

## Voorwoord

Voor jullie ligt de 3<sup>e</sup> editie van het Elbaria Regelboek. Als spelwereld bestaat Elbaria al langer dan een groot deel van haar spelers en die geschiedenis kan niet zomaar vergeten worden. De spelregels verdienen na zoveel jaar trouwe dienst en tientallen correcties, aanvullingen en veranderingen een grondige revisie.

De spelleiding heeft daarom in deze editie geprobeerd om de essentie van Elbaria te behouden. Er zijn regels geschrapt, herschreven, samengevoegd en nieuwe zaken toegevoegd. Ook zijn veel gebieden en vaardigheden opnieuw gebalanceerd. Tegelijk is de regelset gestroomlijnd en geupdate naar een moderne editie die korter, leuker en toekomstbestendiger is.

Deze regels blijven enige tijd in bewerking. Er zal het eerste jaar mogelijk nog veel veranderen wanneer de regelset daadwerkelijk gebruikt wordt.

# Inhoudsopgave

<b>Voorwoord</b>	<b>1</b>
<b>Inhoudsopgave</b>	<b>2</b>
<b>1 Algemeen</b>	<b>4</b>
1.1 Inleiding	4
1.2 Veiligheid en verwachtingen	5
<b>2 Systemen</b>	<b>8</b>
2.1 Termen en begrippen	8
2.2 OC Calls en gebaren	8
2.3 IC Calls en gebaren	8
2.4 Schade, bescherming en genezing	12
2.5 Magie	13
2.6 Uitrusting en voorwerpen	16
2.7 Tussen evenementen	17
<b>3 Personages</b>	<b>18</b>
3.1 Een nieuw personage	18
3.2 Vaardigheden aankopen	18
<b>4 Genus en Cultuur</b>	<b>20</b>
4.1 Algemeen	20
4.2 Genus	20
4.3 Culturen	22
<b>5 paden en vaardigheden</b>	<b>26</b>
5.1 Toelichting	26
5.2 Algemeen pad	27
5.3 Elementair pad	31
5.4 Geest pad	36
5.5 Fysiek pad	40
5.6 Mentaal pad	44
5.7 Spiritueel pad	49
<b>6 Spreuken</b>	<b>54</b>
6.1 Elementair pad	54
6.2 Geest pad	60
6.3 Mentaal pad	63
6.4 Spiritueel pad	65
<b>7 Alchemie</b>	<b>71</b>
7.1 Dranken Niveau 1	72
7.2 Dranken Niveau 2	72
7.3 Dranken Niveau 3	73
7.4 Componenten	73
<b>8 Runen</b>	<b>75</b>
8.1 Runenset - Geest	75
8.2 Runenset - Goden	76
8.3 Runenset - Elementair	77

<b>9 Goden</b>	<b>78</b>
9.1 Pantheongoden	78
9.2 Chaosgoden	79
<b>10 Totems</b>	<b>80</b>
10.1 Algemeen bekende totems	80
<b>11 Handel en Voorwerpen</b>	<b>81</b>
11.1 Dranken, runen en alchemie	81
11.2 Overige voorwerpen	81
<b>12 Wijzigingen</b>	<b>82</b>

# 1 Algemeen

## 1.1 Inleiding

Elbaria is een Live Role Play evenement van LRP-vereniging Attila. Het is een spel waarbij zelfgemaakte personages rondlopen in een gedeelde fantasiewereld. Als deel van het spel zal er intrige zijn, drama, gevechten en andere avonturen, maar ook gezellige momenten bij het kampvuur.

In dit Regelboek staan alle regels die je nodig hebt om te kunnen spelen in Elbaria. Ook vind je hier een klein beetje achtergrondinformatie, maar de meeste informatie over de wereld kan je in het Wereldboek vinden.

### 1.1.1 Wat is Elbaria?

Elbaria is een High-Fantasy, High-Magic wereld.

High-Fantasy betekent dat de LRP zich afspeelt op een volledig nieuwe wereld (genaamd Ulk), waar magische draken, elven, gnomen, ondode magiërs en vliegende steden bestaan in dezelfde grote wereld. De wereld is quasi-middeleeuws richting de vroege renaissance maar bevat elementen uit een groot aantal historische en fictieve bronnen.

High-Magic betekent dat magie overal aanwezig is, en (bijna) vrij beschikbaar is over de hele wereld. Magische voorwerpen zijn redelijk algemeen aanwezig en veel mensen hebben wel een familielid met magische vaardigheden.

Binnen Elbaria is een langlopende en diep uitgewerkte metafysica die de goden, magie en de wereld aan elkaar verbindt. Er bestaat veel kennis die niet in het Regelboek of het Wereldboek beschreven is en die in het spel ontdekt moet worden; daaronder vallen ook verborgen en geheime vaardigheden en bijzondere voorwerpen.

