

VAARDIGHEDEN ELBARIA



Algemeen	4
Demping	4
Extra sterk	4
Eerste Hulp (N1)	4
Hart van Staal	5
Lezen en Schrijven	5
Rijkdom	5
Spreek Vreemde Taal	5
Spreukenweerstand	5
Avonturier	6
Bepantsering: Licht	6
Beveiligingen & Vallen	6
Boogschieten	6
Componentenkennis	7
Drankjeskennis	7
Eerste Hulp	7
Sloten Openmaken	8
SP 2 tot 3 (SP 2-3)	8
Spoorzoeken	8
Taxeren	8
Vechten: Eenhander	8
Verstoppen	9
Vechter	10
Bepantsering: Licht	10
Bepantsering: Middel	10
Bepantsering: Zwaar	10
Bepantsering: Helm	10
Bepantsering: Schild	10
Boogschieten	11
Sla Bewusteloos	11
SP 2 tot 6	11
Vechten: Eenhander	11
Vechten: Twee Wapens	11
Vechten: Tweehander	11
Vechterswaanin	12
Wapenkunst	12
Werpwapens Gooien	12
Sjamaan	13
Astrale Projectie	13
Bepantsering: Licht	13
Componenten kennis (N1)	14

Echo	14
Extra Spreuksloten	15
Magisch Schild	15
Maken Magisch Voorwerp	15
Natuur Genezing	16
Snelspreuk	16
SP 2 tot 3	17
Spoorzoeken	17
Totem	17
Totem Controle	19
Totem Perceptie	19
Vechten: Eenhander	19
Verstoppen	19
Voel Magie	19
Priester	28
Bepantsering: Licht	28
Bepantsering: Middel	28
Componentenkennis (Draham, N1)	28
Diplomaat (Annanna, n1)	28
Domein Specialisatie	29
Drankjeskennis (RhuRhun)	29
Eerste Hulp	29
Extra Spreukpunten (spiritueel)	30
Goddelijke Gunst	30
Religieus Schrift	32
Religieuze Scholing (Draham, Mhadriana, Ackalha, Annanna of RhuRhun)	32
Snelspreuk	33
SP 2 tot 3	33
Spiritueel Schild (Mhadriana)	33
Taxeren (RhuRhun)	33
Vechten: Eenhander	33
Voel Religie	34
Wapenkunst (Ackalha, N1)	34
Magiër	35
Extra N4 Spreuk	35
Extra N5 Spreuk	35
Extra Spreukpunten (magisch)	35
magisch schrift	35
Magiescholing (Elementair)	35
Magisch Schild	37
Maken Magisch Voorwerp	37
Snelspreuk	37
Verbond	37
Voel Magie	39

Mysticus	40
Alchemie	40
Ambacht: Artisan	40
Ambacht: Ingenieur	40
Ambacht: Runemakers	41
Bloedmagie	41
Componentenkennis	42
Drankjeskennis	42
Extra recepten	42
magisch schrift (N1)	42
Religieus Schrift (n1)	43
Ritualisme	43
Voel Magie	43
Voel Religie	44
Voel Verleden	44
Wiggelroede lopen	44
Ziener	45
Specialisaties	46
Ballisticus	46
Bruut	46
Diplomaat	47
Grenadier	47
Holist	48
Pantsermeester	48
Sleutelmeester	48
Speurneus	49
Wapendanser	49
Wapenmeester	49
Bijlages	50
Componenten	50

ALGEMEEN

DEMPING

Deze vaardigheid geeft je een geringe resistentie tegen schadespreuken.

N1:

- Op N1 mag je 1 schade per ledemaat negeren voor spreuken die je schade op elke locatie doen. De schade op je romp komt dus nog wel gewoon door.
Bijvoorbeeld: Iemand gooit een Vuurbal op je. Deze zou normaliter 1 magic schade per locatie doen. Met deze vaardigheid doet deze spreuk alleen maar 1 magic schade op je romp. In deze zelfde lijn doet bijvoorbeeld een Vuur-explosie spreuk 1 magic schade op al je ledematen en 2 op je romp. Waar deze zonder deze vaardigheid 2 magic schade per locatie zou doen.

N2:

- Op N2 mag je totaal 2 schade per spreuk op je ledematen negeren voor spreuken die je schade op elke locatie doen.

N3:

- Je mag je 1 schade op je torso negeren voor spreuken die die je schade op elke locatie doen.
- spreuken die een fatal effect hebben minder effect op je. Als je een dergelijke spreuk over je heen krijgt doet deze geen fatal effect meer. Je romp komt echter wel op 0 te staan. Je hebt 10 minuten in plaats van 5 minuten om nog gered te worden. De Sterf regel telt derhalve ook niet, dus een regulier verband zou werken om je romp te genezen.

Let op! arcane schade kan niet verminderd worden met behulp van deze vaardigheid.

EXTRA STERK

deze vaardigheid stelt je in staat om extra zware dingen te dragen, om te gooien, kapot te breken etc. Deze vaardigheid is voornamelijk roleplay gerelateerd en kan gebruikt worden in het spel om bijvoorbeeld een deur open te breken of om een zwaar artefact te dragen. Roep bij gebruik van deze vaardigheid een SL.

EERSTE HULP (N1)

Andere gebieden: priester, druïde, avonturier

Hiermee weet je hoe je met verband om moet gaan.

- Op N1 kun je met een verband 1 SP op een gewenste locatie genezen.

Een verband kan niet over pantser worden aangelegd, er kan maar 1 verband op 1 locatie en verbanden werken alleen op wonden die van buitenaf zijn verkregen. Schade gekregen van gif of ziektes kunnen niet worden genezen met verband. Tevens kan het geen sterf genezen met verband. Zodra een verband is aangelegd krijgt de locatie 1 tijdelijke SP, je kan de locatie weer enigszins gebruiken en in het geval van 0 SP op romp, zal je ophouden met sterven. Na 1 uur is de locatie genezen en kan het verband veilig verwijderd worden, mocht het verband eerder worden verwijderd of de locatie schade krijgen, dan verdwijnt de tijdelijke SP. Mocht dit je romp op 0 zetten dan begin je opnieuw met sterven. Een kruidenverband geneest direct 1 SP op de locatie en gedraagt zich daarna als een gewoon verband.

HART VAN STAAL

Deze vaardigheid geeft je 1 SP op je romp extra per niveau wat je in deze vaardigheid hebt.

LEZEN EN SCHRIJVEN

Nodig om iets te kunnen lezen en schrijven in een aangegeven taal. De volgende talen zijn in het spel standaard beschikbaar, in het spel kun je ook andere talen tegenkomen:

- Dwergs - Gebruikt het Dwergse Runenalfabet
- Elbariaans - Gebruikt het Elbariaanse alfabet
- Elfs - Gebruikt het Elfse alfabet
- Gnooms - Gebruikt het Dwergse Runenalfabet
- Halfling - Gebruikt het Elbariaanse alfabet

RIJKDOM

Deze vaardigheid kun je alleen als nieuw karakter nemen. Je krijgt dan 1 KP en 15 GF1 extra. Je mag deze vaardigheid meerdere malen nemen.

SPREEK VREEMDE TAAL

Hiermee kun je een andere taal naast de talen die je ras kent leren spreken. De volgende talen zijn in het spel standaard beschikbaar, in het spel kun je ook andere talen tegenkomen:

- Dwergs
- Elbariaans
- Elfs
- Gnooms
- Halfling
- Orks

Het spreken van een vreemde taal wordt in het spel gerepresenteerd door het opsteken van je vingers in een L vorm. Als je de taal niet spreekt die hier gesproken wordt, dan versta je in het spel niet wat er wordt verteld.

SPREUKENWEERSTAND

Met deze vaardigheid is het mogelijk om elke dag een aantal keer de eerstvolgende spreuk die je binnen 5 minuten op je geworpen krijgt te weerstaan. Dit geldt voor zowel positieve als negatieve effecten.

- Op N1 mag je dit 1 keer per dag doen.
- Op N2 mag je dit 3 keer per dag doen.
- Op N3 mag je dit 6 keer per dag doen.

Als er een spreuk op je wordt geworpen dan roep je "no effect!", hiermee geef je aan dat de spreuk geen effect heeft. Het aanzetten van dit effect geef je aan door een korte incantatie te doen, je staat zelf vrij om deze incantatie in te vullen (bijvoorbeeld: in naam van de elementen, ik ben onschendbaar!). *Let op! spreuken die arcane schade doen zijn niet met deze vaardigheid te weerstaan.*

AVONTURIER

BEPANTSERING: LICHT

Andere gebieden: avonturier, priester, sjamaan

Met deze vaardigheid kan men lichte bepantsering dragen. Lichte bepantsering is in veel gevallen de bont huid van een dier of een leren harnas. Ze geven je karakter 1 BP per locatie waar je harnas op draagt. Je pantser gaat kapot als het geraakt wordt, het kost vijf minuten per punt per locatie om dit te repareren. Hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

BEVEILIGINGEN & VALLLEN

Met deze vaardigheid kun je vallen vinden. Vallen werken in niveaus en naarmate je meer niveaus in deze vaardigheid hebt zul je steeds moeilijkere vallen onschadelijk kunnen maken.

- Op N1 kun je met deze vaardigheid vallen vinden en N1 vallen onschadelijk maken. Zodra je op zoek gaat naar vallen is het handig om dit even te melden aan de SL.
- Op N2 kun je N2 vallen onschadelijk maken
- Op N3 kun je N3 vallen onschadelijk maken.. Ook krijg je op dit niveau soms grondstoffen als je een val onschadelijk maakt. Deze grondstoffen kan iemand met een ambacht gebruiken om andere dingen te maken.

BOOGSCHIETEN

Andere gebieden: vechter, priester (Annanna)

Hiermee kun je een (kruis)boog hanteren. Pijlen doen 1 schade op de geraakte locatie en gaan niet door pantser heen.

Let op: Voordat je met een boog mag schieten dien je eerst een Uit-Tijd veiligheids- en bekwaamheidstest af te nemen. Ook moeten je boog en pijlen, voor het evenement, door de wapenmeester, goedgekeurd worden.

COMPONENTENKENNIS

Andere gebieden: priester (Draham, N1), druïde, sjamaan (N1), mysticus

Deze vaardigheid is opgedeeld in 3 niveaus. Met elk niveau leer je nieuwe componenten te vinden, en nieuwe manieren om de componenten te behandelen. Je kan de meeste componenten vinden door hier in de natuur naar te zoeken. Elke 10 minuten vindt men 1 component. Als je echt hopeloos op zoek bent naar een specifiek component, dan mag je een half uur gericht zoeken. Als dat component in het gebied waar je bent voorkomt, zul je het na een half uur gevonden hebben. Je vindt echter in het half uur geen andere kruiden. Meld voor je op pad gaat om componenten te zoeken even aan de SL dat je dit gaat doen en als je klaar bent met zoeken ook. Op deze manier weet de SL met zekerheid hoe lang je weg bent geweest. Met deze vaardigheid krijg je aan het begin van het evenement 3 kruiden naar keuze. Deze dienen wel in het gebied te groeien.

Let op: Verse kruiden blijven maar 1 evenement goed. Hierna bederven ze en zijn ze onbruikbaar.

- Op N1 kun je de meeste kruiden en paddenstoelen die in Elbaria voorkomen vinden. Ook kun je op dit niveau de kruiden die je vindt drogen zodat ze niet meer bederven na 1 evenement. Gedroogde kruiden hebben maar de helft van de werking als een vers kruid. Je hebt er dus het dubbele aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt.
- Op N2 kun je een groter assortiment aan componenten herkennen en vinden. Ook kun je componenten nu verpoederen. Verpoederde componenten zijn nodig voor sommige drankjes en ze zijn in poedervorm ook makkelijker te vervoeren. Een verpoederd component heeft maar een kwart van de werking dan een niet verpoederd component heeft. Je hebt dus vier maal het aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt en twee maal het aantal als een recept om een gedroogd kruid vraagt.
- Op N3 niveau kun je de zeldzame componenten verzamelen. Dit zijn veelal componenten die op de juiste manier verzameld dienen te worden. Een leek kan bijvoorbeeld niet op de juiste manier een teen van een trol 'oogsten'. Iemand zonder het juiste niveau zou de teen onbruikbaar maken bij het verzamelen.

DRANKJESKENNIS

Andere gebieden: priester (Rhu Rhun), mysticus

Hiermee kun je Alchemistische creaties identificeren.

EERSTE HULP

Andere gebieden: priester, druïde

Hiermee weet je hoe je met verband om moet gaan.

- Op N1 kun je met een verband 1 SP op een gewenste locatie genezen.
- Op N2 kun je met een verband 2 SP op een gewenste locatie genezen.

Ook kun je op dit niveau verbanden weer schoon maken. Het wassen en uitkoken duurt een half uur waarin je zoveel verbanden kunt wassen als er in je ketel passen. Het drogen van de gewassen verbanden duurt 5 uur.

- Op N3 kun je met een verband 3 SP op een gewenste locatie genezen.

Daarnaast weet je hoe je alchemische kruiden kan verwerken in verbanden voor speciale effecten. Het meest gebruikte kruid hiervoor is Bloedblad, als je kruidenverband koopt is het altijd met Bloedblad. Dit is een kruid wat je kunt vinden met N1 Componentenkennis of kunt kopen. Het maken van een kruidenverband duurt een half uur. In dit half uur kun je meerdere kruidenverbanden maken. Per kruidenverband gebruik je 1 alchemisch kruid.

Een verband kan niet over pantser worden aangelegd, er kan maar 1 verband op 1 locatie en verbanden werken alleen op wonden die van buiten af zijn verkregen. Schade gekregen van gif of ziektes kunnen niet worden genezen met verband. Tevens kan het geen sterf genezen met verband. Zodra een verband is aangelegd krijgt de locatie 1 tijdelijke SP, je kan de locatie weer enigszins gebruiken en in het geval van 0 SP op romp, zal je ophouden met sterven. Na 1 uur is de locatie genezen en kan het verband veilig verwijderd worden, mocht het verband eerder worden verwijderd of de locatie schade krijgen, dan verdwijnt de tijdelijke SP. Mocht dit je romp op 0 zetten dan begin je opnieuw met sterven. Een kruidenverband geneest direct 1 SP op de locatie en gedraagt zich daarna als een gewoon verband.

SLOTEN OPENMAKEN

Deze vaardigheid stelt je in staat om sloten te openen. Sloten werken in niveaus en naarmate je meer niveaus in deze vaardigheid hebt zul je steeds moeilijkere sloten kunnen openen.

- Op N1 kun je alle N1 sloten openmaken
- Op N2 kun je alle N2 sloten openmaken
- Op N3 mag je alle N3 sloten openmaken

SP 2 TOT 3 (SP 2-3)

Andere gebieden: vechter, priester (Sp 2-3), druïde (SP 2), sjamaan (SP 2-3)

Door middel van deze vaardigheden, kun je de basis SP 1 ophogen naar SP 2 tot en met SP 6. Elk niveau dat je koopt past je basis SP aan, deze vaardigheden zijn dus niet cumulatief. Een karakter met SP 3 heeft dus als basis 3 SP op elke locatie. Je hebt altijd de voorgaande SP vaardigheid nodig voor je de volgende kunt kopen.

SPOORZOEKEN

Andere gebieden: sjamaan

Met deze vaardigheid kun je sporen van andere wezens herkennen en volgen. De SL zal je vertellen wat je vindt als je deze vaardigheid wilt gebruiken.

TAXEREN

Andere gebieden: priester (Rhu Rhun)

Nodig om de waarde van voorwerpen en goederen te bepalen. Vraag de SL in informatie als je deze vaardigheid gebruikt. Deze vaardigheid is niet altijd even nauwkeurig en kan er in het ergste geval 25% naast zitten. Mensen met een Ambacht kunnen voorwerpen van hun vakgebied altijd nauwkeurig inschatten met deze vaardigheid. Dit betekent dat ze het precies weten of helemaal niet weten.

VECHTEN: EENHANDER

Andere gebieden: vechter, priester, sjamaan

Deze vaardigheid is nodig om met een eenhandig wapen te kunnen vechten. Als je deze wapenvaardigheid neemt moet je 1 hand kiezen die je gebruikt om mee te vechten. Een eenhandig wapen mag niet langer dan 110 centimeter zijn.

