertig seconden verdwijnt het beeld. *Geen invloed op personen in bloedlust.*

Niveau 2: *Onzichtbaarheid*

Afstand: Zelf. Duur: 5 minuten. Doel: Zelf.

De werper laat ieder om zich heen geloven dat hij er niet is. De werper mag tijdens de duur van deze spreuk niet spreken of een andere actie ondernemen die opvalt. De werper mag geen voorwerpen oppakken, niemand aanvallen, niet rennen, geen geluiden maken, geen deuren openen. Doet de werper dit toch, dan vervalt de spreuk. Zolang de werper niet opvalt, blijft de spreuk in werking. Je steekt één vinger op om te laten zien dat je onzichtbaar bent.

Niveau 3: *Domineer*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je domineert zal al je bevelen opvolgen, met hersenloze precisie. Deze spreuk werkt niet in een gevecht.

Niveau 4: *Verander Geheugen*

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel 1 persoon.

Je kan bij iemand één herinnering toevoegen, verwijderen of veranderen. De werper van de spreuk heeft zijn fantasie als limiet, maar ook die van zijn doelwit. Als de ontvanger van de spreuk de geheugens te absurdistisch vindt om waar te zijn zal deze ze als een droom af doen. De ontvanger van deze spreuk herinnert zich niet dat deze spreuk geworpen werd, naast alle andere effecten.

Spreukenreeks: duister (zwart)

Niveau 1: *Belemmering*

Afstand: 7 meter. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangewezen persoon is omgeven door een huls van duistere energie die de overgang van positieve energie belemmert. De aangewezen persoon kan hierdoor geen genezingspreuken gebruiken. Dit geldt ook voor de aangeboren eigenschap van de Alojjar.

Niveau 2: *Ontneem leven*

Afstand: 7 meter, zelf. Duur: direct. Doel: 1 persoon, zelf.

De aangewezen persoon verliest één SP op de romplocatie, en de werper geneest één SP naar keuze.

Niveau 3: *Verwijder macht*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

Met deze spreuk verwijder je alle magische, spirituele en innerlijke voorbereiding die iemand op het gevecht heeft getroffen. Dus: Alle spreuken, bloedlust en alchemistische drankjes die in effect zijn. Zowel negatief als positief, dus ook magische ziekten en vergiffen verdwijnen met deze spreuk zolang deze spreuk maar het niveau van de ziekte of het gif evenaart.

Niveau 4: *Sterf*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangewezen persoon staat op -1 SP op de romplocatie zoals bij het 'sterf' effect. Deze spreuk heeft geen effect op bepaalde magische wezens en ondoden. De desbetreffende persoon weet het wanneer de spreuk geen effect heeft.

Appendix III: Goddelijke spreukreeksen

Als beginnend priester kan je de volgende drie reeksen leren, de overige reeksen die bestaan kun je alleen in het spel leren.

Spreukenreeks: genezing [genezingsreeks]

Voor deze spreukenreeks is geen leermeester nodig omdat genezen het natuurlijkste is voor een priester om te leren.

Niveau 1: *Lichte genezing*

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

Deze spreuk geneest twee SP op de aangeraakte locatie.

Niveau 2: *Lichaamsgenezing*

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon geneest twee SP op elke locatie.

Niveau 3: *Complete genezing*

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De persoon die aangeraakt wordt krijgt zijn volledige SP op alle locaties terug. Verder verwijderd dit alle giften van N3 en lager. Lichaamsdelen groeien door deze genezing niet terug.

NB: Als je een Onderling geneest krijg je één schade op het lichaamsdeel waarmee je de Onderling aanraakt. Zie *Onderlingen*.

Spreukenreeks: reiniging [genezingsreeks]

Voor deze spreukenreeks is geen leermeester nodig omdat genezen het natuurlijkste is voor een priester om te leren.

Niveau 1: *Verwijder gif of ziekte*

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

Met deze spreuk verwijder je één gif of ziekte die een persoon heeft opgelopen. De schade van een gif of ziekte blijft wel aanwezig, dus die zullen op een andere manier genezen moeten worden. Je niveau in deze reeks bepaald hoe krachtig je spreuken zijn. Giffen en ziektes hebben niveaus en wanneer je deze niet evenaart terwijl je wel deze spreuk gebruikt zal deze spreuk het effect van het gif of de ziekte alleen maar licht remmen.

Niveau 2: *Verwijder vloek of mutatie*

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon zal verlost raken van een vloek of mutatie. De schade die door deze vloek of mutatie is aangericht zal op een andere manier genezen moeten worden. Je niveau in deze reeks bepaald hoe krachtig je spreuken zijn. Vloeken en mutaties hebben niveaus en wanneer je deze niet evenaart terwijl je wel deze spreuk gebruikt zal deze spreuk het effect van het gif of de ziekte alleen maar licht remmen.

Niveau 3: *Regeneratie*

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon groeit één geamputeerd stuk lichaam over een periode van vijf minuten terug. In die vijf minuten zal deze persoon helse pijnen ondergaan. Deze spreuk zal ook op die locatie alle SP terugbrengen.

NB: Als je een Onderling geneest krijg je één schade op het lichaamsdeel waarmee je de Onderling aanraakt. Zie *Onderlingen*.

Spreukenreeks: wet

Niveau 1: *Waarheidsaura*

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 1 antwoord. Doel: iedereen binnen bereik.

Het eerstvolgende antwoord dat alle personen binnen bereik geven moet de waarheid zijn. Dit wordt vaak in rechtszaken gebruikt. Vaak is het zo dat als iemand een ontwijkend of onvolledig antwoord geeft als deze spreuk actief is, dit wordt beschouwd als het meest negatieve antwoord dat hij in deze positie kan geven. Dit kan leiden tot het afhakken van een hand, of erger nog, de doodstraf.

Niveau 2: *Zegening*

Afstand: aanraking. Duur: variabel. Doel: variabel.