### 1.1.2 Waarom dit regelboek?

De regels in dit boek worden vooral gebruikt bij het maken van een personage, en tijdens gevechten. Dat betekent dat tijdens het spel dit boek het grootste deel van de tijd niet gebruikt wordt!

Het doel van dit regelboek is het mogelijk maken om dingen uit te spelen die in het echt niet kunnen. Het regelboek geeft zo veel mogelijk kaders om een gedeelde werkelijkheid te maken.

Zaken die al in het echt kunnen gebeuren kunnen zonder naar het regelboek te kijken. Er zijn dus geen regels opgenomen voor roddelen over de baron, wandelen, plannen maken met je vrienden, liegen tegen een wachter, overtuigen van de burgemeester, afdingen bij een handelaar en duizenden andere zaken. Spelers en NPCs hebben alle vrijheid in het uitspelen van dit soort dingen. Het doel van de regels tijdens roleplay is om zo weinig mogelijk in de weg te zitten.

Deze regelset kan worden aangepast wanneer de SL ontdekt dat zaken niet zo goed werken als we denken.

## 1.2 Veiligheid en verwachtingen

Binnen het spel worden soms risicovolle dingen gedaan, zowel fysiek als emotioneel. Dat is alleen mogelijk omdat er goede veiligheidssystemen zijn om de risico's te beperken. In dit hoofdstuk wordt beschreven welke verwachtingen er zijn, welke regels van belang zijn voor de veiligheid, en hoe die werken.

### 1.2.1 Verwachtingen organisatie

Alle deelnemers mogen de volgende dingen van de organisatie verwachten. Deelnemers mogen de organisatie hier aan houden.

- Er is altijd minstens één EHBO/BHV aanwezig. Deze worden voorgesteld voor het evenement.
- Er is altijd minstens één vertrouwenspersoon aanwezig. Deze worden voorgesteld voor het evenement.
- De organisatie houdt rekening met persoonlijke triggers die je doorgegeven hebt.

### 1.2.2 Verwachtingen deelnemers

De organisatie verwacht de volgende dingen van de deelnemers:

- Let op je eigen fysieke veiligheid en let op elkaar. Waarschuw elkaar voor gevaarlijke situaties en meldt deze bij de organisatie.
- Let op je eigen emotionele veiligheid. Geef triggers door, maak gebruik van het Kalibratiesysteem en de veiligheid calls.
- Probeer Out of Character (OC) problemen op een OC manier op te lossen, en In Character (IC) zaken IC uit te spelen. Lukt dit niet, maak dan gebruik van de Escalatieladder (zie 1.2.4).
- Geef triggers, fobieën en voorkeuren vroegtijdig door aan de organisatie.

### 1.2.3 Huisregels

- Doe niks wat voor de wet (OC) verboden is.

- Fysiek contact in gevechtssituaties is ten alle tijden verboden, tenzij van tevoren met die specifieke persoon besproken, zoals voor een gepland duel.
- Het gebruik van drugs en verdovende middelen is op het evenement(terrein) niet toegestaan.
- Roken tijdens Elbaria evenementen is enkel toegestaan op de daarvoor aangewezen rookzones. Roken is niet toegestaan op de rest van het terrein.
- Seksueel grensoverschrijdend gedrag wordt niet getolereerd. Ook behoren gesprekken over expliciet seksuele onderwerpen tot de privésfeer en dienen deze enkel gehouden te worden met toestemming van alle aanwezigen.
- Homo, bi, transgender, non-bi, cisgender hetero: iedereen is welkom bij ons! Homofobie wordt (net als andere vormen van discriminatie zoals seksisme en racisme) niet getolereerd.
- Luister te allen tijde naar de spelleiding (SL) en bestuur. Na herhaalde waarschuwingen over misdragingen mogen ze je zonder opgaaft van reden de toegang tot het terrein weigeren.
- Besluiten van de spelleiding zijn bindend voor wat betreft regel- en speltechnische zaken.
- Ga met respect om met de voorwerpen van de vereniging en het terrein.
- Ga met respect om met de verenigingswapens. Verenigingswapens die schade oplopen door misbruik dienen te worden betaald. De kosten hiervan zijn de nieuwprijs van het wapen als het niet meer te repareren is en anders de reparatiekosten.
- Wanneer het tijd-In is, is het de bedoeling dat iedereen zo weinig mogelijk OC is. Dit is voor je eigen plezier, maar ook voor degenen om je heen.