VERSTOPPEN

Andere gebieden: sjamaan

Middels deze vaardigheid kun je jezelf per dag 2 keer verstoppen. Dit werkt als volgt, je gaat op een donkere of beschutte plek zitten en steekt je de wijsvinger in de lucht. Als je dit doet terwijl iemand je ziet weet die persoon waar je zit, echter iedereen die je niet gezien heeft tijdens het verstoppen kan je daarna niet meer zien. Iemand die maximaal twee meter van je afstaat ziet je wel, behalve als hij je OC niet ziet uiteraard. Middels het opsteken van de wijsvinger wordt aangegeven dat je niet meer te zien bent. Je mag deze vaardigheid meerdere malen nemen. Je mag deze vaardigheid niet gebruiken om objecten te verstoppen. Dit moet je IC uitspelen. Je mag deze vaardigheid meerdere keren aankopen.

VECHTER

BEPANTSERING: LICHT

Andere gebieden: avonturier, priester, sjamaan

Met deze vaardigheid kan men lichte bepantsering dragen. Lichte bepantsering is in veel gevallen de bont huid van een dier of een leren harnas. Ze geven je karakter 1 BP per locatie waar je harnas op draagt. Je pantser gaat kapot als het geraakt wordt, het kost vijf minuten per punt per locatie om dit te repareren. Hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

BEPANTSERING: MIDDEL

Andere gebieden: priester

Met deze vaardigheid kan men middelzware bepantsering dragen. Middelzware bepantsering is in veel gevallen een met metaal beslagen lederen harnas of een maliënkolder. Ze geven je karakter 2 BP per locatie waar je harnas op draagt. Om deze vaardigheid te kunnen kopen moet je eerst de vaardigheid Bepantsering Licht hebben. Je pantser gaat kapot als het geraakt wordt, het kost vijf minuten per punt per locatie om dit te repareren. Hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

BEPANTSERING: ZWAAR

Met deze vaardigheid kan men zware bepantsering dragen. Zware bepantsering is in veel gevallen een compleet metalen harnas. Ze geven je karakter 3 BP per locatie waar je harnas op draagt. Om deze vaardigheid te kunnen kopen moet je eerst de vaardigheid Bepantsering Middel hebben. Je pantser gaat kapot als het geraakt wordt, het kost vijf minuten per punt per locatie om dit te repareren. Hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

BEPANTSERING: HELM

Met deze vaardigheid kun je een helm dragen. Als je een helm draagt krijg je 1 BP op je romp erbij. Een helm moet van leer of metaal zijn om je bescherming te kunnen bieden. Als je een helm met nek bescherming draagt kun je niet bewusteloos worden geslagen. Je pantser gaat kapot als het geraakt wordt, het kost vijf minuten per punt per locatie om dit te repareren. Hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

BEPANTSERING: SCHILD

Deze vaardigheid heb je nodig om een schild te kunnen gebruiken. Als je schild beschadigd is geraakt in een gevecht, dan is je schild na het gevecht niet meer te gebruiken tot deze gerepareerd is. Een schild beschadigt als er 3 of meer klappen op zijn gekomen. Als beschadigt is blijft het bruikbaar beschadigt tot het einde van het gevecht maar zal daarna gerepareerd moeten worden om weer bruikbaar te zijn. Het repareren kost 5 minuten en hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

BOOGSCHIETEN

Andere gebieden: vechter, priester (Annanna)

Hiermee kun je een (kruis)boog hanteren. Pijlen doen 1 schade op de geraakte locatie en gaan niet door pantser heen.

Let op: Voordat je met een boog mag schieten dien je eerst een Uit-Tijd veiligheids- en bekwaamheidstest af te nemen. Ook moeten je boog en pijlen, voor het evenement, door de wapenmeester, goedgekeurd worden.

SLA BEWUSTELOOS

Hiermee kun je iemand uitschakelen zonder hem dood te maken. Dit doe je door als je de persoon raakt subdue te roepen. Na 5 minuten zal deze tijdelijke schade weer genezen. Als je 2 of meer schade mag doen met een wapen dan roep je 2 of meer subdue als je iemand raakt.

SP 2 TOT 6

Andere gebieden: avonturier (SP 2-3), priester (Sp 2-3), druïde (SP 2), sjamaan (SP 2-3)

Door middel van deze vaardigheden, kun je de basis SP 1 ophogen naar SP 2 tot en met SP 6. Elk niveau dat je koopt past je basis SP aan, deze vaardigheden zijn dus niet cumulatief. Een karakter met SP 3 heeft dus als basis 3 SP op elke locatie. Je hebt altijd de voorgaande SP vaardigheid nodig voor je de volgende kunt kopen.

VECHTEN: EENHANDER

Andere gebieden: avonturier, priester, sjamaan

Deze vaardigheid is nodig om met een eenhandig wapen te kunnen vechten. Als je deze wapenvaardigheid neemt moet je 1 hand kiezen die je gebruikt om mee te vechten. Een eenhandig wapen mag niet langer dan 110 centimeter zijn.

VECHTEN: TWEE WAPENS

Deze vaardigheid is nodig om met twee eenhandige wapens tegelijk te kunnen vechten. Voor deze vaardigheid heb je eerst de vaardigheid Vechten: Eenhander nodig.

VECHTEN: TWEEHANDER

Deze vaardigheid is nodig om tweehandige wapens te kunnen gebruiken. Hieronder vallen alle wapens die niet eenhandig gebruikt kunnen worden, dus wapens langer dan 110cm. Je moet een tweehandig wapen altijd met twee handen gebruiken. Tweehandige wapens doen niet persé meer schade dan een eenhandig wapen zou doen. Je kunt met deze vaardigheid dus niet met eenhandige wapens omgaan. Hiervoor moet je de vaardigheid Eenhandig Vechten kopen.

VECHTERSWAANZIN

Door deze vaardigheid krijgt men 5 minuten lang of tot alle tegenstanders zijn uitgeschakeld het dubbele aantal SP's. Je bent tijdens een gevecht niet voor rede vatbaar, je vecht schuimbekkend tot het einde van het gevecht. Je hebt er lak aan als een tegenstander zich bijvoorbeeld overgeeft. Na het gevecht val je door vermoeidheid 10 minuten bewusteloos op de grond. De opgelopen schade blijf je houden. Dit kan er dus voor zorgen dat locaties hierna op 0 SP staan. Als dit zijn romp op 0 SP brengt zal hij bewusteloos raken en beginnen te sterven. Je kunt door de verkregen schade nooit op -1 SP komen te staan.

WAPENKUNST

Andere gebieden: priester (Ackalha)

Met deze vaardigheid leer je beter vechten met wapens.

- Op N1 moet je je een als je deze vaardigheid kiest moet je een specialisatie aangeven, bijvoorbeeld zwaard, knots of bijl. Door deze vaardigheid mag je met je gekozen wapen een extra schade per rake klap doen. Je geeft dit aan door 'twee' te roepen als je iemand raakt met je wapen.
- Op N2 mag je met alle wapens die je hanteert 1 extra schade per rake klap doen. Voor het wapen dat je gekozen hebt bij N1 geldt dit ook (je mag dus nooit meer dan 2 schade per slag doen).

WERPWAPENS GOOIEN

Gebieden: vechter, avonturier, sjamaan

Met deze vaardigheid kun je werpwapens als keien, werpdolken, drankjes e.d. gooien naar een tegenstander. Werpwapens doen 1 schade per geraakte locatie maar gaan niet door bepantsering heen. Werpwapens beschadigen over het algemeen niet nadat je ze gebruikt hebt. De uitzondering op deze regel is als het om alchemistische drankjes of andere substanties die in een flesje zitten. Deze zijn, zelfs als je mist, niet herbruikbaar. Let op: Werpwapens mogen geen kern bevatten!

SJAMAAN

ASTRALE PROJECTIE

Deze vaardigheid stelt de sjamaan in staat om met een deel van zijn ziel in het hiernamaals te kijken. Hij kan op deze manier bijvoorbeeld een nieuwe totem vinden of spreken met een onlangs gestorven persoon. Een onlangs gestorven persoon hoeft niet met je te willen communiceren. Als je deze vaardigheid wilt gebruiken moet je een klein ritueel van 5 minuten doen waarna je ziel rond zal kunnen bewegen in het hiernamaals. Het is onmogelijk om de ziel van een net overleden persoon te vinden als je geen lichamelijk contact hebt met het lichamelijk overschot van de overleden persoon. Ook is het gevaarlijk om langer dan 30 minuten in het hiernamaals te blijven. Er zijn veel waarschuwendes verhalen over sjamanen die na het gebruik van deze vaardigheid gek werden omdat ze te lang rond waren blijven hangen in de wereld der doden. Deze vaardigheid krijg je gratis als je het gebied sjamaan leert van een andere sjamaan of als je het gebied aankoopt. Mocht je ooit op eigen houtje gaan experimenteren kun je wellicht het sjamaan gebied leren maar nimmer deze vaardigheid. Een sjamaan zonder deze vaardigheid mag de volgende vaardigheden niet gebruiken.

- Totem (communie of subjugatie)
- Echo
- Totem controle
- Totem perceptie

Omdat de subjugatie sjamaan zijn totems dwingt voor hem te werken, is het voor hem nodig om een directe connectie tussen hem en zijn totem te maken. Dit betekent in simpele woorden dat er een onzichtbare keten loopt tussen de subjugatie sjamaan en zijn totems. Communie sjamanen, en vele anderen, zien dit als onnatuurlijk omdat er een kleine opening wordt gemaakt tussen de wereld der levenden en de wereld der doden.

BEPANTSERING: LICHT

Andere gebieden: vechter, avonturier, priester

Met deze vaardigheid kan men lichte bepantsering dragen. Lichte bepantsering is in veel gevallen de bont huid van een dier of een leren harnas. Ze geven je karakter 1 BP per locatie waar je harnas op draagt.

COMPONENTEN KENNIS (N1)

Andere gebieden: avonturier, priester (Draham, N1), druïde, mysticus

Deze vaardigheid is opgedeeld in 3 niveaus. Met elk niveau leer je nieuwe componenten te vinden, en nieuwe manieren om de componenten te behandelen. Je kan de meeste componenten vinden door hier in de natuur naar te zoeken. Elke 10 minuten vindt men 1 component. Als je echt hopeloos op zoek bent naar een specifiek component, dan mag je een half uur gericht zoeken. Als dat component in het gebied waar je bent voorkomt, zul je het na een half uur gevonden hebben. Je vindt echter in het half uur geen andere kruiden. Meld voor je op pad gaat om componenten te zoeken even aan de SL dat je dit gaat doen en als je klaar bent met zoeken ook. Op deze manier weet de SL met zekerheid hoe lang je weg bent geweest. Met deze vaardigheid krijg je aan het begin van het evenement 3 kruiden naar keuze. Deze dienen wel in het gebied te groeien.

Let op: Verse kruiden blijven maar 1 evenement goed. Hierna bederven ze en zijn ze onbruikbaar.

- Op N1 kun je de meeste kruiden en paddenstoelen die in Elbaria voorkomen vinden. Ook kun je op dit niveau de kruiden die je vindt drogen zodat ze niet meer bederven na 1 evenement. Gedroogde kruiden hebben maar de helft van de werking als een vers kruid. Je hebt er dus het dubbele aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt.

ECHO

Met deze vaardigheid kun je soms geesten rond ziet lopen in de wereld om je heen. De meeste van deze geesten zullen je negeren of zelfs ontwijken. Sommigen echter, zullen wel met je willen communiceren. Geesten weten vaak niet veel van wat er gebeurt is nadat ze zijn overleden en weten niks over het moment van hun dood. Een geest zal over het algemeen een kortetermijngeheugen hebben van een paar uur tot een dag. Alles voordat ze kwamen te overlijden kunnen ze zich echter prima herinneren. De meeste geesten realiseren zich dat ze dood zijn. Als speler kun je geesten makkelijk herkennen. Ze lopen namelijk met twee vingers omhoog (vredesteken). Alleen wezens met deze, of een soortgelijke vaardigheid kunnen geesten zien. Geesten zijn een echo van toen ze nog leefden. Ze zijn eigenlijk niet echt aanwezig op deze wereld en hierdoor kunnen ze alleen maar heel zacht fluisteren en kunnen ze geen fysieke handelingen doen. Ze kunnen echter ook nooit fysieke schade krijgen en ze kunnen verdwijnen wanneer ze dat willen.

Let op! Geesten die je ziet met deze vaardigheid zijn nooit ondood

EXTRA SPREUKPUNTEN (MAGISCH)

Andere gebieden: magiër, druïde

Met het kopen van deze vaardigheid krijg je 2 extra MP. Je kunt deze vaardigheid meer dan 1 keer kopen, maar niet vaker dan 2 keer per niveau, met een maximum van 10 keer op N5. Als je een universeelmagiër bent, dan mag je deze vaardigheid maar 1 keer per niveau nemen. Mocht je meerdere magiescholingen, druïdische scholingen of sjamaan totems hebben, dan geldt alleen de scholing of totem met het hoogste niveau voor deze vaardigheid. Mocht je twee totems op hetzelfde niveau hebben dan moet je er 1 kiezen.

Bijvoorbeeld: je bent N3 vuurmagiër en N2 luchtmagiër. Dit betekent dat je deze vaardigheid maar 6 keer kan kopen, niet 10 keer. Uitzondering is de 'Universeel' scholing. Als een universeelmagiër ooit een andere scholing leert, dan mag hij deze vaardigheid aanvullen tot 2 per niveau voor het niveau dat hij in die andere scholing heeft.

Bijvoorbeeld: een N3 universeelmagiër en N2 vuurmagiër mag deze vaardigheid 5 keer nemen. 3 keer voor N3 universeelmagiër en 2 keer voor N2 vuurmagiër.

Een magie gebruiker kan nooit meer dan 30 MP hebben, zelfs niet als hij meerdere magische scholingen of totems bezit uit zijn eigen of een ander gebied.

EXTRA SPREUKSLOTEN

Met deze vaardigheid mag de sjamaan extra spreuken per dag voorbereiden. Dit betekent dat het aantal spreuksloten wat hij per dag per niveau heeft, verhoogd wordt met een bepaald aantal. Deze extra spreuken mag hij kiezen uit de aspecten van zijn totem(s). Mocht hij meer spreuksloten hebben dan dat hij spreuken heeft om te kiezen, dan gaan deze spreuk sloten elke dag verloren tot hij een nieuw niveau met nieuwe spreuken krijgt, of een nieuwe totem die hem nieuwe spreuken geeft er bij neemt. Zie de vaardigheid Totem voor de tabel waarin staat hoeveel extra spreuksloten je krijgt als communie of subjugatie sjamaan.

Extra Spreuksloten	N1	N2	N3	N4	N5
Communie Sjamaan	1	2	2	2	2
Subjugatie Sjamaan	2	3	3	3	3

MAGISCH SCHILD

Middels deze vaardigheid kun je MP gebruiken om normale, fysieke, schade te weerstaan. Dus geen bovennatuurlijke schade. Op het moment dat je geraakt wordt door een wapen of pijl gebruik je 1 MP per schade die je krijgt om deze schade te weerstaan. Als je deze vaardigheid gebruikt roep je no effect! Deze vaardigheid werkt niet tegen onverwachte schade zoals die van een sluipaanval.

MAKEN MAGISCH VOORWERP

Met deze vaardigheid kun je, met een beetje inspanning, magische voorwerpen maken. Het daadwerkelijk maken van een voorwerp is een tijd consumerende zaak die in sommige gevallen meerdere evenementen zou kunnen duren. Om magische voorwerpen te maken heb je naast deze vaardigheid nog een aantal dingen nodig; magische componenten, kennis van de gewenste spreuk(en), spreukpunten (MP) en een begin voorwerp. Hoe krachtiger al de voorgaande dingen, hoe krachtiger je voorwerp wordt. Een voorwerp maken is een zeer ingewikkeld proces en aan het eind zal de spelleiding je vertellen wat precies de krachten zijn van het gemaakte voorwerp. Als je deze vaardigheid aankoopt dan krijg je van de SL een loresheet met hoe het maken van magische voorwerpen precies werkt.

NATUUR GENEZING

Andere gebieden: druïde

Met deze vaardigheid kun je zalven en oliën maken die kleine wonden en aandoeningen kunnen genezen of gewoon handig zijn. Deze creaties blijven maar 1 evenement goed. De creaties kosten een kwartier per niveau om te maken en de creator gebruikt hier alleen een vijzel en dergelijke materialen voor. De creator heeft dus geen alchemisten lab nodig. Hij heeft echter wel de juiste componenten nodig. Je mag deze vaardigheid maar 1 keer per niveau nemen je mag echter de 2 recepten die je niet hebt gekozen per niveau wel gratis van iemand anders met deze vaardigheid leren.