Met deze spreuk kun je mensen, objecten of plaatsen zegenen. Als je een mens zegent zal deze kortstondig door je godheid als een priester gezien worden. Verder zal hij in een gevecht één extra SP op iedere locatie krijgen voor de duur van het gevecht. Als je hiermee een wapen zegent mag degene die het hanteert voor de duur van het gevecht *heilig* zeggen (zie *heilig wapen*), daarnaast is het wapen voor de duur van het gevecht immuun voor magie. Voor een plek blijft dit een dag geldig. Geen enkel ondoed wezen zal deze plek nu willen betreden, hoewel ze het wel kunnen. Dit zal ze dan elke minuut één schadepunt op de romp opleveren. Deze spreuk duurt echter vijftien minuten om uit te spreken over een plek in plaats van de gewone duur. De plek mag niet groter zijn dan een cirkel met een diameter van 15 meter.

Niveau 3: *Heilige macht*

Afstand: zelf. Duur: 1 aanval. Doel: zelf.

De eerstvolgende aanval die je doet zal, als je *vijf heilig* roept, vijf schade doen en heilig zijn. Een kwaadaardig wezen zal dus een extra schade krijgen vanwege het *heilig* (zie *heilig wapen*) waardoor het totaal zes wordt. Voor een goedaardig wezen blijft dit dus vijf. Je moet hiervoor wel diegene raken. Als je mist terwijl je dit roept, gaat de spreuk verloren. De eerste aanval die je doet na het uitspreken van de spreuk is per definitie degene waarbij je vijf heilig roept.

De volgende reeksen zijn aan goden gekoppeld en kunnen alleen in dienst van die, of een vergelijkbare, god geleerd worden. Als beginnend karakter kan je één van deze reeksen leren maar dan is je karakter een priester van de bijhorende godheid.

Spreukenreeks: Kirmor

Niveau 1: *Zielscontact*

Afstand: Aanraking. Duur: direct. Doel: 1 dode.

Je mag één vraag aan een dood wezen stellen. Of deze beantwoord wordt is een tweede. Deze spreuk mag meerdere malen op een lichaam uitgesproken worden. Per spreuk mag je dan één vraag stellen. Je moet wel het lichaam van de persoon hebben die je de vraag wil stellen.

Niveau 2: *Vernietig ondode*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 ondode.

De aangewezen ondode sterft. Er zijn ondoden die te krachtig zijn om door dit effect direct vernietigd te worden. De ondode weet zelf of de spreuk effect heeft. Als deze te sterk is loopt hij alsnog twee schade op de romplocatie op.

Niveau 3: *Keten ziel*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon kan niet sterven voor de duur van de spreuk. Deze kan wel het bewustzijn verliezen door de opgelopen wonden. Na 10 seconden geneest de aangeraakte persoon als deze normaliter stervende zou zijn 1 SP op elke locatie. Op het moment dat de spreukduur afloopt en de persoon stervende is geneest deze nog eenmaal na tien seconden 1 SP op elke locatie.

Niveau 4: *Reanimeer*

Afstand: Aanraking. Duur: Direct. Doel: 1 dode.

Het lichaam van een kort geleden gestorven persoon neemt de ziel weer tot zich en geneest compleet. Dit kan alleen bij een persoon die niet meer dan een week dood is. Bovendien heeft de ziel de keuze om niet terug te komen. Hiervoor is het gehele lichaam van de persoon die je wilt reanimeren nodig. Een reanimeerspreuk is enkel succesvol als een priester(es) van Siilfe en Kirmor tegelijk de spreuk uitspreken op hetzelfde doelwit.

Aangezien Siilfe en Kirmor man en vrouw zijn kunnen hun priesters een soortgelijke verbintenis aangaan. Dit wordt de Geloften of een Evenwichtsverband genoemd. Dit hoeft niet tussen geliefden te zijn. Deze priesters kunnen per persoon twee spreukpunten doneren om samen deze spreuk tot een goed einde te brengen in plaats van vier per persoon.

Spreukenreeks: Siilfe

Niveau 1: *Wake*

Afstand: Aanraking. Duur: Speciaal. Doel: 1 persoon.

Bij het uitspreken van de spreuk moet je lichamelijk contact hebben met je doelwit. Deze persoon kan niet sterven zolang jij compleet geconcentreerd deze aanraking volhoudt. De gave van de Onderling heeft dankzij deze spreuk een geleider waardoor je als niet-Onderling schade in plaats van alleen pijn krijgt. Deze schade is één SP per minuut.

Niveau 2: *Vernietig ondode*

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 ondode.

De aangewezen ondode sterft. Er zijn ondoden die te krachtig zijn om door dit effect direct vernietigd te worden. De ondode weet zelf of de spreuk effect heeft. Als deze te sterk is loopt hij alsnog twee schade op de romplocatie op.

Niveau 3: *Trollenbloed*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon regeneert per 10 seconden 1 SP op elke locatie. Als je stervende raakt stop de spreuk met werken nadat het je één laatste keer 1 SP op elke locatie heeft gegeven. Deze spreuk werkt niet op ondoden.

Niveau 4: *Reanimeer*

Afstand: Aanraking. Duur: Direct. Doel: 1 dode.

Het lichaam van een kort gelden gestorven persoon neemt de ziel weer tot zich en geneest compleet. Dit kan alleen bij een persoon die niet meer dan een week dood is en de ziel heeft de keuze om ook niet terug te komen. Hiervoor is het gehele lichaam van de persoon die je wilt reanimeren nodig. Een reanimeerspreuk is enkel succesvol als een priester(es) van Siilfe en Kirmor tegelijk de spreuk uitspreken op hetzelfde doelwit.

Aangezien Siilfe en Kirmor man en vrouw zijn kunnen hun priesters een soortgelijke verbintenis aangaan. Dit wordt de Geloften of een Evenwichtsverband genoemd. Dit hoeft niet tussen geliefden te zijn. Deze priesters kunnen per persoon twee spreukpunten doneren om samen deze spreuk tot een goed einde te brengen in plaats van vier per persoon.