- Houd in gevechten je slagen in en mik niet op het hoofd en/of kruis (deze slagen tellen ook niet), mik ook niet opzettelijk op borsten. Het is te allen tijde verboden om met wapens te steken! Ook als het LARP-wapen daarvoor geschikt is.
- Zelf meegebrachte wapens en pantsers worden van tevoren en, indien nodig, tijdens het evenement, door een wapenmeester van Attila op veiligheid gecontroleerd en kunnen eventueel uit het spel worden genomen als dit nodig is. Beslissingen hierover zijn bindend. Werpwapens dienen geen kern te bevatten.
- Pantsers mogen geen scherpe randen, punten of extra ruwe vlakken hebben waar mensen of spullen op kapot kunnen gaan.
- Pantser hoeft niet altijd een realistisch materiaal te zijn, maar voor een afwijkende materiaal zoals plastic, schuimrubber of vinyl moet de wapenmeester altijd eerst goedkeuring geven.
- Als men alcohol heeft genuttigd mag men niet meer vechten of emotioneel zware roleplay uitvoeren. Tussen 00:00 of 01:00 zal door de spelleiding downtime worden gecalled. Vanaf dan kan alcohol veilig worden genuttigd.
- Bogen en kruisbogen mogen niet zwaarder zijn dan 30 pond. Larp pijlen dienen voorzien te zijn van een foamen kop en dienen niet van hout te zijn.
- Voordat je mag schieten met een boog moet je van te voren aan de wapenmeester laten zien dat je hier vaardig mee bent. Schiet gecontroleerd, niet met volle kracht op korte afstand en **nooit** in het donker.
- Probeer eerst zelf het probleem direct op te lossen, eventueel met een Eerste Hulp Bij Emoties (EHBE)'er.
- Voor problemen met het spel kan je terecht bij een SL.
- Voor problemen rondom het spel, of problemen met een SL, kan je het beste terecht bij het bestuur.
- Voor problemen met een bestuurslid kan je terecht bij de raad van commissarissen.
- Als je het vervelend vindt om een persoon rechtstreeks aan te spreken, kan je gebruikmaken van een vertrouwenspersoon.

De Raad van Commissarissen (RvC) functioneert zowel op als buiten de evenementen als vertrouwenspersoon.

Onthoud dat alle personen hier vrijwilligers zijn en geen professionals. Houd hier alsjeblieft rekening mee.

### 1.2.5 Kalibratiesysteem

Aan de emotionele veiligheid zijn enkele handgebaren verbonden die je kan gebruiken om een OC beslissing over het spel te signaleren zonder het IC spel te onderbreken. Het regelmatig gebruiken van deze handgebaren maakt het gemakkelijk om bij iemand te controleren of ze het spel nog leuk vinden en of ze nog bij het spel betrokken (willen) zijn.

**OK-gebaar:** Actieve check-in. Duim en wijsvinger in een rondje, de andere reageert hierop met één van de volgende drie duim gebaren. Hiermee controleer je non-verbaal bij een andere deelnemer of deze oké is met de momentele gang van zaken. Maak hierbij voor de communicatie duidelijkheid oogcontact.

**Duim omhoog:** Het gaat goed!

**Duim horizontaal:** Twijfelachtig. Als iemand dit gebaart, neem dan gas terug en ga zo mogelijk in gesprek over hoe de scène het beste voortgezet kan worden

**Duim omlaag:** Het gaat niet goed. Als iemand dit gebaart, pauzeer dan het spel en overleg wat degene

### 1.2.4 Escalatieladder

Binnen Attila zijn verschillende personen die je kunnen helpen bij problemen die je ervaart tijdens of rondom een evenement.

die dit gebaart nodig heeft om comfortabel verder te spelen.

De duim omhoog/horizontaal/omlaag kan als reactie op een OK-gebaar gebruikt worden, maar kan ook proactief gebruikt worden om aan te geven hoe je in een scène staat.

**NO PLAY!:** Mocht een situatie, ondanks het kalibratiesysteem, niet opgelost worden, of ziet iemand het niet goed, zeg dan “No Play”. Dit is een teken aan de andere spelers en SLs om je heen dat je de behoefte hebt om even jezelf terug te trekken uit het spel en OC te gaan. Dit heeft nooit negatieve gevolgen voor jou of jouw personage.

### 1.2.6 Zaken waar wel- en geen spel mee gemaakt wordt

De volgende thema's komen voor in het spel, vanuit de spelleiding en vanuit spelers:

- **Discriminatie op IC kenmerken.** Denk hierbij aan Genus (IC), Cultuur (IC), afkomst, rang binnen een organisatie, of religieuze overtuiging.
- **Fysieke ziektes en afwijkingen** kunnen als thema voorkomen, maar dienen niet stigmatiserend neergezet te worden.
- **Fysiek geweld en marteling.** Als dit geweld buiten de perken van bijvoorbeeld een gevecht plaatsvindt gebeurt dit in overleg met de betrokkenen. Het uitspelen van marteling gebeurt altijd in overleg met de betrokkenen.
- **Verslavende middelen,** zowel gebruik als misbruik ervan
- **Ontvoering,** maar enkel in overleg met de betrokkenen.
- **Mentale stoornissen,** deze dienen echter niet stigmatiserend neergezet te worden. Hieraan verbonden is dat het thema van automutilatie toegestaan is, maar niet op een manier die overeenkomt met stigmatisering van mentale stoornissen.
- **Seks (enkel offscreen)** en zwangerschap zitten als thema's in de spelwereld verwerkt, en komen hierdoor ook voor binnen het verhaal. Een vereiste bij spel rondom deze

onderwerpen is dat alle betrokkenen er IC en OC mee akkoord gaan.