De druïde kan 2 van de volgende creaties per niveau leren.

- N1
 - Antigif
 - Heelzalf
 - Reinigingsolie
 - Zalf der licht
- N2
 - Zware heelzalf
 - Potentie pil
 - Wekmiddel
 - Manadrink

De sjamaan kan 2 van de volgende creaties per niveau leren.

- N1
 - Antigif
 - Heelzalf
 - Berkenhuid zalf
 - Milde mai drank
- N2
 - Zware heel zalf
 - Stenenhuid zalf
 - Wekmiddel
 - Slaapmiddel

Een alchemist kan deze creaties van een natuurgenezer leren. De alchemist heeft echter wel een lab nodig om deze creaties te maken en het kost een alchemist een half uur per niveau om te maken.

SNELSPREUK

Andere gebieden: magiër, priester

Met deze vaardigheid kun je spreuken sneller werpen dan normaal. Je hoeft nu alleen "ik werp [naam spreuk]!" te roepen. Ook mag je met deze vaardigheid alles voor spreuk zetten wat je wilt. Zolang de laatste woorden maar, "ik werp [naam spreuk]", zijn.

Bijvoorbeeld: "Bij de machten van de zeer getalenteerde Alakazam, ik werp vuur-bal!"

SP 2 TOT 3

Andere gebieden: vechter, avonturier (SP 2-3), priester (Sp 2-3), druïde (SP 2)
Door middel van deze vaardigheden, kun je de basis SP 1 ophogen naar SP 2 tot en met SP 6. Elk niveau dat je koopt past je basis SP aan, deze vaardigheden zijn dus niet cumulatief. Een karakter met SP 3 heeft dus als basis 3 SP op elke locatie. Je hebt altijd de voorgaande SP vaardigheid nodig voor je de volgende kunt kopen.

SPOORZOEKEN

Andere gebieden: avonturier

Met deze vaardigheid kun je sporen van andere wezens herkennen en volgen. De SL zal je vertellen wat je vindt als je deze vaardigheid wilt gebruiken.

TOTEM

Sjamanen krijgen hun spreuken van totems welke in werkelijkheid zielen in de onderwereld zijn. Een sjamaan kan zoveel totems hebben als hij wil maar moet de niveaus voor elke totem los kopen. Als hij dus een nieuwe totem wil nemen moet hij deze vaardigheid op N1 kopen waarna hij de nieuwe totem sterker kan maken door meer niveaus voor die specifieke totem te kopen. Voor een sjamaan een nieuwe totem kan kopen moet hij eerst een nieuwe totem vinden. Dit doet hij door de Astrale Projectie vaardigheid te gebruiken. In de onderwereld zal hij de kans krijgen een nieuwe totem te vinden. De wereld der doden is echter een gevaarlijke plek en de sjamaan zal erg op zijn hoede moeten zijn. Als de sjamaan een ziel vindt zal hij uit moeten zoeken of hij deze ziel als totem wil. Mocht het antwoord ja zijn dan zal de volgende actie afhangen van wat voor type sjamaan hij is. Communie of Subjugatie.

Als een sjamaan een totem eenmaal op een bepaald niveau heeft dan hoeft hij voor nieuwe totems geen leermeester voor datzelfde niveau. Een sjamaan die bijvoorbeeld een totem op N2 heeft, kan zonder leermeester nieuwe totems tot en met N2 leren. Echter mag hij nooit meer dan 2 totems op hetzelfde niveau hebben.

Elke totem heeft een aantal aspecten en elk aspect heeft een aantal spreuken of krachten. De aspecten zijn onderverdeeld in:

- Genus
- Persoonlijkheid
- Ervaring

Zie Appendix II: Spreuken voor een uitgebreide lijst met totems en aspecten voor beginnende spelers.

Aan het begin van de dag mag de sjamaan een aantal spreuken of effecten per niveau kiezen die hij voor die dag wil kunnen werpen. Dit betekent dus dat hij in de meeste gevallen niet alle spreuken en effecten die zijn totem hem aanbiedt kan gebruiken. Een sjamaan krijgt het aantal spreuksloten van de totem die hij op het hoogste niveau heeft maar mag spreuken van al zijn totems kiezen als hij er meerdere heeft, mits die totem het juiste niveau heeft.

Als hij dit wil, hoeft de sjamaan niet al zijn spreuk sloten te vullen met spreuken. In dit geval mag hij tijdens de loop van de dag een spreuk of effect instuderen van een van zijn totems. Dit kost 5 minuten per spreuk. Een sjamaan kan nimmer meer spreuken voorbereiden dan dat hij spreuk sloten heeft. Ook mag hij tijdens de loop van de dag geen spreuken of effecten die hij al heeft voorbereid wisselen met andere spreuken of effecten. Als laatste kan hij hoger niveau spreuksloten gebruiken om lager niveau spreuken voor te bereiden maar niet andersom. Nadat hij aan het begin van de dag zijn spreuken heeft voorbereid moet hij een lijst met zijn spreuken voor die dag aan de SL geven. Hierbij moet hij ook melden of, en zo ja,

hoeveel spreuk sloten hij open laat. Een sjamaan mag de vaardigheid Totem: Subjugatie niet meer nemen zodra hij de vaardigheid Totem: Communie gekocht heeft en visa versa. Als je de keuze voor een van de twee eenmaal gemaakt hebt is deze nooit weer terug te draaien. Een communie sjamaan kan aan de buitenkant niet zien of iemand anders een subjugatie sjamaan is en visa versa.

Communie

Het vinden van een totem kan lastiger zijn voor een communie sjamaan. Dit komt omdat een communie sjamaan realiseert dat al zijn totems, de zielen van overleden wezens zijn. Ze zijn individuen met een eigen wil. Hij ziet zijn totems dan ook meer als familie en stopt veel tijd in het uitbreiden van deze familie. Een communie sjamaan zal nooit een ziel dwingen om zijn totem te worden en zal ook nooit een ziel vragen die niet de goedkeuring van de rest van zijn totems zou hebben. Een sjamaan kan normaliter lang niet alle zielen als totem nemen. Een voorbeeld hiervan zijn de zielen van priesters en paladijnen. Dit is de reden waarom communie sjamanen lang geleden een contract met Ehrana, de Godin van de dood, hebben gemaakt. Omdat sjamanen geen spirituele magie kunnen gebruiken geeft Ehrana de zielen van priesters die dit willen, de kracht om een aantal van hun krachten aan de sjamaan te geven. Deze afspraak met Ehrana wordt door de communie sjamanen Ehrana's Gift genoemd. Sommige zielen van priesters en paladijnen zien het als een kans om weer iets goeds te doen voor de wereld der levenden. Mocht een communie sjamaan ooit misbruik van deze gift maken zal hij zeker gestraft worden.

Let op! De spreuken die een communie sjamaan van een priester totem krijgt zijn magisch en niet religieus. Ehrana's gift zorgt er voor dat de gaven van de priester totems omgezet wordt in magische energie, zodat de sjamaan ze kan gebruiken.

	N1	N2	N3	N4	N5
Communie Sjamaan	3	5	6	7	7

De sjamaan kan de spreuksloten van een specifiek niveau maar 1 keer ontvangen, ongeacht het aantal totems wat hij heeft.

Subjugatie

In tegenstelling tot de communie sjamaan stelt de subjugatie sjamaan zijn totems geen keuze. Hij ziet zijn totems ook niet zo zeer als familie maar meer als gereedschap. Als hij dan ook een ziel tegenkomt die hem aanstaat, zal hij deze dwingen om zijn totem te worden. Dit heeft zijn voor en nadelen. Een subjugatie sjamaan zal bijvoorbeeld zich geen zorgen maken of hij een totem over gebruikt en zal altijd proberen het maximum uit zijn totems te persen. Het nadeel is dat de totems van een subjugatie sjamaan hem haten. Mocht de sjamaan ooit een moment van zwakte tonen, dan zullen zijn totems deze kans grijpen om wraak te nemen. De sjamanen noemen dit effect dan ook wraak. Ook al kan een totem de sjamaan geen fysieke schade aandoen, ze kunnen hem alsnog heel erg beperken. Wat de wraak doet verschilt per totem en weet de sjamaan niet als hij de totem neemt. Elke ochtend als de sjamaan zijn spreuken kiest zal de SL rollen om te kijken of zijn totems deze dag ook wraak nemen. Afhankelijk van hoe slecht er gerold wordt kan de wraak van 1 van zijn totems die dag intreden. Een subjugatie sjamaan kan nooit meer dan 1 wraak effect per dag krijgen.

Let op! Wraak kan je karakter erg beperken. Dit maakt het spelen van een subjugatie sjamaan een erg grote keuze die niet lichtelijk genomen moet worden.

	N1	N2	N3	N4	N5
Subjugatie Sjamaan	4	7	9	10	11

De sjamaan kan de spreuksloten van een specifiek niveau maar 1 keer ontvangen, ongeacht het aantal totems wat hij heeft.

TOTEM CONTROLE

Met deze vaardigheid is de kans dat een subjugatie sjamaan last van de wraak van een van zijn totems krijgt kleiner. Communie sjamanen hebben geen reden om deze vaardigheid te nemen.

TOTEM PERCEPTIE

Deze vaardigheid kan de sjamaan helpen op de zoektocht naar nieuwe totems. Het kan vooral voor communie sjamanen soms moeilijk zijn om een nieuwe totem te vinden die goed past en samenwerkt met de totem of totems die hij al heeft. Met deze vaardigheid mag de sjamaan, elke keer als hij de vaardigheid Astrale Projectie gebruikt om een nieuwe totem te zoeken, 1 aspect kiezen. Als hij een totem vindt dan zal deze totem sowieso dit aspect bezitten. Hij mag elke keer als hij Astrale Projectie gebruikt zelf bepalen welk aspect hij kiest met deze vaardigheid. Verder krijgt hij met deze vaardigheid een beter zicht op de totems die hij al heeft. Hij weet altijd wat de wraken van zijn eigen totems zijn.

Let op! Hij weet hiermee dus niet de wraak van een totem voor hij er voor kiest om die totem te nemen. Hij komt er pas nadat hij de VP heeft besteed voor N1 in die totem achter wat de wraak is.

VECHTEN: EENHANDER

Andere gebieden: vechter, avonturier, priester

Deze vaardigheid is nodig om met een eenhandig wapen te kunnen vechten. Als je deze wapenvaardigheid neemt moet je 1 hand kiezen die je gebruikt om mee te vechten. Een eenhandig wapen mag niet langer dan 110 centimeter zijn.

VERSTOPPEN

Andere gebieden: avonturier

Middels deze vaardigheid kun je jezelf per dag 2 keer verstoppen. Dit werkt als volgt, je gaat op een donkere of beschutte plek zitten en steekt je de wijsvinger in de lucht. Als je dit doet terwijl iemand je ziet weet die persoon waar je zit, echter iedereen die je niet gezien heeft tijdens het verstoppen kan je daarna niet meer zien. Iemand die maximaal twee meter van je afstaat ziet je wel, behalve als hij je OC niet ziet uiteraard. Middels het opsteken van de wijsvinger wordt aangegeven dat je niet meer te zien bent. Je mag deze vaardigheid meerdere malen nemen. Je mag deze vaardigheid niet gebruiken om objecten te verstoppen. Dit moet je IC uitspelen. Je mag deze vaardigheid meerdere keren aankopen.

VOEL MAGIE

Gebieden: magiër, druïde (N1), sjamaan

- Op N1 kun je met deze vaardigheid voelen of iets of iemand een magische aura heeft. Hiervoor moet je het voorwerp of het wezen aanraken en je 1 minuut concentreren.
- Op N2 mag je deze vaardigheid gebruiken nadat je Voel Magie N1 hebt gebruikt op een wezen of voorwerp. Voor deze vaardigheid moet je het wezen of voorwerp blijven aanraken. Na je 5 minuten te hebben geconcentreerd leer je meer over het wezen of voorwerp. Elke 5 minuten daarna leer je meer en meer over het wezen of voorwerp tot je alle magische details weet. Deze stappen van 5 minuten moeten aaneengesloten zijn. Je kunt geen pauze nemen en later weer verder gaan. Als je stopt of onderbroken wordt, moet je weer helemaal overnieuw beginnen.

Let op! Wezens, inclusief magiërs, zijn over het algemeen niet magisch.

DRUÏDE

BELICHAAM GEEST

Met deze vaardigheid kan de druïde zijn eigen geest aanvullen met de eigenschappen van andere geesten. Hiervoor steelt of gebruikt hij geen bestaande geesten maar past hij zijn eigen geest aan zodat deze meer lijkt op die van het wezen wat hij gekozen heeft. De druïde kan kiezen uit een aantal wezens met deze vaardigheid. Deze wezens worden fragmenten genoemd. Hij kan deze vaardigheid meerdere malen nemen zonder nadelen. Dit betekent dat hij meerdere fragmenten kan kiezen en ze op verschillende niveaus kan hebben. Houd er rekening dat elke keer als hij deze vaardigheid op N1 koopt, hij wel een leermeester voor zijn nieuwe fragment moet hebben. Hij kan echter te allen tijde maar 1 fragment actief hebben als hij de Gespleten Geest vaardigheid niet heeft. Het wisselen van fragment vereist dat hij 5 minuten lang een klein ritueel moet houden. Na dit kleine ritueel neemt zijn geest de eigenschappen van het nieuw gekozen fragment aan, op het niveau waar hij dat specifieke fragment op heeft. Elk fragment heeft een focus nodig om te activeren. Bij elk fragment staan 2 voorwerpen die de druïde als focus kan gebruiken voor dat fragment. Hij heeft echter maar 1 van deze focus voorwerpen nodig per fragment wat hij heeft.

Mocht een druïde met een druïdische scholing ooit een spreuk krijgen via een fragment van een niveau waarop hij nog geen spreuken kan werpen, dan kan hij deze spreuk gewoon gebruiken. De spreuk kost echter altijd het aantal MP die nodig zijn voor het niveau van de spreuk. Als de Druïde geen MP van een magische klasse heeft, kan hij de spreuken die hij van een fragment krijgt niet gebruiken. Effecten die geen MP nodig hebben kan een Druïde zonder magische MP uiteraard altijd gebruiken. De Priester is geen magische klasse en de MP die je krijgt van een priesterlijke scholing kun je dus niet gebruiken voor deze spreuken. Als je een andere variant van een fragment wilt hebben kun je dit overleggen met de SL. Zo zou je bijvoorbeeld een Wolf fragment kunnen maken in plaats van een Beer fragment.

Beer

Focus: een tand of een bot

N1:

- De druïde krijgt er 1 SP op zijn romp bij.

N2:

- De druïde mag 1 MP gebruiken om een angst effect of spreuk te weerstaan. Als hij dit doet roept hij no effect! Hij mag dit zo vaak doen als hij wil, tot zijn spreuk punten op zijn. Dit effect werkt alleen op de druïde zelf.

N3:

- De druïde krijgt er 1 SP op alle locaties bij.

Vuur dirach

Focus: een vuursteen of een stuk steenkool

N1:

- De druïde heeft de N1 spreuk Vuurweerstand op zijn spreuken lijst staan zolang hij dit fragment gebruikt.

N2:

- De druïde wordt niet meer als menselijk gezien als het op spreuken en magische effecten aankomt. Denk aan spreuken zoals Charmeer Persoon en Domineer. Effecten die echter effectief zijn op elementale wezens hebben, zijn zolang hij dit fragment aan heeft staan ook effectief op de Druïde.

N3:

- De druïde wordt immuun voor vuurschade. Dit betekent niet dat hij immuun is voor vuur magie en vuur spreuken maar alleen voor de schade die dergelijke spreuken doen.

Bergtrol

Focus: een stuk leer of een stuk marmer

N1:

- De druïde krijgt er 1 BP bij op elke locatie. Dit effect stapelt met het dragen van een harnas, de geef bepantsering spreuk en BP's uit andere fragmenten. Deze BP regenerereert na 5 minuten en gaat na je pantser kapot als je dit draagt.

N2:

- De druïde heeft de N2 spreuk, Stenen Huid op zijn spreuken lijst staan zolang hij dit fragment gebruikt.
- Let op: Deze spreuk is al beschikbaar voor druïden met de arbor scholing.