Spreukenreeks: Arakill

Niveau 1: *Charmeer persoon*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon ziet jou als goede vriend. Dit werkt niet op een persoon in gevecht.

Niveau 2: *Suggestie*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Je doet een *redelijke* suggestie naar een persoon en vijf minuten lang probeert deze persoon die suggestie op te volgen. Deze spreuk werkt niet in een gevecht.

Niveau 3: *Domineer*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je domineert zal al je bevelen opvolgen, met hersenloze precisie. Deze spreuk werkt niet in een gevecht.

Niveau 4: *Queeste*

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon moet een queeste van jouw keuze opvolgen. Dit kan een kleine zijn zoals 'haal eten voor mij', maar ook een eeuwig durende zoals, 'breng de wereld de wijsheden van Alhar bij.' Het moet iets zijn dat uitvoerbaar is. De spelleiding zal vertellen of de spreuk kan en dus effect heeft. Als de persoon er naar de mening van de spelleiding niet genoeg energie in stopt zal deze langzaam wegwijnen. Deze spreuk telt als een vloek.

Spreukenreeks: Alhar

Niveau 1: *Ken vreemde taal*

Afstand: Zelf. Duur: 5 minuten. Doel: Zelf.

Voor de periode van de spreuk ken je de vreemde taal naar keuze. Deze kan je verstaan, spreken, lezen en schrijven.

Niveau 2: *Zie verleden*

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel: 1 voorwerp

De werper van de spreuk krijgt informatie over (een stuk van) het verleden van een voorwerp.

Niveau 3: *Identificeer*

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel: 1 magisch voorwerp.

Na een concentratieperiode weet je alles van een magisch voorwerp. De concentratieperiode hangt van de kracht van het voorwerp af en wordt door de spelleiding bepaald.

Niveau 4: *Visioen*

Afstand: Zelf. Duur: Speciaal. Doel: 1 onderwerp.

Je krijgt een cryptisch visioen over een door de spreker van de spreuk uitgekozen onderwerp. Dit kan ook een persoon of voorwerp zijn.

Spreukenreeks: Sibrandur

Niveau 1: *Afleiding*

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 persoon.

Het doelwit van de spreuk is 10 seconden lang afgeleid. Als deze persoon schade krijgt dan verliest de spreuk effect, ook bijvoorbeeld door elkaar schudden stopt de spreuk.

Niveau 2: *Extra sterk*

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuut. Doel: 1 persoon.

Het doel van de spreuk doet één extra schade per klap. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 3: *Waanzin*

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 5 minuten. Doel: iedereen in bereik.

Alle doelwitten van de spreuk gedragen zich waanzinnig, zonder enige vorm van hun vorige zelf. Als ze schade krijgen is de spreuk afgelopen. (Niet bij schudden, of water in het gezicht!)

Niveau 4: *Slagveld*

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 5 minuten. Doel: iedereen in bereik

Iedereen in bereik begint de *dichtstbijzijnde* persoon aan te vallen die ze kunnen vinden en blijven dit herhalen tot het einde van de spreuk.

Appendix IV: Ritualisme

Ritualisme wordt ook wel slordige magie genoemd. Waar magiërs en priesters hun magie in kant en klare blokjes hebben gestopt en elke keer hetzelfde effect tevoorschijn kunnen halen hebben ritualisten een grote onvoorspelbare kracht. Het grote voordeel hiervan is dat een ritualist zo'n beetje elk magisch effect tevoorschijn kan halen. Gek genoeg is de enige uitzondering hierop genezing. Het nadeel is echter dat zelfs als je een ritueel exact herhaalt je niet precies weet of je wel hetzelfde effect als vorige keer krijgt. Je kan het effect als rituele leider wel sturen maar de grote energie waarmee je werkt lijkt altijd een eigen willetje te hebben. Daarnaast duurt een ritueel altijd minimaal vijf minuten. Iets zomaar uit je mouw schudden zit er dus niet in.

Rituelen hebben vele vormen en maten; sommige worden vergezeld door bliksem en donder. Ze kunnen door iemand alleen in het duister gehouden worden of door grote groepen mensen die allen een groots effect proberen te bewerkstelligen. Krijgers die hun voorvaderen oproepen voor kracht en daarmee merken dat ze die slag inderdaad sterker zijn hebben een ritueel uitgevoerd. Zelfs zoiets kleins als vijf minuten nemen om je te concentreren om een schietgebedje op te zeggen, voordat je die met vallen belegde tombe ingaat, kan een ritueel zijn.

Elk ritueel heeft één leider, maar kan in principe oneindig veel deelnemers hebben. In de praktijk worden er zelden rituelen uitgevoerd met meer dan vijftig man. (Dat grote aantal is al een onderneming waar rekening mee gehouden mag worden.) Het grote probleem is dat hoe meer energie een ritueel krijgt hoe gevoeliger deze wordt voor verstoring of foutjes in uitvoering. Elk persoon extra geeft weer een grotere kans op een verstoring. De leider kiest welke doelen en middelen het ritueel heeft. Deze hoeft hij niet allen zelf te kennen. Iemand anders in de cirkel kan ook doelen en middelen aan het ritueel geven, zolang de leider van het ritueel hiermee instemt. De leider stuurt het ritueel met zijn woorden en gebaren en de woorden en gebaren die hij anderen *laat* doen. Daarnaast heeft hij dus doelen en middelen tot zijn beschikking om rituelen te sturen.

Het doel van het ritueel geeft aan wat men wil bereiken. Er zijn drie doelen mogelijk. Aanval staat voor vernietiging en voor directe schade. Verdediging juist om die dingen tegen te gaan, bescherming is daar het sleutelwoord. Verbetering is een heel breed begrip, hierbij kan je alles scharen wat je bij de andere twee niet kan vinden. Vaak is een doel een mengelmoes tussen meerdere van deze doelen, en moet je de beste kiezen voor wat je wilt bereiken.