- **Slavernij** komt voor binnen de spelwereld, maar wordt niet als iets positiefs neergezet.

Deze thema's worden niet aangemoedigd, maar ook niet tegengehouden. De spelleiding zal deze thema's niet in het verhaal gebruiken:

- **Incest** komt niet als thema vanuit de spelleiding naar voren, maar is wel toegestaan binnen achtergronden.
- **Zelfmoord** komt niet als thema vanuit de spelleiding naar voren, maar is wel toegestaan binnen achtergronden.
- **Prostitutie** komt niet als thema vanuit de spelleiding naar voren, maar is wel toegestaan met toestemming van alle betrokkenen.

Deze thema's zijn niet welkom vanuit spelleiding of spelers.

- **Discriminatie op OC kenmerken** is niet toegestaan. Onder deze term vallen onder andere homofobie, racisme en seksisme.
- **Kindermishandeling** is niet als thema toegestaan.
- **Seksueel misbruik** is niet als thema toegestaan.

### 1.2.7 Huishoudelijk reglement en statuten Attila

Het huishoudelijk reglement en de statuten van Attila zijn op alle Elbaria evenementen van toepassing.

Deze zijn te vinden op de website: [www.attilalrp.nl](http://www.attilalrp.nl)

## 2 Systemen

In dit hoofdstuk worden een aantal belangrijke spelsystemen uitgelegd die gebruikt worden in Elbaria.

### 2.1 Termen en begrippen

Binnen larp wordt een grote hoeveelheid jargon gebruikt, bestaan een aantal concepten en zijn er een aantal veelgebruikte afkortingen. Hieronder zijn een aantal te vinden.

**IC / OC:** In-Character / Out-of-Character. Iemand die IC is, speelt op dat moment een personage. Een ding dat IC is maakt deel uit van het spel. Denk aan Raza de Barbaar die een energie kristal vindt in de kerker. OC is het tegenovergestelde: Janet de Vries die op haar telefoon kijkt om te zien hoe laat het is.

**SL:** SpellLeiding. De spelleiding schrijft en start het initiële plot en begeleidt de personages. Ze beschrijven de wereld en maken besluiten over wat er gebeurt.

**Infobalie:** Een spelleider die op een duidelijk vindbare locatie zit, waar je altijd naartoe kan met vragen of voor calls.

**Personage:** Zie PC, DPC en NPC.

**Speler:** De persoon die het personage speelt. Janet de Vries die aankomt met de bus is een speler.

**PC:** Player Character. Het personage van een speler, geschreven door die speler die dingen doet in het spel. Raza de Barbaar is een PC.

**DPC:** Directed Player Character. Dit is een personage van een speler dat al lang en diep in het spel verwickeld is. De speler krijgt zo nu en dan IC informatie of opdrachten van spelleiding die met het plot te maken kunnen hebben. Rosa Regenboog, hogepriesteres van Annanna is een DPC. Heer Habecus van Geesterik, burggraaf van de Burcht der Tranen, is ook een DPC.

**NPC:** Non-Player Character. Dit zijn personages die geschreven worden door de SL, met als doel het verhaal te ondersteunen. De Koningin van Elbaria is een NPC, net als goblin nummer 14. Deze term wordt gebruikt voor zowel de personages (IJzerbaard

Staalvuist uit Kra'ast) als de persoon die het speelt (Diana Mulder uit Groningen).

**Rood/Wit lint:** Mensen die rood/wit lint dragen nemen om OC redenen niet deel aan gevechten. Dit betekent ook dat deze persoon niet bij gevechten betrokken dient te worden. Wij verwachten van onze deelnemers dat zij deze mensen niet met een LARP wapen aanvallen of fysiek aanraken: in plaats daarvan kan je mondeling aan die persoon aangeven dat je diegene wil aanvallen of meenemen.

### 2.2 OC Calls en gebaren

**Man Down:** Wordt geroepen bij een medische calamiteit. Iedereen behalve de persoon die het roept gaat op de knieën zitten en het spel wordt stilgelegd. De persoon die bij het slachtoffer is blijft staan en zorgt dat iemand een EHBO'er gaat halen.

**No Play:** Het kan voorkomen dat dingen die je in het spel overkomen een heftige emotionele reactie kunnen oproepen. Als dit het geval is, gebruik dan de call "No Play". Dit is een teken aan de andere spelers of SL's om je heen dat je de behoefte hebt om even jezelf terug te trekken uit het spel en OC te gaan. Dit heeft nooit negatieve gevolgen voor jou of jouw personage.

### 2.3 IC Calls en gebaren

Binnen Elbaria wordt er gebruik gemaakt van Calls en handgebaren. Dit zijn binnenspelse zaken die een personage niet kan horen (maar de effecten ervan kunnen wel zichtbaar zijn). Denk bijvoorbeeld aan een magiër die een vuurbal werpt, een groot monster dat extra hard kan slaan, of een giftig moeras met stinkende gassen. Incantaties van spreuken zijn WEL hoorbaar en herkenbaar.