N3:

- De druïde geneest 1 schade op een locatie per 5 minuten. Als hij een Fatal effect over zich heen krijgt loopt deze af voor de regeneratie inzet en is hij alsnog dood. Verder groeien verloren ledematen na een dag tijd weer aan. Dit betekent wel dat de druïde dit fragment voor een 2 daags evenement, het evenement lang aan moet houden en hem dus niet uit kan wisselen voor een ander fragment wat hij heeft. Doet hij dat wel, dan gaat de dag tijd opnieuw in als hij dit fragment weer aanzet.

Lurg

Focus: een stuk obsidiaan of een gedoornde tak

N1:

- De druïde is immuun voor paralyse en voor unholy schade. Als hij 1 van deze 2 effecten over zich heen krijgt roept hij no effect!

N2:

- De druïde mag 2 MP gebruiken om een wezen wat hij aanraakt te verlammen. Als hij een persoon aanraakt en wil verlammen roept hij Paralyze! Deze verlam duurt 5 minuten. Een verlamd wezen kan niet bewegen en blijft stokstijf staan. Hij mag dit zo vaak doen als hij wil, tot zijn spreuk punten op zijn.

N3:

- De druïde krijgt er 1 SP op alle locaties bij.

Raaf

Focus: een zwarte veer of een zilveren ring

N1:

- De druïde krijgt nooit schade door van een hoogte te vallen. Wel te verstaan: de val en de landing zelf doen hem geen schade. Mocht hij tijdens het vallen iets scherp tegenkomen krijgt hij hier wel gewoon schade van. De druïde valt ook niet heel langzaam naar beneden. Alleen zijn landing is zacht.

N2:

- De druïde kan gewoon door een magische duisternis heen kijken en raakt nooit verblind.

N3:

- De druïde heeft de N2 spreuk, Spreek vreemde taal op zijn spreuken lijst staan zolang hij dit fragment gebruikt. Ook mag hij nieuwe talen leren spreken zonder een leermeester nodig te hebben. Hiervoor moet hij minimaal een 2 daags evenement lang dit fragment aan hebben staan per taal.

Mier

Focus: een stuk amber of een stuk koperdraad

N1:

- De druïde is immuun voor fatal effecten. Dit betekent dus ook dat de spreuk sterf geen effect op hem heeft. Als hij een sterf effect over zich heen krijgt roept hij 'no effect!'.

N2:

- De druïde krijgt er 1 BP bij op elke locatie. Dit effect stapelt met het dragen van een harnas, de geef bepantsering spreuk en BP's uit andere fragmenten. Deze BP regenerereert na 5 minuten en gaat na je pantser kapot als je dit draagt.

N3:

- De druïde doet per rake klap met zijn wapens 1 extra schade.

Varaan

Focus: een zakje zout of een glazen kraal

N1:

- Heeft geen last van extreme hitte zoals die in een woestijn en kan 2 keer zo lang zonder water als een normaal wezen van zijn ras. Ook krijgt hij een extra 1 bp op zijn romp. Dit effect stapelt met het dragen van een harnas, de geef bepantsering spreuk en BP's uit andere fragmenten. Deze BP regenerereert na 5 minuten en gaat na je pantser kapot als je dit draagt.

N2:

- De druïde kan als zijn romp op 0 SP staat nog steeds acties ondernemen. Hij kan echter niet spreuken werpen, offensieve acties ondernemen of acties ondernemen die veel inspanning vereisen zoals rennen, zwemmen of iets zwaars tillen. Hij zou bijvoorbeeld wel een genezing drankje kunnen drinken, of om hulp kunnen roepen.

N3:

- De druïde krijgt er 1 SP op elke locatie bij.

COMPONENTENKENNIS

Andere gebieden: avonturier, priester (Draham, N1), sjamaan (N1)

Deze vaardigheid is opgedeeld in 3 niveaus. Met elk niveau leer je nieuwe componenten te vinden, en nieuwe manieren om de componenten te behandelen. Je kan de meeste componenten vinden door hier in de natuur naar te zoeken. Elke 10 minuten vindt men 1 component. Als je echt hopeloos op zoek bent naar een specifiek component, dan mag je een half uur gericht zoeken. Als dat component in het gebied waar je bent voorkomt, zul je het na een half uur gevonden hebben. Je vindt echter in het half uur geen andere kruiden. Meld voor je op pad gaat om componenten te zoeken even aan de SL dat je dit gaat doen en als je klaar bent met zoeken ook. Op deze manier weet de SL met zekerheid hoe lang je weg bent geweest. Met deze vaardigheid krijg je aan het begin van het evenement 3 kruiden naar keuze. Deze dienen wel in het gebied te groeien.

Let op: Verse kruiden blijven maar 1 evenement goed. Hierna bederven ze en zijn ze onbruikbaar.

- Op N1 kun je de meeste kruiden en paddenstoelen die in Elbaria voorkomen vinden. Ook kun je op dit niveau de kruiden die je vindt drogen zodat ze niet meer bederven na 1 evenement. Gedroogde kruiden hebben maar de helft van de werking als een vers kruid. Je hebt er dus het dubbele aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt.
- Op N2 kun je een groter assortiment aan componenten herkennen en vinden. Ook kun je componenten nu verpoederen. Verpoederde componenten zijn nodig voor sommige drankjes en ze zijn in poedervorm ook makkelijker te vervoeren. Een verpoederd component heeft maar een kwart van de werking dan een niet verpoederd component heeft. Je hebt dus vier maal het aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt en twee maal het aantal als een recept om een gedroogd kruid vraagt.
- Op N3 niveau kun je de zeldzame componenten verzamelen. Dit zijn veelal componenten die op de juiste manier verzameld worden. Een leek kan bijvoorbeeld niet op de juiste manier een teen van een trol 'oogsten'. Iemand zonder het juiste niveau zou de teen onbruikbaar maken bij het verzamelen.

DRUÏDISCHE SCHOLING

Deze vaardigheid is nodig om druïdische spreuken te kunnen werpen. Voor je een hoger niveau kan leren moet je eerst het voorgaande niveau van die school hebben geleerd; een nieuw personage kan niet ineens N2 kiezen. Bij ieder niveau hoort een aantal spreuken. In Hoofdstuk 6.10 van het regelboek staat dit uitgebreid uitgelegd. Een karakter kan nooit meer dan 1 druïdische scholing leren. Om zijn spreuken te kunnen werpen heeft de druïde een focus nodig. Deze focus verschilt per scholing. Elke druïde krijgt ook een speciale gave bij zijn scholing.

Dezen zijn als volgt:

- Arbor
De druïde mag zich 3 keer per dag in open zicht verstoppen als met de vaardigheid Verstop. Maar alleen als er een boom binnen 3 meter staat. Op het moment dat je deze vaardigheid gebruikt sta je verstopt achter de dichtstbijzijnde boom.
- Herba
De druïde is immuun voor giften en ziektes (niet voor verlammingen)
- Muscus
De Druïde kan niet sterven door ouderdom en is immuun voor slaap (magisch en normaal. Dit betekent dat hij dus ook nooit droomt)
- Fungus
Als je lichaamsdelen verliest mag je deze delen tegen de amputatiewond aanhouden waarna ze meteen weer vast zitten. Dit kun je alleen met je eigen lichaamsdelen doen. Als je schade op die locatie had, heb je die nog steeds.
- Alga
De druïde hoeft niet te ademen en kan perfect in en onder water bewegen. Hij kan ook nooit in een ondode veranderd worden.

EERSTE HULP

Andere gebieden: priester, druïde

Hiermee weet je hoe je met verband om moet gaan.

- Op N1 kun je met een verband 1 SP op een gewenste locatie genezen.
- Op N2 kun je met een verband 2 SP op een gewenste locatie genezen.

Ook kun je op dit niveau verbanden weer schoon maken. Het wassen en uitkoken duurt een half uur waarin je zoveel verbanden kunt wassen als er in je ketel passen. Verbanden zijn niet eeuwig te herbruikbaar dus er bestaat een kans dat je tijdens het wassen erachter komt dat sommige verbanden niet meer herbruikbaar zijn. Het drogen van de gewassen verbanden duurt 5 uur.

- Op N3 kun je met een verband 3 SP op een gewenste locatie genezen.

Daarnaast weet je hoe je alchemische kruiden kan verwerken in verbanden voor speciale effecten. Het meest gebruikte kruid hiervoor is Bloedblad, als je kruidenverband koopt is het altijd met Bloedblad. Dit is een kruid wat je kunt vinden met N1 Componentenkennis of kunt kopen. Het maken van een kruidenverband duurt een half uur. In dit half uur kun je meerdere kruidenverbanden maken. Per kruidenverband gebruik je 1 alchemisch kruid.

Een verband kan niet over pantser worden aangelegd, er kan maar 1 verband op 1 locatie en verbanden werken alleen op wonden die van buiten af zijn verkregen. Schade gekregen van gif of ziektes kunnen niet worden genezen met verband. Tevens kan het geen sterf genezen met verband.

Zodra een verband is aangelegd krijgt de locatie 1 tijdelijke SP, je kan de locatie weer enigszins gebruiken en in het geval van 0 SP op romp, zal je ophouden met sterven.

Na 1 uur is de locatie genezen en kan het verband veilig verwijderd worden, mocht het verband eerder worden verwijderd of de locatie schade krijgen, dan verdwijnt de tijdelijke SP. Mocht dit je romp op 0 zetten dan begin je opnieuw met sterven.

Een kruidenverband geneest direct 1 SP op de locatie en gedraagt zich daarna als een gewoon verband.

GESPLETEN GEEST

Gebieden: *druïde*

Met deze vaardigheid kan de druïde meerdere fragmenten tegelijk gebruiken.

- Op N1 kan de druïde met deze vaardigheid 2 fragmenten tegelijkertijd gebruiken. Dit kan alleen als als 1 van de fragmenten ten minste 1 niveau lager is dan de andere. Als de druïde 2 of meer fragmenten op hetzelfde Niveau heeft mag hij zelf bepalen welk hij op een lager niveau gebruikt.
- Op N2 kan de druïde 3 fragmenten tegelijkertijd gebruiken zolang er maar 1 lager is dan de hoogste en 1 lager is als de middelste. Ook hier kan de druïde er voor kiezen om een fragment te gebruiken op een lager Niveau dan hij dat fragment heeft.
- Op N3 kan de druïde 4 fragmenten tegelijkertijd gebruiken. Ook hier geldt weer dat er minimaal 1 Niveau tussen alle fragmenten moet zitten. Dit betekent dat je hoogste fragment minimaal N4 moet zijn.

EXTRA SPREUKPUNTEN (MAGISCH)

Andere gebieden: magiër, sjamaan

Met het kopen van deze vaardigheid krijg je 2 extra MP. Je kunt deze vaardigheid meer dan 1 keer kopen, maar niet vaker dan 2 keer per niveau, met een maximum van 10 keer op N5. Als je een universeelmagiër bent, dan mag je deze vaardigheid maar 1 keer per niveau nemen. Mocht je meerdere magiescholingen, druïdische scholingen of sjamaan totems hebben, dan geldt alleen de scholing of totem met het hoogste niveau voor deze vaardigheid. Mocht je twee totems op hetzelfde niveau hebben dan moet je er 1 kiezen.

Bijvoorbeeld: je bent N3 vuurmagiër en N2 luchtmagiër. Dit betekent dat je deze vaardigheid maar 6 keer kan kopen, niet 10 keer. Uitzondering is de 'Universeel' scholing. Als een universeelmagiër ooit een andere scholing leert, dan mag hij deze vaardigheid aanvullen tot 2 per niveau voor het niveau dat hij in die andere scholing heeft.

Bijvoorbeeld: een N3 universeelmagiër en N2 vuurmagiër mag deze vaardigheid 5 keer nemen. 3 keer voor N3 universeelmagiër en 2 keer voor N2 vuurmagiër.

Een magie gebruiker kan nooit meer dan 30 MP hebben, zelfs niet als hij meerdere magische scholingen of totems bezit uit zijn eigen of een ander gebied.

LEVENSBRUG

Deze vaardigheid stelt de druïde in staat om zijn SP aan anderen te schenken. Dit kan alleen als de ontvanger wonden heeft. De druïde moet de ontvanger aanraken en zich 30 seconden concentreren. Hierna mag de druïde SP's van zijn eigen lichaam over laten stromen naar het lichaam van de ontvanger. De ontvanger kan door deze vaardigheid nooit over het maximum van zijn SP's komen. De druïde bepaald ten aller tijde waar de gegeven SP's heen vloeien in het lichaam van de ontvanger. Als deze dus meerdere wonden heeft, bepaald de druïde welke hij met deze vaardigheid geneest. Een druïde die SP's overdraagt naar een andere persoon zal hier van flinke pijn ondervinden

Let op! De torso van de druïde met deze vaardigheid nooit lager dan 1 komen te staan. Ook kun je nooit BP's overdragen.

NATUUR GENEZING

Andere gebieden: sjamaan

Met deze vaardigheid kun je zalven en oliën maken die kleine wonden en aandoeningen kunnen genezen of gewoon handig zijn. Deze creaties blijven maar 1 evenement goed. De creaties kosten een kwartier per niveau om te maken en de creator gebruikt hier alleen een vijzel en dergelijke materialen voor. De creator heeft dus geen alchemisten lab nodig. Hij heeft echter wel de juiste componenten nodig. Je mag deze vaardigheid maar 1 keer per niveau nemen je mag echter de 2 recepten die je niet hebt gekozen per niveau wel gratis van iemand anders met deze vaardigheid leren.

De druïde kan 2 van de volgende creaties per niveau leren.

- N1
 - Antigif
 - Heelzalf
 - Reinigingsolie
 - Zalf der licht
- N2
 - Zware heelzalf
 - Potentie pil
 - Wekmiddel
 - Manadränk

De sjamaan kan 2 van de volgende creaties per niveau leren.

- N1
 - Antigif
 - Heelzalf
 - Berkenhuid zalf
 - Milde mai drank
- N2
 - Zware heel zalf
 - Stenenhuid zalf
 - Wekmiddel
 - Slaapmiddel

Een alchemist kan deze creaties van een natuurgenezer leren. De alchemist heeft echter wel een lab nodig om deze creaties te maken en het kost een alchemist een half uur per niveau om te maken.

SP 2 TOT 6 (SP 2)

Andere gebieden: vechter, avonturier (SP 2-3), priester (Sp 2-3), sjamaan (SP 2-3)
Door middel van deze vaardigheden, kun je de basis SP 1 ophogen naar SP 2 tot en met SP 6.
Elk niveau dat je koopt past je basis SP aan, deze vaardigheden zijn dus niet cumulatief. Een karakter met SP 3 heeft dus als basis 3 SP op elke locatie. Je hebt altijd de voorgaande SP vaardigheid nodig voor je de volgende kunt kopen.

STOOT ONDODEN AF

Andere gebieden: priester

Met deze vaardigheid kun je ondoden van een zekere sterkte afhouden.

- Op N1 kun je 1 enkele zwakke ondode op afstand houden door herhaaldelijk “Verwerp ondode!” te roepen terwijl je de gekozen ondode aanwijst. Deze ondode kan jou niet aanvallen en niet binnen 3 meter van je mag komen. Je hebt hiervoor een heilig symbool of een druïdische focus nodig.
- Op N2 kun je 1 enkele sterke ondode op afstand houden door herhaaldelijk “Verwerp ondode!” te roepen terwijl je de gekozen ondode aanwijst. Ook hier geldt dat deze ondode jou niet aan kan vallen en niet binnen 3 meter van je mag komen. Op dit niveau heb je wederom een heilig symbool of een druïdische focus nodig.

VOEL MAGIE (N1)

Gebieden: magiër, sjamaan

- Op N1 kun je met deze vaardigheid voelen of iets of iemand een magische aura heeft. Hiervoor moet je het voorwerp of het wezen aanraken en je 1 minuut concentreren.

Let op! Wezens, inclusief magiërs, zijn over het algemeen niet magisch.

VOEL ZIEL

- Op N1 kun je door 1 minuut te concentreren voelen of iets of iemand een ziel heeft en 2 van de sterkste emoties van die ziel voelen. Om deze vaardigheid te kunnen gebruiken moet de druïde het wezen/gewas/voorwerp aanraken
- Op N2 mag je deze vaardigheid gebruiken nadat je Voel ziel N1 hebt gebruikt op een wezen of voorwerp. Na 5 minuten kan de druïde communiceren met het wezen/gewas/voorwerp mits deze een ziel heeft. Het niveau van de communicatie ligt aan de kracht van de ziel. Dit kan van losse woorden tot een gewone conversatie zijn. Om deze vaardigheid te kunnen gebruiken moet de druïde het wezen/gewas/voorwerp blijven aanraken.