Hetgene waarmee je het doel van je ritueel wil bereiken vind je in de middelen. Hier kan je het jezelf makkelijk en moeilijk maken, vuur en verdediging lijken bijvoorbeeld een rare combinatie, en zullen je ritueel eventueel ook moeilijker maken. Vaak is het nodig om meerdere middelen in een ritueel te stoppen voor het effect dat je nastreeft.

Je mag meerdere doelen en middelen in een ritueel stoppen, maar elk extra doel en middel kost energie die de kracht van het ritueel verminderen. Voor elk extra doel kost het je tien rituele punten terwijl een extra middel je vijf rituele punten kost. Het gebruik van meer doelen dan nodig zal de energie daarnaast nog verder splitsen en de kracht van het ritueel verminderen.

Effecten van rituelen zijn nooit permanent. Slordige magie kan niet zolang gedwongen worden te luisteren naar de ritualist. De tijd dat het effect van het ritueel stand houdt kan worden beïnvloed door meer rituele punten in dat aspect van het ritueel te sturen. Wederom zal de leider met woorden en gebaren duidelijk moeten maken wat hij precies doet. De spelleiding kijkt bij elk ritueel toe en zal aan de hand van zowel het ritueel zelf als de gebruikte punten, doelen en middelen bepalen wat het effect is.

Appendix V: Sjamanistische gaven

Bijna alle gaven werken met een x. De cijfers achter de gaven vervangen de x. Welk cijfer gebruikt wordt hangt van je niveau af.

Er zijn gaves die je altijd kan gebruiken of altijd actief zijn, deze hebben een nul staan voor de x op niveau I en II.

Wanneer een gave een niveau heeft met een x van nul maar bij hogere niveaus wel een grotere x heeft dan heb je de gave nog niet goed genoeg onder de knie om hem te gebruiken tot je x groter dan nul is. Je bent nog een ontdekkingreis in deze gave aan het ondergaan.

Sjamanistische gaven kunnen weerstaan worden als N5 spreuken. Dit is alleen te gebruiken als het effect die de sjamaan bewerkstelligd op jouw gericht is. De uitzonderingen hierop zijn spreukeffecten die gedupliceerd worden door de sjamaan (zoals een massa vuurbal), deze is op de gewone manier te weerstaan.

Voorvaderlijke gaven/Spiritualisme

- *Superlading* (lang); Je kan één karakters spreukpunten en rituele punten herladen naar de helft van zijn/haar maximum (naar boven afgerond). x keer per dag. Werkt niet op jezelf of sjamanistische gaven. Je voelt elke magische en rituele punt dat door je heen komt, als deze stroom te groot wordt kan dit pijnlijk worden, je hebt dan wel de mogelijkheid om de *superlading* af te breken. Alle vergeven spreuk- of rituelepunten en opgelopen effecten (zoals schade) worden behouden.
I 2 – II 4 – III 6 – IV 8 – V 10
- *Schild van de voorouders*(direct, lang); Jij mag x spreuken per dag weerstaan als *direct* effect en vervolgens omvormen naar één van de volgende effecten; Lichte genezing, magisch pantser of verwijderd vervloeking. Het omvormen naar een ander effect duurt lang. Wanneer je een spreuk hebt weerstaan met *schild van de voorouders* kan je tot de volgende dag deze spreuk omvormen. Het niveau van de spreuk maakt niks uit voor deze gave. Onweerstaanbare spreuken kan je met deze gave niet weerstaan tenzij je immuun voor de spreuk zou zijn geweest.
I 1 – II 2 – III 3 – IV 5 – V 7
- *Inzicht van de ouden*(direct); Je regeneert x spreuk of rituele punten per half uur.
I 1 – II 1 – III 2 – IV 4
- *Geleider van de oerbron*(lang); Door een rite uit te voeren kan de sjamaan een gebied creëren waarin magiërs of priesters met concentratie x spreukpunten per half uur kunnen terug krijgen. Het gebeid dient fysiek door de sjamaan afgezet te worden. Binnen dit gebeid is de sjamaan continu bezig met het begeleiden van energie die tot spreukpunten door aanwezigen opgenomen kan worden. Dit vergt een hoop concentratie en in deze periode kan de sjamaan enkel bezig zijn met de rites die het voor hem mogelijk maken het gebeid te voeden met energie. Vervalt deze concentratie (door uit je dans te gaan, iemand normaal aan te moeten spreken, aangevallen te worden, etc.) dan vervalt het veld en verliezen alle inzittenden alle gewonnen spreukpunten. Verder kan een sjamaan als het wenselijk is deze gave de hele dag lang vol houden, mits zijn lichaam het niet begeeft.
I 1 – II 2 – III 3 – IV 4 – V 5
- *Zielsvoorwerp*(lang); Je kan x keer per dag een voorwerp heilig voor je stam maken voor een uur met verschillende gevolgen. Je kan je doel voor het voorwerp specificeren, het effect is echter aan de spelleiding.
Alles kan een voorwerp zijn maar het gebruik van onhandzame/rare voorwerpen kan rare gevolgen hebben. Dit voorwerp werkt ook als je het uit handen geeft, zolang het

nog binnen het uur is.

I 1 – II 2 – III 3 – IV 4

- *Artefact van de voorouders*(lang); Je kan deze gave niet als een beginnend karakter kiezen en enkel als je bij de gave zielsvoorwerp een x van 2 of hoger hebt. Hiermee kan je x keer per evenement een ziel permanent aan een object binden om een voorouderlijk artefact te maken. Deze ziel moet vrijwillig en bewust van de gevolgen hier mee instemmen. De gevolgen zijn nog steeds even uitlopend als met zielsvoorwerp en hangt sterk af van de gebruikte ziel.

Het moeilijke van het creëren van een Artefact is het vinden van een welwillende ziel.

I 0 – II 0 – III 1

- *Kennis van de voorouders*(middel); Zolang jij een magiër/priester met je hand aanraakt kosten zijn spreuken x spreukpunt(en) minder waarbij ze minimaal één spreukpunt kosten. Maximaal één magiër/priester per hand. Deze gave stapelt niet met zichzelf. Dus meerdere sjamanen die dezelfde persoon helpen zullen niet optellen.