#### 2.3.1 Opbouw van een call

Calls bestaan uit maximaal 1 Doelwit, 1 Type, 1 Effect en 1 Locatie. Wanneer je potentieel meer dan 1 doelwit, type of effect hebt door een verzameling van omstandigheden, moet je kiezen welke je gebruikt.

- **Doelwit** geeft aan wie/hoeveel doelen geraakt worden. Vaak is het doelwit aanraking of wijzen, en komt er geen specifieke call bij.

- **Type** geeft aan dat er schade veroorzaakt wordt van een bepaalde soort. Wanneer je dus een Type call hoort (Magic, Spirit, Holy, Unholy, Arcane of Subdue), ontvang je altijd 1 schade, tenzij je immuun bent voor deze schade. Wanneer er geen type genoemd wordt, ontvang je geen schade van de call.
- **Effect** geeft een niet-schade effect, zoals bijvoorbeeld struikelen of niet meer kunnen bewegen.
- **Locatie** geeft aan waar de ontvanger geraakt wordt, (linker arm, rechter arm, linker been, rechter been, torso of Alle locaties). Als er geen locatie genoemd wordt, wordt automatisch het torso geraakt.

Een voorbeeld van een call is "Area Holy Entangle". Hier is het Doelwit Area, dus iedereen binnen 3m van de werper wordt geraakt. Het Type is Holy, dus elke ontvanger krijgt 1 schade van het type Holy. Het Effect is Entangle, dus elke ontvanger kan 30 seconden lang niet hun voeten verplaatsen.

Er wordt geen locatie genoemd, dus de 1 Holy schade komt op het torso.

Wanneer een ontvanger immuun is voor het Type van de call ontvangt deze geen schade en geen effect. Wanneer een ontvanger extra kwetsbaar is voor een Type ontvangt deze dubbele schade, en een gewoon Effect.

## 2.3.2 Calls

### *Doelwit*

Een call mag maar 1 soort doelwit hebben. Zonder doelwit-call is de spreuk op aanraking of aanwijzen.

**Area:** De call die hierop volgt raakt iedereen binnen 3 meter. Houd hierbij de armen wijd opzij als gebaar.

**Mass:** De call die hierop volgt raakt iedereen die het hoort, ook als je binnen bent of op grote afstand.

### *Type*

Een call mag maar 1 type hebben. Wanneer je een Type-call hoort, krijg je ALTIJD schade.

**Magic/Spirit/Holy/Unholy:** Je ontvangt een punt schade van een bepaald type, deze werkt net als gewone schade, maar sommige wezens krijgen mogelijk meer of minder schade of effecten kunnen dit weerstaan.

Deze call kan gevolgd worden door Double of Triple, voor twee of drie schade. "Spirit Double" is dus twee punten Spirit schade. Dit is ook van toepassing op Crush en Fatal.

Bij de call "Magic Strike" ontvang je dus 1 magische schade, en de call Strike.

**Arcane:** Je ontvangt een punt schade van pure magische energie. Deze negeert magische beschermingen en ontastbaarheid, maar negeert geen pantser.

**Subdue:** Je ontvangt een punt schade die niet permanent is. Na 5 minuten, geneest alle subdue schade. Wanneer je op 0 LP komt te staan door Subdue schade val je flauw in plaats van stervende te raken. Van deze schade kom je nooit te overlijden.

### *Effect*

Een call mag maar 1 effect hebben, met uitzondering van Through. Effecten met (GB) zijn Geest-Beïnvloedend.

**Through:** Deze schade negeert bepantsering, dit effect kan gecombineerd worden met Double en Triple.

**Double:** Je ontvangt twee punten schade.

**Triple:** Je ontvangt drie punten schade.

**Crush:** De locatie heeft nu 0 BP, ongeacht hoeveel BP deze eerder had. Stond de locatie al op 0 BP, of was deze sowieso ongepantserd, dan heeft de locatie nu 0 LP. Effecten die schade voorkomen, werken niet tegen Crush.

**Fatal:** Jouw torso staat op -1 LP (zie ook 2.4.7). Effecten die schade voorkomen, werken niet tegen Fatal.

**Aggression (GB):** Je valt direct de persoon aan waar je op dit moment naar kijkt, totdat een van jullie twee op de grond ligt of 30 seconden verstreken is. Daarna mag je nog wel vechten, maar het hoeft niet. Deze call stopt Calm.

**Calm (GB):** Je houdt 30 seconden lang op met vechten en wordt rustig en kalm. Wanneer je aangevallen wordt of bedreigd wordt, stopt dit effect. Deze call stopt Aggression. De ontvanger is zich bewust van het effect, maar kan er tijdens het effect niet boos over worden.