Het is handig als je voor de tijd even meldt aan de S.L. dat je deze vaardigheid gaat gebruiken. Houd er ook rekening mee dat de ziel niet met je hoeft te willen praten. Hij kan er voor kiezen om niks terug te zeggen tegen de gebruiker van deze vaardigheid.

PRIESTER

BEPANTSERING: LICHT

Andere gebieden: vechter, avonturier, sjamaan

Met deze vaardigheid kan men lichte bepantsering dragen. Lichte bepantsering is in veel gevallen de bont huid van een dier of een leren harnas. Ze geven je karakter 1 BP per locatie waar je harnas op draagt. Je pantser gaat kapot als het geraakt wordt, het kost vijf minuten per punt per locatie om dit te repareren. Hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

BEPANTSERING: MIDDEL

Andere gebieden: vechter

Met deze vaardigheid kan men middelzware bepantsering dragen. Middelzware bepantsering is in veel gevallen een met metaal beslagen lederen harnas of een maliënkolder. Ze geven je karakter 2 BP per locatie waar je harnas op draagt. Om deze vaardigheid te kunnen kopen moet je eerst de vaardigheid Bepantsering Licht hebben. Je pantser gaat kapot als het geraakt wordt, het kost vijf minuten per punt per locatie om dit te repareren. Hiervoor hoef je geen extra materialen te gebruiken.

COMPONENTENKENNIS (DRAHAM, N1)

Andere gebieden: avonturier, druïde, sjamaan (N1), mysticus

Deze vaardigheid is opgedeeld in 3 niveaus. Met elk niveau leer je nieuwe componenten te vinden, en nieuwe manieren om de componenten te behandelen. Je kan de meeste componenten vinden door hier in de natuur naar te zoeken. Elke 10 minuten vindt men 1 component. Als je echt hopeloos op zoek bent naar een specifiek component, dan mag je een half uur gericht zoeken. Als dat component in het gebied waar je bent voorkomt, zul je het na een half uur gevonden hebben. Je vindt echter in het half uur geen andere kruiden. Meld voor je op pad gaat om componenten te zoeken even aan de SL dat je dit gaat doen en als je klaar bent met zoeken ook. Op deze manier weet de SL met zekerheid hoe lang je weg bent geweest. Met deze vaardigheid krijg je aan het begin van het evenement 3 kruiden naar keuze. Deze dienen wel in het gebied te groeien.

Let op: Verse kruiden blijven maar 1 evenement goed. Hierna bederven ze en zijn ze onbruikbaar.

- Op N1 kun je de meeste kruiden en paddenstoelen die in Elbaria voorkomen vinden. Ook kun je op dit niveau de kruiden die je vindt drogen zodat ze niet meer bederven na 1 evenement. Gedroogde kruiden hebben maar de helft van de werking als een vers kruid. Je hebt er dus het dubbele aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt.

DIPLOMAAT (ANNANNA, N1)

De diplomaat reist door de landen om conflicten op te lossen en om verbonden te maken tussen de belangrijke mensen binnen en buiten Elbaria.

- Op N1 kan de diplomaat talen sneller oppikken dan een gemiddeld persoon. De diplomaat mag talen leren zonder leermeester, zolang er over het gehele evenement er minstens 1 persoon is die deze taal geregeld spreekt.

DOMEIN SPECIALISATIE

Een priester met deze vaardigheid heeft een extra domein kracht naast de normale domein kracht van zijn godheid.

- **Ackalha**
Elk wapen wat de priester hanteert slaat automatisch met holy.
- **Annanna**
De priester mag zijn Charmeer Persoon spreuk ook gebruiken op andere wezens. Sommige wezens zoals ondoden en dirachen zijn uiteraard nog steeds immuun. Vanaf heden heet de spreuk Charmeer Wezen voor de priester.
- **Draham**
De priester wordt permanent immuun voor de calls entangle en glue.
- **Mhadriana**
Deze kracht maakt de priester immuun voor Vloeken of Verlamming. De keuze tussen deze twee immuniteiten moet worden gemaakt als deze vaardigheid wordt genomen en kan na het kiezen niet meer worden veranderd.
- **RhuRhun**
De priester heeft permanent de Lees Vreemde Taal spreuk over zich heen.

DRANKJESKENNIS (RHURHUN)

Andere gebieden: avonturier, mysticus
Hiermee kun je Alchemistische creaties identificeren.

EERSTE HULP

Andere gebieden: priester, druide
HHiermee weet je hoe je met verband om moet gaan.

- Op N1 kun je met een verband 1 SP op een gewenste locatie genezen.
 - Op N2 kun je met een verband 2 SP op een gewenste locatie genezen.
- Ook kun je op dit niveau verbanden weer schoon maken. Het wassen en uitkoken duurt een half uur waarin je zoveel verbanden kunt wassen als er in je ketel passen. Verbanden zijn niet eeuwig te herbruikbaar dus er bestaat een kans dat je tijdens het wassen erachter komt dat sommige verbanden niet meer herbruikbaar zijn. Het drogen van de gewassen verbanden duurt 5 uur.
- Op N3 kun je met een verband 3 SP op een gewenste locatie genezen.
- Daarnaast weet je hoe je alchemische kruiden kan verwerken in verbanden voor speciale effecten. Het meest gebruikte kruid hiervoor is Bloedblad, als je kruidenverband koopt is het altijd met Bloedblad. Dit is een kruid wat je kunt vinden met N1 Componentenkennis of kunt kopen. Het maken van een kruidenverband duurt een half uur. In dit half uur kun je meerdere kruidenverbanden maken. Per kruidenverband gebruik je 1 alchemisch kruid.

Een verband kan niet over pantser worden aangelegd, er kan maar 1 verband op 1 locatie en verbanden werken alleen op wonden die van buiten af zijn verkregen. Schade gekregen van gif of ziektes kunnen niet worden genezen met verband. Tevens kan het geen sterf genezen met verband. Zodra een verband is aangelegd krijgt de locatie 1 tijdelijke SP, je kan de locatie weer enigszins gebruiken en in het geval van 0 SP op romp, zal je ophouden met sterven. Na 1 uur is de locatie genezen en kan het verband veilig verwijderd worden, mocht het verband eerder worden verwijderd of de locatie schade krijgen, dan verdwijnt de tijdelijke SP. Mocht dit je romp op 0 zetten dan begin je opnieuw met sterven. Een kruidenverband geneest direct 1 SP op de locatie en gedraagt zich daarna als een gewoon verband.

EXTRA SPREUKPUNTEN (SPIRITUEEL)

Met het kopen van deze vaardigheid krijg je 2 extra MP. Je kunt deze vaardigheid vaker dan 1 keer kopen, maar niet vaker dan 3 keer per niveau wat je in je religieuze scholing hebt, tot een maximum van 9 keer voor N3 priesters.

GODDELIJKE GUNST

Met deze vaardigheid kun je een gunst van je godheid vragen. Dit kan variëren van een extra spreuk tot een speciaal wapen. Je hoeft de gunst niet meteen uit te geven maar kunt wachten tot het juiste moment. Je mag deze vaardigheid vaker nemen maar pas als je de vorige gebruikt hebt. Deze vaardigheid kun je alleen nemen als je minimaal 1 niveau in een religieuze scholing hebt. Hoe hoger je religie, des te krachtiger de gunst. Je mag te allen tijde zelf kiezen welk niveau je iets uit wilt kiezen, zolang deze maar niet hoger dan je priester scholing is. Hiervoor zal je zelf iets moeten uitvoeren en/of doneren aan je geloof. Je kunt een richtlijn vragen aan de spelleiding. Hieronder een lijst met mogelijke opties.

N1 priester

- Een vaardigheid die niet meer dan 8 VP kost. Vaardigheden die je met deze optie krijgt kosten nooit X2 of X1.5 extra als ze uit een ander gebied komen. Ook heb je geen leermeester nodig voor de vaardigheid die je kiest. Dit geldt niet voor mogelijke latere niveaus in die vaardigheid.
- Een extra N1 spreuk op de spreuk lijst van de priester die niet in strijd is met de portfolio van zijn godheid. Het maakt niks uit welk gebied of scholing deze spreuk komt. De SL heeft altijd het laatste woord als het aankomt of de spreuk die je hebt gekozen past bij je godheid.
- Een N1 spreuk als permanent effect op je karakter. Dit effect kan niet verwijderd, maar wel onderdrukt worden. Je kunt voor deze optie de volgende spreuken kiezen mits je de juiste religieuze scholing hebt.
 - o Algemeen
Zegen
Elk wapen wat de priester hanteert is automatisch gezegend.
 - o Ackalha
Weersta angst
De priester wordt immuun voor angst.
 - o Annanna
Ontmoedig
Iedereen die de priester slaat krijgt automatisch een Ontmoedig effect over zich heen.
 - o Draham
Creëer water
De priester mag deze spreuk oneindig en kosteloos werpen.
 - o Mhadriana
Weersta verlam
De priester wordt immuun voor verlam.
 - o Rhurhun
Geef bepantsering
De priester heeft permanent 1 extra BP. Deze stapelt niet met andere Geeft Bepantsering spreuken. Verloren BP regenerereert na 5 minuten.
- Een spiritueel voorwerp wat 3 keer per dag een N1 effect kan of 1 keer per dag een N2 effect kan. De spreuk moet er 1 zijn die op de spreukenlijst van de priester staat.
- Een spiritueel voorwerp wat 10 keer een N1 spreuk kan of 4 keer een N2 spreuk. De spreuk moet er 1 zijn die op de spreukenlijst van de priester staat.
- Een spiritueel wapen

N2 priester

- Een vaardigheid die niet meer dan 12 VP kost. Vaardigheden die je met deze optie krijgt kosten nooit X2 of X1.5 extra als ze uit een ander gebied komen. Ook heb je geen leermeester nodig voor de vaardigheid die je kiest. Dit geldt niet voor mogelijke latere niveaus in die vaardigheid.
- Een extra N2 spreuk op de spreuk lijst van de priester die niet in strijd is met de portfolio van zijn godheid. Het maakt niks uit welk gebied of scholing deze spreuk komt. De SL heeft altijd het laatste woord als het aankomt of de spreuk die je hebt gekozen past bij je godheid.
- Een N2 spreuk als permanent effect op je karakter. Dit effect kan niet verwijderd, maar wel onderdrukt worden. Je kunt voor deze optie de volgende spreuken kiezen mits je de juiste religieuze scholing hebt.
 - o Algemeen
 - o Zegen
 - o De priester krijgt 1 extra SP. Dit effect stapelt nog steeds niet met andere Zegen spreuken.
 - o Ackalha
 - o Vechtersbloed
 - o De priester krijgt 1 extra SP. Dit effect stapelt wel met andere Vechtersbloed spreuken.
 - o Annanna
 - o Genees ziekte
 - o De priester wordt immuun voor Ziektes.
 - o Draham Spreek met natuur De priester heeft het effect van deze spreuk permanent over zich heen.
 - o Mhadriana
 - o Weersta [element]
 - o De priester wordt immuun voor het gekozen element. Je kunt nog steeds schade krijgen van secundaire effecten. Zoals verdrinken in water of stikken door vuur.
 - o Rhurhun
 - o Spreek vreemde taal
 - o De priester heeft het effect van deze spreuk permanent over zich heen.
- Een spiritueel voorwerp wat 6 keer per dag een N1 effect kan of 3 keer per dag een N2 effect kan. De spreuk moet er 1 zijn die op de spreukenlijst van de priester staat.
- Een spiritueel voorwerp wat 20 keer een N1 spreuk kan of 8 keer een N2 spreuk. De spreuk moet er 1 zijn die op de spreukenlijst van de priester staat.
- Een spiritueel wapen wat met 1 extra schade slaat.

N3 priester

- Een vaardigheid die niet meer dan 16 VP kost. Vaardigheden die je met deze optie krijgt kosten nooit X2 of X1.5 extra als ze uit een ander gebied komen. Ook heb je geen leermeester nodig voor de vaardigheid die je kiest. Dit geldt niet voor mogelijke latere niveaus in die vaardigheid.
- Twee extra N1 en/of N2 spreuken op de spreuk lijst van de priester die niet in strijd zijn met de portfolio van zijn godheid. Het maakt niks uit welk gebied of scholing deze spreuken komen. De SL heeft altijd het laatste woord als het aankomt of de spreuken die je hebt gekozen past bij je godheid.
- De spreuk Reanimeer Lichaam permanent over je heen. Zodra de priester neergaat en de 10 minuten sterf-tijd voorbij zijn mag de priester weer opstaan. Dit werkt alleen als hij geen Sterf over zich heen heeft gekregen. Mocht de priester sterven door een Sterf effect dan kan hij 2 uur na zijn sterven nog gereanimeerd worden in plaats van 1 uur.

- Een spiritueel voorwerp wat 9 keer per dag een N1 effect kan of 5 keer per dag een N2 effect kan. De spreuk moet er 1 zijn die op de spreukenlijst van de priester staat.
- Een spiritueel voorwerp wat 30 keer een N1 spreuk kan of 12 keer een N2 spreuk. De spreuk moet er 1 zijn die op de spreukenlijst van de priester staat.
- Een spiritueel wapen wat met 2 extra schade slaat

RELIGIEUS SCHRIFT

Deze vaardigheid stelt je in staat om te werken met religieuze geschriften. In religieuze geschriften worden door priesters krachten opgeslagen voor later gebruik.

- Op N1 kan je religieuze geschriften lezen en gebruiken van jouw godheid of het pantheon in het algemeen.
- Op N2 kan je spreuken opslaan in een religieuze geschrift voor later gebruik. Het opslaan van een spreuk in een religieus schrift kost een half uur plus dubbel de hoeveelheid mana die de spreuk normaal zou kosten.

RELIGIEUZE SCHOLING (DRAHAM, MHADRIANA, ACKALHA, ANNANNA OF RHURHUN)

Deze vaardigheid is nodig om priesterlijke spreuken te kunnen werpen. Voor je een hoger niveau kan leren moet je eerst het lagere niveau van die religie hebben geleerd; een nieuw personage kan niet ineens N2 kiezen. Bij ieder niveau hoort een aantal spreuken. In Appendix II: Spreuken staat een uitgebreide uitleg van alle spreuken. Ook krijgt elke priester met deze vaardigheid de algemene priester spreuken er gratis bij. Bij elke religie hoort een domein gave die iedere priester van die religie kan gebruiken.

- Ackalha
Met dit domein mag een priester 5 keer per dag een holy strike slaan met zijn wapen.
- Annanna
Met dit domein mag een priester 2 keer per dag een geest beïnvloedende effect weerstaan waarvan hij het doelwit is. Als je dit doet, roep dan no effect!
- Draham
Dit domein stelt de priester in staat om zijn SP aan anderen te schenken. Dit kan alleen als de ontvanger wonden heeft. De priester moet de ontvanger aanraken en zich 60 seconden concentreren. Hierna mag de priester SP's van zijn eigen lichaam over laten stromen naar het lichaam van de ontvanger. De ontvanger kan door deze vaardigheid nooit over het maximum van zijn SP's komen. Let op! De torso van de priester door gebruik van deze vaardigheid nooit lager dan 1 komen te staan. Ook kun je nooit BP's overdragen
- Mhadriana
Dit domein maakt je immuun voor Ziektes of Giffen. De keuze tussen deze twee immuniteiten moet worden gemaakt als deze vaardigheid wordt genomen en kan na het kiezen niet meer worden veranderd.
- Rhurhun
Dit domein zet alle Rhurhun priesters met elkaar in verbinding door middel van een spiritueel netwerk. Een priester kan nooit communiceren via dit netwerk. Elke Rhurhun priester mag echter 1 keer per 3 dagen een globale vraag over een niet spelbepalend onderwerp aan dit netwerk stellen. Denk bijvoorbeeld aan een vraag als "Wat voor vis is dit?" of "Waar in Elbaria kan ik een gouden paddestoel vinden?" of "Hoe worden zwaarden gemaakt?". De vraag mag er geen zijn waar alleen Ja, Nee of misschien op geantwoord kan worden en het antwoord kan alleen triviale informatie geven die onder een deel van de wereldbevolking bekend is. Na enige tijd zal de priester de gevraagde kennis ontvangen. Als je de kennis ontvangt is het alsof je het antwoord altijd al wist. Het kan soms een kleine tijd duren voor je

je antwoord krijgt, afhankelijk van waar ter wereld er een Rhurhun priester is die het antwoord weet.