I 1 – II 1 – III 2

- *Vonk van de oerbron*(middel); Je kan x keer per dag een magiër/priester aanraken waarbij deze de mogelijkheid heeft een spreuk die hem/haar bekend is als massa te werpen. Hierbij dient deze wel de extra benodigde spreukpunten (3) te gebruiken.

I 0 – II 1 – III 2 – IV 3

Afscherming/Ontneming

- *Negeer*(direct); Weersta x spreuken naar keuze. Onweerstaanbare spreuken kan je hier niet mee weerstaan tenzij je immuun voor deze spreuk geweest zou zijn.

I 1 – II 3 – III 5 – IV 7

- *Ontneem*(kort); Ontneem één SP op romp (als *ontneem leven*) en krijg één SP op elke locatie ervoor terug, deze tijdelijke SP blijven een uur en kunnen over je maximale SP heen. x keer per dag. Hierbij zeg je hardop *ontneem leven* en wijs je je doelwit aan. Deze mag niet verder dan zeven meter van je vandaan staan. Wanneer een wezen hier geen effect van ondervindt zal deze hardop *geen effect* zeggen. In dit geval verdien je geen (tijdelijke) SP.

I 4 – II 5 – III 7 – IV 10

- *Verander*(lang); Zet één vaardigheid van een vrijwillig persoon naar een ander over, van en naar zelf mag ook. Eén van de twee doelwitten verliest dus een vaardigheid terwijl de ander deze erbij krijgt. Je kan als sjamaan hiermee niet detecteren welke vaardigheden de doelwitten hebben, je kunt enkel de aangeboden vaardigheid van de ene persoon naar de andere overzetten. (Enkel één vaardigheid, dus niet direct ook de benodigdheden, zoals spreukpunten) deze verandering blijft tot de sjamaan hem ongedaan maakt of de volgende dag aanbreekt. Je kan maar x veranderingen ten alle tijden handhaven maar nooit op dezelfde persoon. Zowel het omzetten als het terugzetten duurt *lang*.

I 1 – II 2 – III 4 – IV 7

- *Reflecteer*(direct); Je mag x keer per dag een spreuk reflecteren, hierbij zeg je *reflecteer* en heeft de spreuk effect op de werper.

I 0 – II 1 – III 2 – IV 3 – V 5

- *Vernietig*(speciaal); Elk magisch voorwerp dat jij aanraakt mag je vernietigen. Hierbij verkrijg jij een hoop energie, de specifieke effecten hiervan zal de spelleiding voor elk voorwerp apart aan je vertellen. Deze effecten kunnen zowel positief als negatief zijn. Voorwerpen die té machtig zijn zullen je vernietigen in het proces en enkele eventueel zelfs enkel beschadigd raken van je dood. Hoe sterker het voorwerp hoe langer je ook bezig bent het stuk te maken. Wanneer je voelt dat het voorwerp zo krachtig is dat je

eraan zal overlijden kan je besluiten te stoppen met *vernietig* voor je dood bent. Echter niet voor je goed veel pijn ervan krijgt. Wanneer je deze vaardigheid gebruikt dien je de spelleiding op de hoogte te stellen. I 0 – II 0

- *Kortsluiting*(kort); De persoon die je aanwijst verliest x spreukpunten en krijgt x schade op elke locatie. Hierbij wijs je je doelwit aan en zeg je *kortsluiting* met het getal van je x, dus bijvoorbeeld *kortsluiting vier*. Deze gave mag je zo vaak per dag gebruiken als je niveau hierin. Je kan een doelwit hiermee nooit meer schade doen dan dat deze spreukpunten heeft. Heeft het doelwit dus nul spreukpunten dan zal deze vaardigheid geen schade doen. Heeft het doelwit drie spreukpunten en gebruikt de sjamaan een *kortsluiting vier*, dan verliest het doelwit maar drie spreukpunten; meer heeft hij immers niet. Vervolgens krijgt deze drie schade op elke locatie aangezien deze zoveel spreukpunten heeft verloren.

I 2 – II 4 – III 10 – IV 25 – V 100

- *Ontnemende slag*(direct); Je mag x keer per dag *ontneem macht* of *ontneemt spreukpunt* roepen als je iemand slaat.

I 4 – II 7 – III 10 – IV 16 – V 30

Vruchtbaarheid/Natuur/Leven

- *Genezing door strijd*(middel); Je geneest iemand volledig, als deze persoon ziektes, giften, mutaties of vloeken heeft moet je deze eerst verslaan met kans op de dood van degene die dit gevecht vecht! Deze ziekte hangt een tijd om je heen tot er rust is, vervolgens komt er een monster die jij of een vrijwillige kampioen alleen moet verslaan. De kampioen moet bij het gebruiken van deze gave aanwezig zijn en het doelwit net als jij aanraken, dus kan de genezen persoon ook zelf de kampioen zijn.. Het gevecht is tot de dood en als jij, of de kampioen, verliest en dus sterft komt de ziekte, het gif, de mutatie en/of de vloek terug. x keer per dag.

Wanneer iemand meer dan één aandoening heeft kunnen er twee dingen gebeuren; er komen meerdere monsters of het is één monster dat sterker is. Wanneer je meerdere mensen geneest en dezelfde kampioen aanstelt is het mogelijk dat deze tegelijk afgehandeld moeten worden.

Het bevechten van het monster gebeurt wanneer de aandoening zich manifesteerd en als sjamaan heb je geen controle over wanneer dit gebeurt!

I 1 – II 3 – III 5 – IV 9

- *Stamgenezing*(lang); Je kan x keer per dag een rite houden en tijdens deze rite geneest iedereen die jij aanraakt één SP op de aangeraakte locatie. Als er stervende mensen in het ritueel worden gelegd word hun sterven verlengt tot ze de genezing ontvangen. Je kan jezelf in deze rite uiteraard ook aanraken. Je kan elk persoon maar éénmaal aanraken per rite die je houdt.