**Charm (GB):** Gedurende 5 minuten, zie jij de werper als jouw beste vriend. Je doet alles wat iemand voor een goede vriend zou doen, maar ook niet meer. Aan het eind van het effect weet je niet meer dat je onder invloed was, tenzij het effect vroegtijdig onderbroken wordt.

**Confuse (GB):** de ontvanger kan 30 seconden geen vaardigheden of spreuken gebruiken, aanvallen, verdedigen, of meer dan een paar simpele woorden zeggen. Je kan nog wel lopen.

Dit effect stopt direct wanneer de ontvanger schade krijgt, of door een ander persoon een paar seconden geholpen wordt.

**Destroy (x):** Het soort wezen X wordt vernietigd. Deze call wordt voornamelijk gebruikt met de toevoeging “undead” of “demon”. Mogelijk is het wezen te sterk voor deze call, en zal “No Effect” gebruiken, of slechts schade ontvangen.

**Disarm:** Jouw wapen/schild/vastgehouden voorwerp wordt uit je handen geslagen of getrokken of om andere redenen laat je het vallen. Het wapen mag pas na 10 seconden weer opgepakt worden. Let op dat je het voorwerp niet te hard weggooit. Deze call werkt altijd op jouw belangrijkste wapen.

Als je het voorwerp niet los KAN laten omdat het vastgebonden zit, ontvang je in plaats daarvan twee schade op die locatie die op geen enkele manier gestopt kan worden.

**Dominate (x) (GB):** Je volgt 5 minuten lang de instructies op van de werper, mits deze niet suïcidaal zijn. Het aanvallen van jouw vrienden wordt specifiek niet als suïcidaal gezien.

Wanneer deze call gebruikt wordt met een soort die jij niet bent, bijvoorbeeld “Dominate Elf” en jij bent een dwerg, doet dit niets (zeg “No Effect”)

Deze call zorgt er NIET voor dat je de werper automatisch kan verstaan of begrijpen. Na afloop weet je dat je onder de invloed van deze call was.

**Entangle:** Je voeten worden vastgezet op je plaats door wortels die uit de grond schieten, drijfzand of lijm. Je staat voor 30 seconden vast op je plaats, je kunt met een wapen je voeten vrij maken, waardoor de spreuk maar 10 seconden duurt.

**Fear (GB):** Je wordt zo bang voor de werper, dat je 30 seconden lang vlucht voor die persoon en/of je verstopt buiten hun zicht. Pas na 30 seconden mag je stoppen met vluchten/verstopping en beginnen met terugkomen.

**Heal [x]:** De ontvanger geneest X Levenspunten. Deze call wordt vaak gecombineerd met een locatie (of Alle Locaties)

**No Effect:** Wordt gebruikt als reactie als een call of aanval niet werkt, om welke reden dan ook.

**Paralyze:** Je kan niet meer bewegen, spreuken werpen, vaardigheden gebruiken of praten. Je kan nog wel zien en horen. Na 30 seconden houdt dit effect op.

**Poison [x]:** Je ontvangt direct effect X, en na 5 minuten nogmaals. Vraag daarna een SL, het kan zijn dat het effect langer duurt. Let op! Deze call kan ook gebruikt worden voor een ziekte of vloek, dan geeft de SL jou hier informatie over.

Als de call zonder [x] gemaakt wordt (dus alleen “Poison”), ontvang je geen direct effect, maar moet je wel naar de SL.

**Shatter:** Het genoemde voorwerp is kapot, en moet gerepareerd worden voordat het weer gebruikt kan worden. Repareren kost meestal 5 minuten op een rustige plek en kan door iedereen gebeuren.

**Strike:** Je vliegt 5 stappen naar achteren en valt, je moet met een knie en een hand de grond aanraken.

**Torture:** 30 seconden lang ervaar je vreselijke pijn, waardoor je letterlijk niets anders kan doen dan

uitspelen dat je pijn hebt. Je kan niet lopen, praten, vaardigheden gebruiken, vechten, etc.

**Terror (GB):** Je wordt zo bang voor de werper, dat je 30 seconden lang vlucht voor die persoon en/of je verstopt buiten hun zicht. Pas na 30 seconden mag je stoppen met vluchten/je verstoppen en beginnen met terugkomen. Daarna blijf je 5 minuten op tenminste 3 meter afstand van de werper en kan je de werper niet aanvallen of iets anders tegen die persoon doen.

**Trip:** Je valt op de grond, en raakt met in ieder geval een knie en een hand de grond aan. Daarna mag je direct opstaan.

**Suppress:** Alle doorlopende magische effecten op het doelwit worden voor 5 minuten gestopt. Nieuwe effecten die ontvangen worden na de Suppress call werken zoals normaal en worden niet onderdrukt.

Wanneer een specifiek voorwerp of locatie genoemd wordt, wordt magie onderdrukt op dat voorwerp of die locatie. Als er geen locatie genoemd wordt, onderdrukt het doorlopende effecten op een wezen, maar niet op vastgehouden voorwerpen.