SNELSPREUK

Andere gebieden: magiër, sjamaan

Met deze vaardigheid kun je spreuken sneller werpen dan normaal. Je hoeft nu alleen "ik werp [naam spreuk]!" te roepen. Ook mag je met deze vaardigheid alles voor spreuk zetten wat je wilt. Zolang de laatste woorden maar, "ik werp [naam spreuk]", zijn.

Bijvoorbeeld: "Bij de machten van de zeer getalenteerde Alakazam, ik werp vuur-bal!"

STOOT ONDODEN AF

Andere gebieden: priester

Met deze vaardigheid kun je ondoden van een zekere sterkte afhouden.

- Op N1 kun je 1 enkele zwakke ondode op afstand houden door herhaaldelijk "Verwerp ondode!" te roepen terwijl je de gekozen ondode aanwijst. Deze ondode kan jou niet aanvallen en niet binnen 3 meter van je mag komen. Je hebt hiervoor een heilig symbool of een druïdische focus nodig.
- Op N2 kun je 1 enkele sterke ondode op afstand houden door herhaaldelijk "Verwerp ondode!" te roepen terwijl je de gekozen ondode aanwijst. Ook hier geldt dat deze ondode jou niet aan kan vallen en niet binnen 3 meter van je mag komen. Op dit niveau heb je wederom een heilig symbool of een druïdische focus nodig.

SP 2 TOT 3

Andere gebieden: vechter, avonturier (SP 2-3), druïde (SP 2), sjamaan (SP 2-3)

Door middel van deze vaardigheden, kun je de basis SP 1 ophogen naar SP 2 tot en met SP 6. Elk niveau dat je koopt past je basis SP aan, deze vaardigheden zijn dus niet cumulatief. Een karakter met SP 3 heeft dus als basis 3 SP op elke locatie. Je hebt altijd de voorgaande SP vaardigheid nodig voor je de volgende kunt kopen.

SPIRITUEEL SCHILD (MHADRIANA)

Middels deze vaardigheid kun je MP gebruiken om normale fysieke schade te weerstaan. Dus geen magische, spirituele of directe schade door spreuken. Wel die van gezegende wapens. Op het moment dat je fysiek geraakt wordt door een wapen of pijl gebruik je 1 MP per SP schade die je krijgt om deze schade te weerstaan. Wanneer je deze vaardigheid gebruikt roep je "Spiritueel Schild!". Deze vaardigheid werkt niet tegen onverwachte schade zoals bijvoorbeeld van een sluipaanval.

Bijvoorbeeld: iemand slaat jou met zwaard en doet 2 schade, jij houdt de schade tegen door onmiddellijk "Spiritueel Schild!" te roepen. Je gebruikt op dat moment 2 MP om de schade tegen te gaan. Echter, krijg je 2 SP schade en heb je nog maar 1 MP over, dan mag je alsnog deze vaardigheid gebruiken en die ene MP gebruiken om 1 van de 2 SP schade te weerstaan. *Let op: deze vaardigheid werkt alleen met de spreuk punten van priesters en niet met die van magiërs, sjamanen en druïden! Een held die bijvoorbeeld een Terugslag 3 wil stoppen met zijn Spiritueel Schild vaardigheid hoeft maar 3 MP te gebruiken om dit te doen*

TAXEREN (RHURHUN)

Andere gebieden: avonturier

Nodig om de waarde van voorwerpen en goederen te bepalen. Vraag de SL in informatie als je deze vaardigheid gebruikt. Deze vaardigheid is niet altijd even nauwkeurig en kan er in het ergste geval 25% naast zitten. Mensen met een Ambacht kunnen voorwerpen van hun vakgebied altijd nauwkeurig inschatten met deze vaardigheid. Dit betekent dat ze het precies weten of helemaal niet weten.

VECHTEN: EENHANDER

Andere gebieden: vechter, avonturier, sjamaan

Deze vaardigheid is nodig om met een eenhandig wapen te kunnen vechten. Als je deze wapenvaardigheid neemt moet je 1 hand kiezen die je gebruikt om mee te vechten. Een eenhandig wapen mag niet langer dan 110 centimeter zijn.

VOEL RELIGIE

- Op N1 kun je met deze vaardigheid voelen of iets of iemand een religieus aura heeft. Hiervoor moet je het voorwerp of het wezen aanraken en je 1 minuut concentreren.
- Op N2 mag je deze vaardigheid gebruiken nadat je Voel Religie N1 hebt gebruikt op een wezen of voorwerp. Voor deze vaardigheid moet je het wezen of voorwerp blijven aanraken. Na je 5 minuten te hebben geconcentreerd leer je meer over het wezen of voorwerp. Elke 5 minuten na de eerste 5 minuten leer je meer en meer over het wezen of voorwerp tot je alle religieuze details weet. Deze stappen van 5 minuten moeten aan 1 stuk zijn. Je kunt geen pauze nemen en later weer verder gaan. Als je stopt moet je weer helemaal overnieuw beginnen.

Let op! Wezens, inclusief priesters, zijn over het algemeen niet religieus.

WAPENKUNST (ACKALHA, N1)

Andere gebieden: vechter

Op N1 moet je je een als je deze vaardigheid kiest moet je een specialisatie aangeven, bijvoorbeeld zwaard, knots of bijl. Door deze vaardigheid mag je met je gekozen wapen een extra schade per rake klap doen. Je geeft dit aan door 'twee' te roepen als je iemand raakt met je wapen.

MAGIËR

EXTRA N4 SPREUK

Met deze vaardigheid mag je een extra N4 spreuk kiezen. Je mag deze vaardigheid alleen nemen als je een magiescholing op N4 of hoger hebt. Ook kun je alleen een N4 spreuk kiezen van de magiescholing die je op N4 hebt. Deze vaardigheid kan maximaal 2 keer genomen worden.

EXTRA N5 SPREUK

Met deze vaardigheid mag je een extra N5 spreuk kiezen. Je mag deze vaardigheid alleen nemen als je een magiescholing op N5 hebt. Ook kun je alleen een N5 spreuk kiezen van de magie scholing die je op N5 hebt. Deze vaardigheid kan maximaal 2 keer genomen worden.

EXTRA SPREUKPUNTEN (MAGISCH)

Andere gebieden: druïde, sjamaan

Met het kopen van deze vaardigheid krijg je 2 extra MP. Je kunt deze vaardigheid meer dan 1 keer kopen, maar niet vaker dan 2 keer per niveau van magiescholing, met een maximum van 10 keer op N5. Als je een universeelmagiër bent, dan mag je deze vaardigheid maar 1 keer per niveau van magiescholing nemen. Mocht je meerdere magiescholingen, druïdische scholingen of sjamaan totems hebben, dan geldt alleen de scholing of totem met het hoogste niveau voor deze vaardigheid. Mocht je twee totems op hetzelfde niveau hebben dan moet je er 1 kiezen.

Bijvoorbeeld: je bent N3 vuurmagiër en N2 luchtmagiër. Dit betekent dat je deze vaardigheid maar 6 keer kan kopen, niet 10 keer. Uitzondering is de 'Universeel' scholing. Als een universeelmagiër ooit een andere scholing leert, dan mag hij deze vaardigheid aanvullen tot 2 per niveau voor het niveau dat hij in die andere scholing heeft.

Bijvoorbeeld: een N3 universeelmagiër en N2 vuurmagiër mag deze vaardigheid 5 keer nemen. 3 keer voor N3 universeelmagiër en 2 keer voor N2 vuurmagiër.

Een magie gebruiker kan nooit meer dan 30 MP hebben, zelfs niet als hij meerdere magische scholingen of totems bezit uit zijn eigen of een ander gebied.

MAGISCH SCHRIFT

Deze vaardigheid stelt je in staat om te werken met magische geschriften. In magische geschriften worden door magiërs krachten opgeslagen voor later gebruik.

- Op N1 kan je magische geschriften lezen en gebruiken van jouw element of universele magie.
- Op N2 kan je spreuken opslaan in een magisch geschrift voor later gebruik. Het opslaan van een spreuk in een magisch geschrift kost een half uur plus dubbel de hoeveelheid mana die de spreuk normaal zou kosten

MAGIESCHOLING (ELEMENTAIR)

Deze vaardigheid is nodig voor een magiër om spreuken te kunnen werpen. Voordat je een hoger niveau kan leren moet je eerst het lagere niveau van die school hebben geleerd; een nieuw personage kan niet direct N2 kiezen. Bij ieder niveau hoort een vast aantal spreuken.

In Appendix II: Spreuken staat een uitgebreide uitleg van alle spreuken. Als elementaire magiër krijg je ook automatisch alle spreuken van de universele lijst. Je krijgt alleen de elementaire gave van de eerste scholing die je leert. Als je een nieuwe scholing neemt krijg je eenmaal de kans om de elementaire gave van de nieuwe scholing te nemen in plaats van je oude elementaire gave. Dit mag je echter maar één keer in je hele leven (of on-leven) doen en is een zeer ingrijpende gebeurtenis.

Let op: Je kunt nooit meer dan 1 elementaire gave hebben.

Elementaire gave per element (element voor schade spreuken):

- Vuur (vuur) - Je Vuur-pijl doet schade die door pantser heen gaat. Als je een Vuur-pijl spreuk werpt roep je dit extra effect bij de spreuk. Bijvoorbeeld: “Bij de machten van het vuur ik werp vuur-pijl magic through Linker been!”.
- Water (ijs) - Je mag 1 keer per dag een geest beïnvloedende spreuk of effect weerstaan, ongeacht het niveau. Als je dit effect gebruikt roep je “weersta!”. Let op: je kunt hiermee geen onweerstaanbare spreuken weerstaan.
- Lucht (bliksem) - Je mag 1 keer per dag een afstandswapen of schadespreuk met jou als doelwit jou raakt negeren. Als je dit effect gebruikt roep je “ontwijk!” Let op: Dit geldt niet voor schadespreuken met een radius, zoals vuurstorm. Ook 18 Elbaria Regelboek Appendix Versie 2018.08 Appendix I: Vaardigheden geldt het niet voor spreuken die schade als secundair effect hebben zoals verhit wapen. Let op: De Sterf spreuk is geen schade spreuk.
- Aarde (aarde) - Je kunt 2 keer per dag een effect weerstaan wat er voor zou zorgen dat je niet meer kan bewegen. Bijvoorbeeld de volgende spreuken: lijm, struikel, verstrick, verlam, stop, of het wegspoel effect van de ‘Waterval’ spreuk. Dit werkt niet op geest beïnvloedende spreuken zoals slaap, verwar of domineer. Het effect werkt alleen als je met je voeten op de grond staat; dus bijvoorbeeld niet als je zwemt in water of op een luchtschip staat dat daadwerkelijk vliegt. Als je dit effect gebruikt roep je “weersta!”.
- Licht (licht) - Schadespreuken van dit element doen 1 extra schade op ondoden. In het geval van spreuken die schade per locatie doen, geldt deze extra schade voor elke locatie; een lichtbal spreuk doet dus 2 schade per locatie voor jou in plaats van 1 per locatie. Je schadespreuken werken ook altijd op ontastbare ondoden zoals geesten en dergelijke. Als je een schade spreuk op een ondode werpt roep je de extra schade bij de spreuk. Bijvoorbeeld: “Bij de machten van het licht ik werp Licht-pijl, 2 magic torso!”
- Duister (duister) - Je mag 1 keer in je hele leven nadat je gestorven bent weer levend opstaan. Dit werkt alleen als je dit niet meer dan 1 uur nadat je gestorven bent doet. Ook al ben je weer levend, je krijgt alsnog 1 waanpunt omdat je gestorven bent.

MAGIESCHOLING (UNIVERSEEL)

Deze vaardigheid werkt op de meeste punten hetzelfde als de andere magie scholingen. Je krijgt echter maar 3 spreuk punten op N1, 2 op N2, 1 op N3 en 1 op N4. Ook kun je voor dit gebied maar 1 keer ‘Extra spreuken’ per niveau kopen. Ook kan een Universeel magiër nooit de vaardigheid Extra N4 Spreuk nemen. Nadat je een niveau van deze school op koopt krijg je toegang tot de Universele spreuken van het betreffende niveau. Elementaire gave (element voor schadespreuken):

- Universeel (energie)
 - Je schadespreuken raken mensen met arcane schade, dit gaat door magische schilden etc. heen
 - Gratis de spreuk Spreek Vreemde Taal op N2

MAGISCH SCHILD

Middels deze vaardigheid kun je MP gebruiken om normale, fysieke, schade te weerstaan. Dus geen bovennatuurlijke schade. Op het moment dat je geraakt wordt door een wapen of pijl gebruik je 1 MP per schade die je krijgt om deze schade te weerstaan. Als je deze vaardigheid gebruikt roep je no effect! Deze vaardigheid werkt niet tegen onverwachte schade zoals `die van een sluipaantal.

MAKEN MAGISCH VOORWERP

Met deze vaardigheid kun je, met een beetje inspanning, magische voorwerpen maken. Het daadwerkelijk maken van een voorwerp is een tijd consumerende zaak die in sommige gevallen meerdere evenementen zou kunnen duren. Om magische voorwerpen te maken heb je naast deze vaardigheid nog een aantal dingen nodig; magische componenten, kennis van de gewenste spreuk(en), spreukpunten (MP) en een begin voorwerp. Hoe krachtiger al de voorgaande dingen, hoe krachtiger je voorwerp wordt. Een voorwerp maken is een zeer ingewikkeld proces en aan het eind zal de spelleiding je vertellen wat precies de krachten zijn van het gemaakte voorwerp. Als je deze vaardigheid aankoopt dan krijg je van de SL een loresheet met hoe het maken van magische voorwerpen precies werkt.

SNELSPREUK

Andere gebieden: sjamaan, priester

Met deze vaardigheid kun je spreuken sneller werpen dan normaal. Je hoeft nu alleen "ik werp [naam spreuk]!" te roepen. Ook mag je met deze vaardigheid alles voor spreuk zetten wat je wilt. Zolang de laatste woorden maar, "ik werp [naam spreuk]", zijn.

Bijvoorbeeld: "Bij de machten van de zeer getalenteerde Alakazam, ik werp vuur-bal!"

VERBOND

Een magiër met deze vaardigheid heeft zich door middel van een ritueel verbonden met een dier. Deze dieren zijn altijd klein en waren vóór het ritueel normale dieren. Na het ritueel krijgen deze dieren een vorm van intelligentie en kan de magiër, zelfs, in zekere mate communiceren met het dier. Het dier neemt na het verbond kenmerken aan van het element 28 Elbaria Regelboek Appendix Versie 2018.08 Appendix I: Vaardigheden waar de magiër het hoogste niveau in heeft. Zo zou het bonddier van een duistermagiër er bijvoorbeeld ondoord voor kunnen zien en zou die van een luchtmagiër er wat doorzichtig voor kunnen zien. Het bonddier heeft dezelfde SP als de magiër op zijn romp heeft. Ook geldt het bonddier als een enkel doelwit die niet onderdeel is van de magiër zelf. Dus als er een spreuk zoals Vuur-bal op de magiër wordt geworpen krijgt het bonddier hier geen schade van. Op het N1 kan de magiër op een empatisch niveau communiceren met zijn bonddier. Dit betekent dat hij aan kan voelen hoe het dier zich bij bepaalde situaties voelt en wat de sterkste emoties van het dier zijn. Als de magiër een niet offensieve spreuk over zich heen krijgt met een positief effect wat niet de duur Direct heeft, dan krijgt het dier ook dit effect over zich heen voor dezelfde duur. Mocht het bonddier van de magiër ooit doodgaan, dan krijgt de magiër direct een waanpunt. Het bonddier kan gereanimeerd worden. Hiervoor gelden dezelfde regels als bij andere levende wezens. De magiër kan er ook voor kiezen om een ingewikkeld en prijzig ritueel te doen om een nieuw dier te binden. Als het dier eenmaal dood is moet je deze vaardigheid weer opnieuw nemen om weer een gebonden dier te krijgen. Als laatste krijgt de magiër een speciale vaardigheid van zijn bonddier. Deze verschilt per type dier. Op N2 kan de magiër telepathisch met zijn gebonden dier spreken. Dit werkt alleen als het bonddier binnen 7 meter van de magiër is. Hiernaast worden op N2 alle cijfers in de N1 dier vaardigheden positief verdubbeld.