I 2 – II 5 – III 8 – IV 13

- *Zegen voedsel*(direct); overal waar jij eet kan het voedsel geen giften of ziektekiemen bevatten. Deze gave wordt niet teniet gedaan door de tegenovergestelde gave *gifmenger*.

I 0 – II 0

- *Lichaamsbegrip*(lang); Jij kan verloren ledematen terug regenereren, voedsel is hierbij erg belangrijk voor de patiënt. Dit mag uiteraard jijzelf of een ander zijn. Het teruggroeien is klaar aan het einde van de rite die de sjamaan uitvoerd. Deze regeneratie geneest echter geen SP en het teruggegroeide deel zal, indien van toepassing, dus op nul SP beginnen.

I 0 – II 0

- *Zuiverende aura*(middel); Alles geneest sneller bij jou in de buurt, alle spreuken en effecten zijn twee maal zo effectief. Wanneer de genezing plaatsvindt dient de sjamaan hier duidelijk aandacht aan te besteden om dit effect plaats te laten vinden. De genezing overnacht geneest twee SP ipv één per locatie voor iedereen in het zelfde kamp als de sjamaan.
I 0 – II 0
- *Tweede kans*(direct); Wanneer je zou overlijden sta je later weer levend op, mits je de vaardigheid opgekocht hebt naar niveau II. Minimaal tien minuten na je overlijden en maximaal zolang als je wil wachten lig je ten ruste. Je moet hierover op het moment van je overlijden een keuze maken. Wanneer je opstaat uit de dood vervalt deze vaardigheid weer terug naar niveau I.
I 0 – II 1
- *Koppig*(direct); De tijd dat je stervende bent voordat je daadwerkelijk overlijdt wordt X minuten. Een sterf effect halveert die tijd zoals gewoonlijk.
I 20 – II 30 – III 60 – IV 120

Verdorring/Corruptie/Dood

- *Dood*(kort); Jouw aanwezigheid is slecht voor allen, pril leven sterft bij lange aanwezigheid hetzelfde geld voor planten en dieren. Je mag zo vaak als je wilt de spreuk *massa belemmering* gebruiken.
I 0 – II 0
- *Gifmenger*(direct); Elke maaltijd waaraan jij hebt meegedaan heeft de potentie iedereen te vergiftigen naar jouw keuze. Niveau x gif of ziekte. Hierbij mag je kiezen wie je allemaal als doelwitten uitkiest. Deze gave wordt teniet gedaan door de tegenovergestelde gave *zegen voedsel*.
I 1 – II 1 – III 2 – IV 3 – V 4
- *Voodoo*(lang); Je kan een ziekte/pijn in iemand oproepen, deze vaardigheid werkt langzaam maar zeker. Je doet dit door een voorwerp te creëren die de persoon voorstelt en dit voorwerp pijn te doen. De pijn of ziekte blijft bestaan zolang het gebruikte voorwerp intact is. Deze vaardigheid kost tien minuten en een bezit/deel van het lichaam van de vervloekte. Wanneer je iets koopt van een persoon is dit niet langer van diegene en telt het dus niet als een bezit van diegene. Je kan maximaal x personen tegelijk hiermee vervloeken, voor elke persoon dien je een ander voorwerp te creëren. Deze gave telt als een vloek van niveau x.
I 1 – II 2 – III 3
- *Vriendendienst*(lang); Je kan een overleden persoon vragen jou een vaardigheid van hem/haar te schenken, je kan maximaal x vaardigheden op deze manier bezitten, eens gekozen kan je de keuze nooit weer ongedaan maken. Hiervoor moet je het lichaam balsemen en begraven volgens de traditie van jouw stam vervolgens krijg je contact en kan er een vaardigheid aan je geschonken worden. De overledene kiest wat je krijgt en jij kunt niet weigeren als je eenmaal aan de procedure begonnen bent.
I 1 – II 3 – III 4 – IV 6 – V 8
- *Ovatoshi*(direct); Je bent immuun voor het effect *sterf*.
I 0 – II 0
- *Levensteler*(kort); Je kunt door het vernietigen van iemands laatste levens energie x SP, x spreukpunten, x rituele punten of x keer *weersta* terug verdienen. Hiervoor dient het slachtoffer daadwerkelijk te sterven voor het in effect treed. De persoon waarop je het *sterf* effect gebruikt (kan zowel met de spreuk als met het fysieke effect (beschreven in hoofdstuk één, paragraaf drie; *gevechten en verwondingen*)) dient zich bij jou of als jij niet te vinden bent bij de spelleiding te melden. Vertel dit aan je

doelwit zodat hij hiervan op de hoogte is. Op het moment dat deze, of de spelleiding, zich bij jou meld verkrijg je dus je SP, spreukpunten, rituele punten, of *weersta*'s terug. Dit werkt niet op ondoden (maar wel lozen!) of elementalen.

I 0 – II 1 – III 2 – IV 3 – V 4 – VI 5

- *Lextalionis*(direct); Iedereen die een *sterf* over je uitspreekt zij het magisch, zij het gewoon zal zelf sterven op een pijnlijke manier over een tijd van 4 tot 12 uur. Vloek niveau x. De sterf treed echter nog wel in werking!
I 3 – II 4 – III 5