Suppress voorkomt niet dat wezens spreuken kunnen werpen, het onderdrukt alleen doorlopende effecten zoals Zegen, Stenen Huid, magische ziektes en magische giften. Het geneest geen giften of ziektes!.

Let op! Machtige bijzondere voorwerpen kunnen hier immuun voor zijn.

### 2.3.3 Handgebaren

**1 hand omhoog:** Je bent niet in het spel, en dus niet aanwezig. Reageer niet IC op de persoon maar blokkeer die persoon OC ook niet.

**Vinger omhoog met 1 hand:** Je bent onzichtbaar. Je kan nog gehoord worden, en dingen die je doet zijn wel zichtbaar.

**Twee vingers omhoog met 1 hand:** Je bent onzichtbaar en niet aanraakbaar. Sommige vaardigheden maken dit zichtbaar.

**Wijsvinger en Duim in L-vorm:** Je spreekt een andere taal op dit moment. Zeg welke taal je spreekt als

iemand dit vraagt. Let op: de vraag naar welke taal en het antwoord daarop is OC.

**Armen gekruist voor de borst:** Je concentreert je op een spreuk en kan geen vaardigheden gebruiken, spreuken werpen, aanvallen of verdedigen of lopen. Dit kan maar voor 1 spreuk tegelijk. Dit is IC zichtbaar. Het is alleen mogelijk iemands concentratie te breken door schade of calls, niet door fysiek aan de persoon te trekken of te duwen (dit is ook niet toegestaan).

**Armen wijd:** Dit gebaar hoort bij de Area call. Maak dit gebaar met beide armen opzij wanneer je deze call maakt.

## 2.4 Schade, bescherming en genezing

Tijdens het spel, met name in gevechten maar ook daarbuiten, is de kans aanwezig dat je personage gewond raakt. Voor verwondingen gebruikt Elbaria een systeem met Levenspunten (LP). Hoe meer levenspunten, hoe meer verwondingen een persoon kan krijgen voordat deze sterft.

### 2.4.1 Levenspunten en locaties

Elk personage heeft 5 locaties waar deze gewond kan raken. Namelijk: linkerbeen, linkerarm, rechterbeen, rechterarm en torso.

Op ieder van deze locaties heeft het personage een vast aantal LP, afhankelijk van diens vaardigheden. Wanneer alle LP op een locatie op zijn (en de locatie dus nul LP heeft) is deze locatie niet meer te gebruiken. Het verliezen van een levenspunt wordt ook wel "Schade krijgen" genoemd.

Wanneer het torso op 0 LP staat is een personage bewusteloos en stervende, ook als alle ledematen verder ongedeerd zijn. Zie hiervoor 2.4.6.

Verwondingen worden niet automatisch erger, het is niet nodig om het bloeden te stelpen of andere behandelingen te doen, anders dan LP herstellen.

### 2.4.2 Schade

Voor een fysieke aanval met een LARP-wapen, zoals een zwaard, werpmes of pijl, ontvang je schade op de locatie waar je geraakt wordt.

Bij een call wordt soms de locatie genoemd, wanneer er geen locatie genoemd wordt, ontvang je het effect op je torso.

Wanneer een spreuk geworpen wordt met "Magic Linkerarm" ontvang het doelwit 1 (magische) schade op je linkerarm. Wordt er in plaats daarvan alleen "Magic" geroepen, dan ontvangt deze 1 schade op het torso.

### 2.4.3 Bepantsering

Als je bepantsering draagt geeft dit een standaard aantal Bepantsering Punten (BP) op een locatie, afhankelijk van het type pantser en de gekozen vaardigheden. Verschillende harnassen over elkaar

heen dragen heeft geen effect. Het pantser dat je de hoogste BP geeft zal alleen effect hebben.

Als je schade krijgt op een gepantserde locatie gaat deze eerst van je BP af en pas daarna van je LP.

Wanneer bepantsering punten verloren zijn, door bijvoorbeeld gevechten, of spreuken, kost het 2 minuten om 1 BP te herstellen op 1 locatie. Hiervoor moet het pantser uitgedaan worden en is een rustige plek (zoals het kampement) nodig. Het is niet nodig actief uit te spelen dat het gerepareerd wordt, maar dat is wel leuk.

Bepantsering moet het grootste deel van een locatie bedekken, dus meer dan 50%, om te tellen.

### 2.4.4 Schilden

Schilden kunnen alle schade opvangen die fysiek op het schild komt. Wanneer een schild geraakt wordt met een call, komt deze call op het schild.

Schilden ontvangen 1 punt minder schade van alle effecten. Een gewone aanval veroorzaakt dus geen schade, een Double geeft 1 schade en een Triple doet 2 schade.

Nadat een schild 5 punten aan schade ontvangen heeft, gaat een schild kapot. Als het kapotte schild geraakt wordt, wordt de schade aan de arm gedaan waar het schild mee gedragen wordt of waar het aan vastzit.