Algemene bond-dier vaardigheden

N1: Empatische link

N2: Telepatische link

Rat

N1: De magiër is immuun voor de Ziekte spreuk. Verder tellen alle ziektes als 1 niveau lager voor de magiër. Een ziekte kan op deze manier niet lager dan N1 worden.

N2: Alle ziektes tellen als 2 niveaus lager voor de magiër. Een ziekte kan op deze manier niet lager dan N1 worden.

Konijn

N1: De magiër mag 1 keer per dag een spreuk tot en met N2 weerstaan die ook op zijn eigen spreukenlijst staat. Ook al heeft hij het benodigde niveau zelf nog niet.

N2: De magiër mag 2 keer per dag een spreuk tot N3 weerstaan die ook op zijn eigen lijst staat. Ook al heeft hij het benodigde niveau zelf nog niet.

Slang of spin

N1: Als de magiër vergiftigd wordt, gelden deze giften als 1 niveau lager met een minimum van N1. N2: Als de magiër vergiftigd wordt, gelden deze giften als 2 niveaus lager met een minimum van N1.

Uil of vleermuis

N1: De magiër mag in totaal 2 keer per dag voor 5 minuten door magische duisternis heen kijken.

N2: De magiër mag in totaal 4 keer per dag voor 5 minuten door magische duisternis heen kijken.

Kat of wezel

N1: Spreuken tot N1 die de magiër op zichzelf werpt en die niet de duur Direct hebben, duren een keer zo lang.

N2: Spreuken tot N2 die de magiër op zichzelf werpt en die niet de duur Direct hebben, duren een keer zo lang.

Raaf

N1: De magiër mag in totaal 1 taal kiezen die hij kan spreken naast de talen die hij al kent.

N2: De magiër mag in totaal 2 talen kiezen die hij kan spreken naast de talen die hij al kent. Wat betekent dat hij op dit niveau dus 1 extra taal mag kiezen.

Pad

N1: De magiër mag 2 keer per dag een verlam weerstaan.

N2: De magiër mag 4 keer per dag een verlam weerstaan.

Hagedis

N1: De magiër mag 2 keer per dag 1 SP op een ledemaat genezen. Dit duurt 5 minuten en is te vergelijken met hoe de Mediteer vaardigheid werkt.

N2: De magiër mag 4 keer per dag 2 SP op een ledemaat genezen. Dit duurt 5 minuten en is te vergelijken met hoe de Mediteer vaardigheid werkt.

VOEL MAGIE

Gebieden: druïde (N1), sjamaan

- Op N1 kun je met deze vaardigheid voelen of iets of iemand een magische aura heeft. Hiervoor moet je het voorwerp of het wezen aanraken en je 1 minuut concentreren.
- Op N2 mag je deze vaardigheid gebruiken nadat je Voel Magie N1 hebt gebruikt op een wezen of voorwerp. Voor deze vaardigheid moet je het wezen of voorwerp blijven aanraken. Na je 5 minuten te hebben geconcentreerd leer je meer over het wezen of voorwerp. Elke 5 minuten daarna leer je meer en meer over het wezen of voorwerp tot je alle magische details weet. Deze stappen van 5 minuten moeten aaneengesloten zijn. Je kunt geen pauze nemen en later weer verder gaan. Als je stopt of onderbroken wordt, moet je weer helemaal overnieuw beginnen.

Let op! Wezens, inclusief magiërs, zijn over het algemeen niet magisch.

MYSTICUS

ALCHEMIE

Om deze vaardigheid te kunnen nemen heb je Drankjeskennis en/of Componentenkennis nodig. Met deze vaardigheid kun je drankjes, zalven, poeders en dergelijke substanties creëren. Je kunt alleen brouwsels met 100% zekerheid creëren waar je het recept van bezit. Met niveau 1 kun je geen N2/N3-recepten leren al heb je wel de mogelijkheid om te experimenteren. Mocht je gaan experimenteren, stel de SL hier dan van op de hoogte. De componenten die je nodig hebt voor alchemie kun je op 2 manieren verkrijgen. Kopen of ruilen met andere spelers of NPC's, of zelf zoeken met de vaardigheid Componentenkennis. Elk drankje kost een half uur per niveau om te brouwen, al hebben sommige niveau 3 drankjes meer tijd nodig.

- Op N1 mag de alchemist 5 N1 recepten uitzoeken. Ook krijgt hij toegang tot de lijst met algemene recepten. De algemene recepten kan iedere alchemist maken mits ze het juiste niveau hebben.
- Op N2 krijgt de alchemist 3 N2 recepten.
- Op N3 krijgt de alchemist 1 N3 recept.

Je mag in het spel gratis drankjes leren van andere alchemisten tot een maximum van 1 drankje per speeldag. Hiernaast kun je de vaardigheid Extra Recepten kopen om direct extra drankjes te leren. Houd er rekening mee dat je nooit drankjes kunt leren van een niveau wat je nog niet hebt.

Zie Appendix III voor Alchemische brouwsels

AMBACHT: ARTISAN

Glas, edelstenen, yurp stenen, vergruizen, graveren en inscripties. Deze ambacht draait op precisie. (Zodra je deze vaardigheid koopt krijg je een loresheet met mogelijkheden, ingrediënten en tijdsduur.)

- Op N1, kan simpele glazen voorwerpen maken. Simpele slijpvormen gebruiken op edelstenen. Yurp stenen inpakken in lood. Groot deel van de edelstenen en metalen vergruizen.
- Op N2, kan je het grootste deel van glazen voorwerpen maken en slijpvormen gebruiken. Yurp stenen slijpen en vergruizen. Daarnaast kan je voorwerpen voorbereiden voor magische items, graveren.

AMBACHT: INGENIEUR

Belegeringswapens, kruisbogen, sloten, vallen, golems en protheses. Als het te groot of complex is voor andere ambachten dan is het voor de ingenieur. (Zodra je deze vaardigheid koopt krijg je een loresheet met mogelijkheden, ingrediënten en tijdsduur.)

- Op N1, kan je kruisbogen maken, katapulten, N1 sloten en vallen en simpele protheses.
- Op N2, kan je trebuchets maken en N2 sloten en vallen. Protheses die complexer zijn en golems repareren.

AMBACHT: RUNEMAKERS

Niet alle magische voorwerpen zijn groot, episch en werken op zeldzame yurp stenen. Soms is een geverfde rune op een stukje hout goed genoeg. Deze vaardigheid werkt net als alchemie op ontdekken. (Zodra je deze vaardigheid koopt krijg je een loresheet met een paar recepten. Vanaf daar is het aan jou om verder te ontdekken wat kan en werkt.)

- Op N1, kan je simpele runes maken die vaak naar éénmalig gebruik stuk gaan.
- Op N2, kan je complexere runes maken die effecten kunnen versterken en runes die na activatie langere tijd blijven werken.

BLOEDMAGIE

Waarschuwing, bloedmagie is een nieuwe, imperfecte magie stroming. Dit betekent dat er veel over onbekend is. Zowel qua mogelijkheden als qua consequenties. Experimenteer erop los, maar met mate. Mocht je denken dat je een loophole hebt gevonden, ga er dan vanuit dat er een consequentie aan zit. Bekende problemen ontstaan onder andere bij, genezing spreuken en te frequent gebruik. Ondanks dat je bloed gebruikt is het niet één op één gekoppeld aan je fysieke staat.

- Op N1 leer je hoe je eigen bloed kan omzetten tot energie, het omzetten van SP in MP. Deze MP kan gebruikt worden in rituelen of voor het werpen van een N1 spreuk. Het omzetten van een SP naar een MP kost 10 minuten en dient te gebeuren in een kort ritueel. Dit ritueel kan elke vorm hebben die je zelf wilt, maar je kunt niet te ver van je plaats bewegen of vechten. Als je dit ritueel hebt afgerond mag je een N1 spreuk kiezen van het magiër, druïde of sjamaan (geen totem krachten die spreuk sloten kosten) gebied. Vervolgens heb je een uur om deze spreuk uit te spreken tegen een doelwit. Als je dit niet doet binnen een uur dan gaat de MP en de spreuk verloren. Als je de spreuk werpt gebruik je daar de volgende incantatie voor: 'bij de machten van het bloed, ik werp [spreuknaam]! [call]! Het is ook mogelijk dat je er voor kiest om de MP die je verkrijgt niet uit te geven aan een spreuk maar om deze voor bijvoorbeeld voor een ritueel te gebruiken. In dit geval kun je de MP een uur in je opslaan om later te gebruiken, na dit uur verlies je de MP.
- Op N2 leer je hoe je het bloed van andere wezens kunt manipuleren. Dit betekent dat je MP en SP van vrijwillige wezens naar elkaar kan toe overdragen. Dit duurt 1 minuut per MP of SP. Ondanks dat je in theorie dit ook op onvrijwillige wezens kan doen staat en een groot taboe op en zegt iedereen die er wel verstand van heeft dat het een gevaarlijk idee is. *Let op: priester gebruiken een ander soort MP dan de andere magische klassen. Priesters kunnen geen MP van andere magische klassen gebruiken en vice versa (zie hfst. 6 van het regelboek voor meer informatie).*
- Op N3 leer je hoe je een bloedkring kan maken. Alle wezens in die kring staan in contact met elkaar. Wezens in deze kring kunnen zelfstandig SP en MP naar elkaar overdragen als ze fysiek in contact staan met elkaar. Dit duurt 1 minuut per SP of MP. Daarnaast kunnen wezens die bloedmagie hebben in deze kring het ritueel doen dat ze op N1 hebben geleerd voor alle spreuken waar tot wezens in de kring beschikking hebben, ongeacht het niveau van de spreuk. Het ritueel duurt nog steeds 10 minuten en per MP dat de spreuk kost dient één SP betaald te worden door een van de leden van de groep. Enige beperking hierbij is dat priester spreuken met dit ritueel **niet** kunnen worden uitgesproken. Mocht een van de leden in de cirkel bewusteloos raken doordat zijn torso op 0 SP komen te staan, dan verliezen alle leden van de cirkel 1 SP op hun torso. Als de torso van een ander lid hierdoor op 0 SP komt te staan, dan herhaalt dit effect zich. Als een lid van de kring overlijdt, dan verliezen alle leden permanent 1 SP op torso. Ook dit effect herhaalt zich als hierdoor een lid van de kring overlijdt.

COMPONENTENKENNIS

Andere gebieden: priester (Draham, N1), druïde, sjamaan (N1), mysticus

Deze vaardigheid is opgedeeld in 3 niveaus. Met elk niveau leer je nieuwe componenten te vinden, en nieuwe manieren om de componenten te behandelen. Je kan de meeste componenten vinden door hier in de natuur naar te zoeken. Elke 10 minuten vindt men 1 component. Als je echt hopeloos op zoek bent naar een specifiek component, dan mag je een half uur gericht zoeken. Als dat component in het gebied waar je bent voorkomt, zul je het na een half uur gevonden hebben. Je vindt echter in het half uur geen andere kruiden. Meld voor je op pad gaat om componenten te zoeken even aan de SL dat je dit gaat doen en als je klaar bent met zoeken ook. Op deze manier weet de SL met zekerheid hoe lang je weg bent geweest. Met deze vaardigheid krijg je aan het begin van het evenement 3 kruiden naar keuze. Deze dienen wel in het gebied te groeien.

Let op: Verse kruiden blijven maar 1 evenement goed. Hierna bederven ze en zijn ze onbruikbaar.

- Op N1 kun je de meeste kruiden en paddenstoelen die in Elbaria voorkomen vinden. Ook kun je op dit niveau de kruiden die je vindt drogen zodat ze niet meer bederven na 1 evenement. Gedroogde kruiden hebben maar de helft van de werking als een vers kruid. Je hebt er dus het dubbele aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt.
- Op N2 kun je een groter assortiment aan componenten herkennen en vinden. Ook kun je componenten nu verpoederen. Verpoederde componenten zijn nodig voor sommige drankjes en ze zijn in poedervorm ook makkelijker te vervoeren. Een verpoederd component heeft maar een kwart van de werking dan een niet verpoederd component heeft. Je hebt dus vier maal het aantal nodig als een recept om een vers kruid vraagt en twee maal het aantal als een recept om een gedroogd kruid vraagt.
- Op N3 niveau kun je de zeldzame componenten verzamelen. Dit zijn veelal componenten die op de juiste manier verzameld worden. Een leek kan bijvoorbeeld niet op de juiste manier een teen van een trol 'oogsten'. Iemand zonder het juiste niveau zou de teen onbruikbaar maken bij het verzamelen.

DRANKJESKENNIS

Andere gebieden: priester (Rhu Rhun), avonturier
Hiermee kun je Alchemistische creaties identificeren.

EXTRA RECEPTEN

Hiermee krijg je 2 drankjes extra per niveau van de vaardigheid componenten kennis die je karakter bezit.

MAGISCH SCHRIFT (N1)

Deze vaardigheid stelt je in staat om te werken met magische geschriften. In magische geschriften worden door magiërs krachten opgeslagen voor later gebruik. Op N1 kan je magische geschriften lezen en gebruiken van alle elementen en universele magie.

RELIGIEUS SCHRIFT (N1)

Deze vaardigheid stelt je in staat om te werken met religieuze geschriften. In religieuze geschriften worden door priesters krachten opgeslagen voor later gebruik. Op N1 kan je religieuze geschriften lezen en gebruiken van alle goden van het pantheon.

RITUALISME

De weg van je wil opleggen aan de wereld. Ritualisme is een moeilijke en grote vaardigheid die veel mogelijkheden oplevert, maar we niet al te groot hier willen omschrijven. Hier komt dan ook alleen de basis.

Rituelen worden gedaan vanuit een concept, je begint met één zo'n concept op N1. Dit mag natuurlijk je favoriete element of god zijn, maar kan ook iets abstracts zijn zoals liefde of daadkracht.

Vanuit daar zijn er twee stromingen binnen ritualisme, met de stroom mee en tegen de stroom in. Met de stroom mee is het principe van natuurlijke processen versnellen of vergroten. Denk aan een ritualist met het concept natuur die planten versnelt laat ontkiemen en groeien. Dit kost vaak weinig moeite, energie en componenten en heeft een grote kans van slagen.

Tegen de stroom in is het principe van jou wil op de wereld forceren en dit levert dan ook altijd strijd op tussen jou en de wereld. Deze rituelen kosten tijd, moeite, energie en/of componenten. Tijdens deze rituelen zal een deel van je naar een andere plek toegaan waar je, je best gaat doen om het gewenste effect te bereiken. In die tijd lig je bewusteloos op de grond.

Door rituelen te herhalen, leer je ze beter doen, dit resulteert in een betere kans van slagen. In andere woorden, als je een ritueel vaak genoeg doet, zal de SL je groen licht geven om dat specifieke ritueel te mogen doen zonder SL.

- Op N1 leer je de beginselen van rituelen, je krijgt toegang tot één concept en in overleg met SL mag je 3 standaard rituelen zelf doen. Op dit niveau wordt je sterk gelimiteerd door de hoeveelheid kracht die je in je ritueel kan gebruiken voordat je doorbrand.
- Op N2 ben je schande en schade beter geworden in rituelen, je krijg toegang tot een extra concept. Op dit niveau wordt voornamelijk je gelimiteerd door creativiteit en componenten.
- Op N3 ben je meester de rituelen, je krijgt toegang tot nog een extra concept. In principe wordt je op dit niveau alleen tegen gehouden door tijd en componenten. Want een wezen kan maar zoveel op één dag doen.

VOEL MAGIE

Gebieden: druïde (N1), sjamaan

- Op N1 kun je met deze vaardigheid voelen of iets of iemand een magische aura heeft. Hiervoor moet je het voorwerp of het wezen aanraken en je 1 minuut concentreren.
- Op N2 mag je deze vaardigheid gebruiken nadat je Voel Magie N1 hebt gebruikt op een wezen of voorwerp. Voor deze vaardigheid moet je het wezen of voorwerp blijven aanraken. Na je 5 minuten te hebben geconcentreerd leer je meer over het wezen of voorwerp. Elke 5 minuten daarna leer je meer en meer over het wezen of voorwerp tot je alle magische details weet. Deze stappen van 5 minuten moeten aaneengesloten zijn. Je kunt geen pauze nemen en later weer verder gaan. Als je stopt of onderbroken wordt, moet je weer helemaal overnieuw beginnen.

Let op! Wezens, inclusief magiërs, zijn over het algemeen niet magisch.