Orde/Vrede/Licht

- *Onvermurwbaar*(direct); Je kan nooit gedwongen worden iets anders te doen door magische effecten hierdoor ben je immuun voor spreuken zoals charmeer persoon, domineer, queeste, angst, etc.
I 0 – II 0
- *Diplomaat van vrede*(kort); x keer per dag kan jij een *time-freeze* afroepen van x minuten. Vervolgens mag je in die x minuten een lijn tekenen die voor die *time-freeze* over is zijn eigen staart weer moet raken. Binnen deze lijn kan niet worden gevochten totdat jij de lijn overschrijdt. Als onderdeel van deze gave moet je iets hebben waarmee je duidelijk deze lijn kan afbakenen heb je dit niet dan wordt het effect na de *time-freeze* geannuleerd. Let op dat verschillende ondergronden/omgevingen verschillende materialen voor markering nodig zullen hebben. Tevens is het zo dat je aan het einde van deze *time-freeze* altijd binnen in je eigen getekende figuur moet staan. Is de figuur niet sluitend dan wordt je met grove kracht en bijbehorende pijn terug gestoten naar de locatie waar je de *time-freeze* afriep.
Het figuur is verder geen barriere en er kan gewoon uit gestapt worden.
I 0 – II 1 – III 2 – IV 3
- *Levensbalans*(middel); Jij kan SP's tussen vrijwilligers wisselen. Deze SP's kunnen niet boven iemands maximum SP uitkomen.
I 0 – II 0
- *Contract*(lang); Jij kan een afspraak gemaakt en gezworen binden zodat beide partijen zich er aan moeten houden. Niveau x vloek.
I 2 – II 4 – III 5
- *Stasis*(kort); Je zet iemand x keer per dag vast in zijn huidige staat, deze is immuun voor alles maar kan ook niks uitrichten voor x minuten. Je wijst je doelwit aan en zegt *stasis* en de tijd waarvoor de persoon vast zit, bijvoorbeeld *stasis 2 minuten*. Je doelwit moet tijdens het uitspreken van het effect binnen zeven meter van je staan. Je kan uiteraard ook jezelf aanwijzen. Let wel dat deze persoon compleet in stasis is en helemaal niks kan doen.
I 1 – II 2 – III 3 – IV 5 – V 8

Duister/Chaos/Oorlog

- *Duistere kant*(middel); Je verandert een bepaalde karaktertrek van je doelwit in het tegenovergestelde. Zo kun je bijvoorbeeld iemand die heel goedgegelovig is heel wantrouwend maken. Deze verandering blijft x minuten waarna deze persoon zijn normale karaktertrek weer heeft. De persoon onthoudt alles wat er gebeurd is. X keer per dag. Je eindigt hierbij je rite met het aanwijzen van de persoon en het zeggen van *ik flip je* gevolgd door de gekozen eigenschap waarna je de tijdsduur vermeld bijvoorbeeld *ik flip je loyaliteit voor 4 minuten*. Je kan ook jezelf als doelwit nemen.
I 1 – II 4 – III 5 – IV 6 – V 7 – VI 10

- *Elementale vechter*(direct); Je mag met je klappen met alle elementen om de beurtslaan, echter je mag nooit twee klappen achtereen hetzelfde element gebruiken. Let wel één element per klap. Voor het effect van speciale schade zie hoofdstuk één, paragraaf drie; *speciale schade*.
I 0 – II 0
- *Manus van alles*(direct); Je krijgt aan het begin van elke dag een willekeurige vaardigheid, die bij je nachtrust weer verdwijnt.
I 0 – II 0
- *Oorlogsverf*(lang); Je kan x keer per dag een kort ritueel voor een x aantal krijgers die ten strijde gaan uitvoeren en zij krijgen 2 SP per locatie erbij, deze tijdelijk SP kunnen boven het maximum van de doelwitten uitkomen. Deze SP verdwijnen bij zonsopgang, daarnaast stapelt het effect niet met zichzelf. Bij dit ritueel moet je elke krijger die hieraan mee doet markeren. (zoals bijvoorbeeld met oorlogsverf.)
I 2 – II 3 – III 6 – IV 9 – V 15 – VI 20
- *Sjampus van alles*(direct); Je krijgt aan het begin van elke dag een willekeurige sjamanistische vaardigheid erbij, die bij je nachtrust weer verdwijnt.
I 0 – II 0
- *Haat*(middel); Na een korte inzegening kan je x keer per dag iemand het slagveld opsturen die daar met zijn handen in de lucht moet wachten tot hij naar nul SP op zijn romp word gereduceerd. Als dit gebeurd dan mag deze persoon het volgende roepen; *Massa terugslag, massa vuurbal, massa vuurbal, massa lijm*. Waarna de persoon op het slagveld automatisch het effect van een *sterf* ondervind. Deze persoon kan elk moment besluiten zijn handen naar beneden te doen of van het slagveld af te rennen, doet deze dat dan verdwijnt het effect over de persoon.
I 1 – II 3 – III 5 – IV 7 – V 9
- *Wens van de voorvaderen*(direct); Om de vijf speldagen word willekeurig één van je aanlegspunten met x verhoogd. Je krijgt hierdoor met terugwerkende kracht VP's terug.
I 0 – II 0 – III 1

Vuur/Passie

- *Verteer*(kort); Jij krijgt één schade op elke locatie en mag *massa vuurbal* roepen. x keer per dag. Je mag deze vaardigheid in *bloedlust* gebruiken.
I 1 – II 4 – III 8
- *Ziel van vuur*(direct); Je bent immuun voor vuur.
I 0 – II 0
- *Ontembaar*(middel); Je kan in *bloedlust* als niveau x *bloedlust*. Je kan mits je de vaardigheid *extra bloedlust* niet hebt opgekocht twee keer per dag in *bloedlust*. *Bloedlust* geeft je wanneer je deze vaardigheid gebruikt je niveau in *bloedlust* plus één SP tijdelijk op elke locatie erbij. Zie ook in hoofdstuk drie paragraaf 4 de vaardigheid *bloedlust*. Deze gave stapelt met niveaus van *bloedlust* die je op andere manieren hebt gekregen/opgekocht. Het duurt echter *middel* voordat de *bloedlust* in je optreed, ook voor aangeboren of opgekochte *bloedlust*.
I 1 – II 3 – III 5 – IV 8
- *Vuurwaard*(lang); Je kan x keer per dag een vlamvend mêlee wapen maken, deze wapens gaan na dit gebruik stuk. Een vlamvend wapen doet 1 extra vuur schade. Daarnaast doen ze geen pijn om te hanteren, ze zijn aangenaam warm en verteren het wapen in het geheel na één uur. Dit kan niet op een magisch wapen gebruikt worden. Er blijft na dit gebruik niks over van het wapen om te repareren.
I 5 – II 8 – III 13 – IV 20 – V 40