VOEL RELIGIE

- Op N1 kun je met deze vaardigheid voelen of iets of iemand een religieus aura heeft. Hiervoor moet je het voorwerp of het wezen aanraken en je 1 minuut concentreren.
- Op N2 mag je deze vaardigheid gebruiken nadat je Voel Religie N1 hebt gebruikt op een wezen of voorwerp. Voor deze vaardigheid moet je het wezen of voorwerp blijven aanraken. Na je 5 minuten te hebben geconcentreerd leer je meer over het wezen of voorwerp. Elke 5 minuten na de eerste 5 minuten leer je meer en meer over het wezen of voorwerp tot je alle religieuze details weet. Deze stappen van 5 minuten moeten aan 1 stuk zijn. Je kunt geen pauze nemen en later weer verder gaan. Als je stopt moet je weer helemaal overnieuw beginnen.

Let op! Wezens, inclusief priesters, zijn over het algemeen niet religieus.

VOEL VERLEDEN

Op N1 kun je iets van het verleden van een voorwerp zien en soms meemaken. Je moet het voorwerp vijf minuten vasthouden. Hierna zal de spelleiding je iets vertellen over wat je gezien of meegemaakt hebt. Het is moeilijk om deze vaardigheid te sturen, dus je zult soms ook nutteloze informatie krijgen. Je kunt het meerdere keren proberen, maar op een gegeven moment zal je geen informatie meer krijgen. Wezens die meer dan een uur dood zijn gelden als voorwerpen. Op N2 kun je tijdens het kijken naar het verleden van een voorwerp actief in het verhaal meedoen en rondlopen om zo meer informatie op te doen.

WIGGELROEDE LOPEN

- Op N1 leer je het meest simpele wat je kan doen met wiggelroede lopen, de energielijnen onder de grond vinden. Tussen grote plekken van kracht ontstaan op natuurlijke wijze energie stromen, bijvoorbeeld tussen 2 vulkanen kan men vaak vuur en aarde energielijnen vinden. Deze lijnen zijn voornamelijk interessant voor magiërs en ritualisten. Maar soms ook voor andere magische types.
- Op N2 leer je hoe je wiggelroedes kan afstellen, door gebruik te maken van de juiste materialen en een hoop technische kennis, kan je een wiggelroede maken voor bijna alles. Deze wiggelroedes kunnen ook door N1 wiggelroedelopers worden gebruikt. Vaak wordt dit gebruikt voor het zoeken van een specifiek alchemisch kruid of component.
- Op N3 leer je zelf ook nuttig gebruik te maken van de eerder genoemde energielijnen. Soms kruist een energielijn iets dat reageert op de energie in kwestie. Vaak een kristal of stuk metaal. Deze weet je te vinden en herkennen. Ondanks dat deze componenten voor veel wezens niet bijzonder lijken kunnen ritualisten en magische voorwerpmakers er niet genoeg van krijgen.

ZIENER

Een ziener is iemand met de gave om dingen te zien die nog moeten gebeuren of dingen die gebeurd zijn ver weg van waar de ziener zich bevindt. Een ziener heeft twee belangrijke gaven.

- Aan het begin van elk evenement krijgt elke ziener een visioen.
- Een ziener kan een sessie doen om te proberen informatie ergens over te krijgen of om te kijken wat de consequenties van een bepaalde actie kunnen zijn.

Als de ziener een sessie doet gebruikt hij hiervoor een focus. Deze focus kan verschillen per ziener. Sommige zieners gebruiken theeblaadjes terwijl anderen bijvoorbeeld tarotkaarten gebruiken. De informatie die een ziener krijgt is vaak orakel-achtig en de ziener moet de visioenen vaak grondig uitpluizen om een bruikbaar antwoord te krijgen. Let op: Ziener is de enige vaardigheid die je niet kunt leren van iemand anders. Je kunt deze vaardigheid alleen krijgen als beginnend karakter nemen of door bepaalde IC gebeurtenissen.

SPECIALISATIES

AANVOERDER

De aanvoerder is het centrale punt op elk slagveld, met hun woorden inspireren ze hun bondgenoten om harder te vechten en om de linie te houden.

- Op N1 mag de aanvoerder een speech van 5 minuten houden om alle bondgenoten die luisteren immuun te maken voor fear effecten voor het komende gevecht.
- Op N2 mag de aanvoerder met zijn speech alle bondgenoten die luisteren een keer een strike laten slaan.
- Op N3 mag de aanvoerder 3 keer per dag een geest beïnvloedend effect van een bondgenoot weghalen door hem kort te motiveren.

BALLISTICUS

De ballisticus is een specialist die met zijn werpwapens precies weet hoe en waar hij zijn vijand moet raken. In het midden van de strijd weet hij met juist geplaatste worpen vijanden tijdelijk uit te schakelen of op te houden.

- Op N1 kan de ballisticus 3 keer per dag een vijand ontwapenen door hem te raken met een werpwapen. Omdat hij op een drukpunt richt hoeft hij niet perse de desbetreffende arm te raken om iemand te ontwapenen. Als hij zijn doelwit raakt roept hij disarm!
- Op N2 weet de ballisticus nog beter de drukpunten te vinden en kan hij 2 keer per dag een ledemaat bij een vijand verlammen. Hij doet dit door paralyse [ledemaat]! te roepen. Als de vijand iets in dat ledemaat vast heeft laat deze dat meteen vallen. Als het ledemaat een been is dan kan de vijand niet meer (goed) lopen.
- Op N3 kan de ballisticus mensen zo goed op een drukpunt raken dat hij 1 keer per dag deze volledig kan uitschakelen. Dit doet hij door paralyse te roepen.

BRUUT

Een bruut is een vechter die in het heetst van de strijd helemaal los gaat en alles binnen wapen bereik kort en klein slaat.

- Op N1 is een bruut nog maar 2 minuten bewusteloos nadat hij Vechterswaanin gebruikt heeft.
- Op N2 geldt de basis SP van een bruut als 1 hoger als hij zijn Vechterswaanin gebruikt. Dit wil zeggen dat als een Bruut met 3 SP Vechterswaanin gebruikt, zijn SP in totaal 8 zou worden als hij zijn vechterswaanin zou gebruiken.
- Op N3 kan de bruut terwijl hij zijn vechterswaanin gebruikt met elke slag strike slaan.

DIPLOMAAT

De diplomaat reist door de landen om conflicten op te lossen en om verbonden te maken tussen de belangrijke mensen binnen en buiten Elbaria.

- Op N1 kan de diplomaat talen sneller oppikken dan een gemiddeld persoon. De diplomaat mag talen leren zonder leermeester, zolang er over het gehele evenement er minstens 1 persoon is die deze taal geregeld spreekt.
- Op N2 heeft de diplomaat over de jaren zoveel informatie vergaard dat hij de meeste edelen en belangrijke mensen van Elbaria maar ook buiten de landsgrenzen minimaal bij naam kent. Tijdens het evenement kun je kaartjes van de SL krijgen met daarop informatie over bekende mensen die op het evenement aanwezig zijn.
- Op N3 krijgt de diplomaat aan het begin van elk evenement keuze uit een 3 mogelijke giften van mensen die hij in het verleden geholpen heeft. Mocht hij ooit iets specifiek nodig hebben, en er zit meer dan een week IC tijd tussen het huidige en het volgende evenement, dan kan de diplomaat deze gunst voor het volgende evenement opofferen om een specifiek iets te vragen van zijn weldoeners. Of dit lukt ligt geheel in de handen van de SL.

GRENADIER

De grenadier is een meester in het gooien van drankjes en andere alchemistische brouwsels met alle explosieve gevolgen van dien

- Op N1 kan de grenadier Werpolie maken alsof hij een alchemist was. Ook kost het hem 1x Stormboom Bessen minder om het te maken.
- Op N2 doet de grenadier meer schade met werpolie. In plaats van de schade als een Vuur-pijl doet de werpolie nu schade als een Vuur-bal. Ook leert hij op dit niveau Explosieve Werpolie te maken, echter hoeft hij het Donderkruid niet te verpoederen maar mag hij dit gewoon vers of gedroogd gebruiken.
- Op N3 doet de grenadier meer schade met explosieve werpolie. In plaats van de schade als een Vuur-bal doet de explosieve werpolie nu schade als een Vuur Explosie.

HOLIST

De holist gebruikt alchemistische genezing op nieuwe en innovatieve manieren. Ook weet hij precies hoe hij bepaalde alchemistische brouwsels het beste toe kan dienen zodat ze beter werken.

- Op N1 mag de holist Lichte Genezingsdrankjes werpen. Als hij dit doet doen ze een normale Genees Lichte Verwonding. Het drankje zal de geraakte persoon genezen waar dat het meest nodig is.
- Op N2 werken sommige drankjes beter als de holist ze toedient. Deze kracht werkt op de volgende drankjes.

- Antigif Geldt als 1 niveau hoger
- Zuiveringsdrank Geldt als 1 niveau hoger
- Wekmiddel De ontvanger kan een uur niet slapen. Ook kan hij niet

magisch in slaap worden gebracht.

Verder mag de holist ook Genezingsdrank werpen. Als deze iemand raakt geneest die persoon 2 SP per locatie in plaats van de 1 SP die deze drank normaliter geneest.

- Op N3 mag de holist de extra duur van sommige N3 drankjes negeren. De volgende drankjes kosten minder tijd om te maken voor de holist.
 - Ontsteningszalf Hoeft niet 12 uur in stromend water te gisten.
 - Regeneratie drank Hoeft maar 1 dag en 1 nacht te gisten.
 - Krachtige genezingsdrank Hoeft niet een uur in een tempel te staan.

Let op! De genezings drankjes van een holist kunnen nog steeds niet iemand helpen die een sterf-effect heeft ontvangen. Ook kunnen ze nog steeds geen schade aan ondoden doen.

PANTSERMEESTER

Een pantsermeester is als een onverwoestbaar object op het slagveld. Zijn harnas lijkt bijna alle klappen op te vangen terwijl hij op zijn gemak klappen uitdeelt met zijn eigen wapen.

- Op N1 mag de pantsermeester 3 keer per dag een fysieke klap negeren, hij doet dit door no effect te roepen nadat hij is geraakt.
- Op N2 mag de pantser meester 3 keer per dag bovennatuurlijke schade (holy, unholy en magic) weerstaan. hij doet dit door no effect te roepen nadat hij is geraakt door een spreuk of een ander effect. Dit effect werkt niet tegen arcane schade.
- Op N3 krijgt de pantsermeester extra BP op elke locatie waar hij harnas draagt. Dit geldt niet voor zijn schild en helm. Voor lichte en middelzware bepantsering krijgt hij 1 BP extra per locatie, en voor zware bepantsering krijgt hij 2 BP extra per locatie.

SLEUTELMEESTER

Een expert in het onschadelijk maken van vallen, openen van dat wat gesloten is en bemachtigen van wat niet van hem is. Dit is de sleutelmeester.

- Op N1 tellen sloten als 1 niveau lager voor de sleutelmeester. Een slot kan nooit lager dan N1 zijn.
- Op N2 gelden alle vallen voor de sleutelmeester als 1 niveau lager. Een al kan nooit lager dan N1 zijn.
- Op N3 krijgt de sleutelmeester meer en betere onderdelen en grondstoffen als hij een val onschadelijk maakt.

SPEURNEUS

De speurneus is de persoon in de groep die altijd bezig is met het zoeken en onderzoeken.

- Op N1 kan de speurneus sneller en beter Spoorzoeken dan een gemiddeld persoon met die vaardigheid. De SL zal aangeven wat je extra ziet en vindt.
- Op N2 krijgt de speurneus meer informatie als hij zijn Drankjeskennis vaardigheid gebruikt. Mogelijke extra informatie is:
 - Mogelijke brouwer
 - Mogelijke afkomst
 - Leeftijd van het drankje
 - Welke kruiden er mogelijk in een drankje zitten Dit wil nog niet zeggen dat je hiermee het drankje zelf kan brouwen. Echter zal het wel makkelijker zijn om het drankje te leren via experimenteren. De SL zou je mogelijk een bonus op de rol kunnen geven.
- Op N3 vind de speurneus het dubbele aantal componenten met Componentenkennis.

WAPENDANSER

Een wapendanser is lenig en gracieus. Zijn wapens lijken wel een verlengstuk van zijn lichaam als hij aan het vechten is. Spreukwerpers hebben hierdoor vaak moeite met spreken op hem of zijn wapens te werpen.

- Op N1 mag een wapen danser 2 keer per dag een disarm of shatter wapen effect weerstaan. Dit mogen zowel magische als niet-magische effecten zijn. Dit doe je door no effect te roepen.
- Op N2 mag de wapendanser 2 keer per dag uit de weg dansen van spreken die magie gebruikers op afstand naar hun werpen en alleen hun (dus geen mass spreken). Hij mag dit doen door de call no effect te gebruiken.
- Op N3 kan een wapen danser zijn wapen nooit uit zijn hand ontnomen worden zolang hij de hand waar het wapen in zit vrij kan bewegen. Dit maakt hem immuun voor disarm en shatter effecten op zijn wapens. verder mag hij nu 4 keer per dag uit de spreuk van een magie gebruiker wegdansen.

WAPENMEESTER

Er is niemand die zijn wapen beter kent dan een wapenmeester. Hij weet gewiekst zijn wapen te gebruiken op manieren waarvoor deze normaliter niet bedoelt is.

- Op N1 kan een wapenmeester 3 keer per dag een ontwapen doen als hij zijn vijand op de wapen-arm raakt. Je roept dan disarm!.
- Op N2 mag de wapenmeester 3 keer per dag iemand laten struikelen. Dit doe je door trip te roepen als je een vijand op zijn been raakt.
- Op N3 mag de wapenmeester 3 keer per dag een shatter doen. Dit doe je door op het harnas, het schild of op de zwaardarm van de vijand te slaan en shatter [voorwerp]! Dit is geen magisch effect en kan niet worden weerstaan met Spreken Weerstand.

BIJLAGES

COMPONENTEN

Dit is een lijst met alle componenten die je als speler kunt vinden of kopen. Achter elk component staat hoe zeldzaam deze gemiddeld is. Houd er rekening mee dat in sommige gebieden bepaalde componenten zeldzamer zijn, meer voorkomen of helemaal niet voorkomen. V= veel voorkomend, Z= zeldzaam en ZZ= zeer zeldzaam.

N1 Componenten

Kruiden	Zeldzaamheid
Bintje Dennenappel	ZZ
Bloedblad	V
Dauwvanger	V
Dievenklauw	Z
Distelbolletjes	V
Donderkruid	ZZ
Geiteoog	V
Godenkruid	ZZ
Knipoog kruid	Z
Kopjeneer	Z
Krachtskruid	ZZ
Kruiperstengel	V
Langevingerblad	ZZ
Liefdesbloem	Z
Lierikslaarsje	ZZ
Morgenkruid	V
Paarszwart Sterreblad	ZZ
Sinterkruid	V
Soepele Zuring	ZZ
Spierkruid	Z
Stekelkruid	Z
Stormboom bessen	V
Vergeetmenietje	Z
Vrouwentong	Z
Woekerwilg	V
Zondagskruid	Z

Overig	Zeldzaamheid
Dodovet*	Z
Glim wormen	V
Orkenbloed	V

Paddenstoelen	Zeldzaamheid
Michiels Plofstof	Z
Groene Elfenbank	ZZ
Roodgekleurde Duivelshoed	V
Springstof	Z
Vliegenvanger	ZZ

* Dodovet is een uniek component wat alleen op Meudeleunde, het eiland van de Vikingen te vinden is.

N2 Componenten

Stenen	Zeldzaamheid
(Zee)Zout	Z
Aardsteen	Z
Bliksemsteen	ZZ
Brandsteen	Z
Drakenadem	ZZ
Luchtsteen	ZZ
Robijn	ZZ
Lavasteen	ZZ
Watersteen	ZZ
Zonneschijn	ZZ
Rechtsgedolven kwarts	ZZ

Overige	Zeldzaamheid
Botpoeder van een magiegebruiker	Z
Gifkikkerbiljetjes	ZZ
Hart van een magiegebruiker	V
Lavawater	Z
Oog van een magiegebruiker	V

Overige	Zeldzaamheid
Biceps van een Heuvelgigant	ZZ
Gnome Snot	ZZ
Hart van een Trol	ZZ
Nagel van een Trol	Z
Oog van een worm	ZZ
Tenenkaas	ZZ