- *Het geheim van vuur*(lang); Je kan X keer per dag iemand in een *Faelan* veranderen voor één uur. Deze behoudt ook nog zijn eigen ras. Dit effect kan niet op een *Queran* gebruikt worden. Dit betekent dat deze voor elke dag die het evenement lang is éénmaal vuurpijl kan werpen en alle andere effecten ondervind die op een *Faelan* van toepassing zijn voor het uur dat deze gave actief is. Zie ook in hoofdstuk drie, paragraaf 2 *Fealan*. Het veranderingsproces vindt plaats tijdens een rite waarbij je met verf/sminck die je IC bij je moet hebben symbolisch diegene opschminkt alsof deze een *Faelan* is. En na het voltooien is het dan ook zo. Een veranderde persoon merkt ook dat de passie in zijn/haar persoonlijkheid opeens versterkt wordt.
I 1 – II 2 – III 3 – IV 5 – V 7 – VI 9

Water/Wijsheid

- *Alchemistische kennis*(middel); Drankjes die jij gebruikt hebben dubbel effect. Dit geldt ook wanneer jij niet het doelwit bent. Om dit effect te laten gelden moet je je *middel* concentreren voordat het drankje toegediend wordt, hierdoor kan je werpdrankjes hiermee niet beïnvloeden.
I 0 – II 0
- *Begeleiding*(lang); X keer per evenement mag je een ja/nee vraag aan de voorouders vragen. Dit doe je door middel van een *lang* erende rite aan hen gericht. Vragen kunnen niet over de toekomst gaan.
I 1 – II 3 – III 5 – IV 9
- *Vampirisch*(middel); Je krijgt algemene informatie bij het proeven van iemands bloed, bij exacte vragen kan deze informatie specifiekere worden.
I 0 – II 0
- *Waterige vingers*(kort); Je kunt x keer per dag het effect van een vloeistof naar een doelwit brengen zonder de vloeistof op te maken.
I 2 – II 5 – III 9 – IV 14
- *Geestelijke erosie*(lang); Je kan door middel van concentratie in het verleden van voorwerpen duiken, hierbij kan een magisch voorwerp of ander machtig iets je strikken en je geest vasthouden als je niet voorzichtig bent. Hiermee kan je achter een hoop informatie van het verleden van een voorwerp komen.
I 0 – II 0

Aarde/Standvastigheid/Kracht

- *Stenenhuid*(kort); *Stenenhuid* N1 x keer per dag, duurt vijf minuten per gebruik.
I 2 – II 5 – III 10 – IV 20 – V permanent (oftewel 284)
- *Stalenhuid*(kort); *Stenenhuid* N2 x keer per dag, duurt vijf minuten per gebruik. Je mag deze vaardigheid pas opkopen als je de gave *stenenhuid* met een x van permanent bezit.
I 2 – II 5 – III 10 – IV 20 – V permanent (oftewel 284)
- *Diamantenhuid*(kort); *Stenenhuid* N3 x keer per dag, duurt vijf minuten per gebruik. Je mag deze vaardigheid pas opkopen als je de gave *stalenhuid* met een x van permanent bezit.
I 2 – II 5 – III 10 – IV 20 – V permanent (oftewel 284)
- *Klap van een Aeran*(direct); Je doet x extra schade met elke klap, en je zegt bij elke klap die je uitdeelt *aarde*.
I 1 – II 1 – III 1 – IV 2 – V 2 – VI 3 – VII 3 – VIII 4 – IX 5
- *Stap door steen*(middel); Je kunt x keer per dag door één meter muur heen lopen. Je kan niet door een muur van drie meter stappen door drie maal deze gave te gebruiken.
I 2 – II 5 – III 9 – IV 15 – V 25

- *Stande*(kort); x keer per dag kan je door op dezelfde plaats te blijven bestaan x SP erbij verkrijgen op elk lichaamsdeel, hierbij mogen je voeten niet verplaatsen. Dit kan boven je maximum uitkomen. Ook wanneer je voeten door bijvoorbeeld een spreuk worden gedwongen te bewegen eindigt het effect.
I 2 – II 3 – III 5 – IV 7
- *Diamantmijner*(lang); Je kan x keer per dag edelstenen maken en/of vinden. Waarde varieert.
I 1 – II 3 – III 6 – IV 10 – V 15 – VI 21 – VII 28 – VIII 36

Lucht/Vrijheid/Socialiteit

- *Onhoudbaar*(kort); Voor X keer per dag kan niemand jou op een plek vasthouden. Hiermee kan je bijvoorbeeld uit een gevangenis, iemands grip of de spreuk lijm ontsnappen.
I 3 – II 6 – III 9
- *Vluchtigheid*(direct); Je mag x keer per dag één fysieke schade bron of één geestbeïnvloedende spreuk negeren.
I 2 – II 4 – III 7 – IV 10
- *Gasvorm*(middel); Je kan jezelf x keer per dag uit lucht laten bestaan waardoor je immuun bent voor alle fysieke dingen. Magie heeft nog steeds effect. Het effect stopt wanneer jij het wil of wanneer jij iets magisch, ritueel of sjamanistisch doet naast het onderhouden van deze gave. Je kan jezelf niet vervormen als gas en dus niet door gaten en kieren bewegen. Daarnaast is het zo dat wind jou niet kan wegblazen.
I 1 – II 2 – III 4 – IV 7
- *Windmuur*(direct); Pijlen, werpwapens en werpdrankjes hebben geen effect op jou. Ze worden door de wind om je heen weggeslagen voor ze je kunnen raken. Als iets je raakt zeg je *geen effect*.
I 0 – II 0
- *Orkaanslag*(direct); Je kan x keer per dag bij een wapenslag *terugslag* roepen. Een effect dat je roept bij je klap treed alleen in werking als je het doelwit ook daadwerkelijk raakt.
I 2 – II 5 – III 9 – IV 15 – V 25