Wanneer bepantsering punten verloren zijn, door bijvoorbeeld gevechten, of spreuken, kost het 2 minuten om 1 BP te herstellen op 1 locatie. Hiervoor is een rustige plek (zoals het kampement) nodig. Het is niet nodig actief uit te spelen dat het gerepareerd wordt, maar dat is wel leuk.

### 2.4.5 Genezing

Een personage begint elk evenement volledig gezond. Iedere nacht, tijdens je slaap, geneest een personage ook volledig van alle verwondingen en wordt weer wakker met alle LP.

Het is mogelijk dat de Spelleiding zegt dat dit afwijkend is in bepaalde situaties of door bepaalde effecten zoals ziektes en vloeken.

Er zijn ook andere manieren om verloren LP te herstellen, zoals spreuken, vaardigheden, drankjes en (magische) voorwerpen.

### 2.4.6 Sterven

Wanneer het torso op 0 LP komt te staan raakt een personage bewusteloos en kan dus niet meer bewegen, praten of vaardigheden gebruiken. Wanneer een personage 10 minuten lang 0 LP op het torso heeft, is het personage gestorven aan de verwondingen. Als, op welke manier dan ook, een personage weer 1 LP of meer op het torso krijgt, is deze niet langer bewusteloos en niet langer stervende.

Een gestorven personage kan mogelijk nog door krachtige magie of door machtige wezens tot leven gewekt worden, maar dit soort magie is zeer zeldzaam. Mocht een personage tot leven gewekt worden, krijgt deze altijd één waanpunt (zie 2.4.8).

### 2.4.7 Fatal

Wanneer een personage de call Fatal krijgt, staat diens torso op -1 LP en sterft binnen 5 minuten in plaats van de gebruikelijke 10. Dit komt door hoog niveau spreuken, sterke monsters, of opzettelijke grove moordpogingen. Om een personage van -1 naar 0 LP te brengen is niet elke soort genezing geschikt. Zie de vaardigheden en spreuken voor mogelijkheden.

Elk personage kan, door 10 seconden de tijd te nemen, een Fatal call toebrengen op een stervend en machteloos wezen. Hierbij wordt het hart verpletterd, het hoofd afgehakt, etc. Dit is een bewuste moordpoging.

### 2.4.8 Waanpunten

Een personage begint met 0 waanpunten, en kan door traumatische gebeurtenissen waanpunten krijgen. Denk aan martelingen, bezetenheid, sterven, bepaalde magie etc.

Wanneer een personage 3 waanpunten ontvangt, krijgt deze van de SL een waan, in overleg met de speler. Dit is een permanente mentale aandoening die pas verdwijnt wanneer het personage weer minder dan 3 waanpunten heeft. Bij 6 waanpunten komt daar een 2e, ergere aandoening bij, en bij 9

waanpunten opnieuw. Een personage dat uitcheckt met 9 waanpunten, is onspeelbaar geworden.

Het is mogelijk om waanpunten kwijt te raken, maar dit vereist actief spel en eigen inzet.

Een personage kan ook tijdelijke waanpunten ontvangen. Deze verdwijnen aan het eind van de dag, of op een later moment wanneer de SL dit aangeeft. Tijdelijke waanpunten geven ook een aandoening, maar deze verdwijnt weer wanneer het punt vervalt.

Meld altijd bij de SL wanneer je een 3e, 6e of 9e waanpunt ontvangt.

### 2.4.9 Ziekte, vloeken en Vergif

Giffen zijn vaak hevig en kortdurig. Ze werken snel en raken ook snel uitgewerkt. Zie ook de Poison call. Giffen hebben meestal een substantie die ze neutraliseert, deze zijn in het spel te ontdekken.

De oorsprong van ziektes is vaak onbekend. Sommigen zijn besmettelijk, sommigen komen uit de natuur, andere zijn (bijna) volledig onverklaarbaar. Ziektes veroorzaken vaak niet direct schade, maar geven een doorlopend effect. Alchemisten en volgers van de Lichaamsleer zijn vaak zeer geschikt om deze aandoeningen te verhelpen. De meeste ziektes gaan uiteindelijk ook vanzelf over.

Vloeken worden opzettelijk veroorzaakt en hebben een bovennatuurlijke bron. Net als ziekte geeft een vloek vaak een doorlopend effect. Afhankelijk van de soort vloek, kan een bewandelaar van een specifiek pad van pas komen. Een vloek gaat nooit vanzelf over, maar een vloek heeft altijd een specifieke voltooiing.

## 2.5 Magie

In Elbaria wordt veel gebruikgemaakt van magie. In dit hoofdstuk kan je de regels vinden hoe je hier mee om moet gaan, en welke beperkingen dit kent.

Het gebruiken van een spreuk wordt ook wel “een spreuk werpen” genoemd.

## 2.5.1 Bovennatuurlijke energie

Gebruikers van spreuken hebben een bovennatuurlijke energie, genaamd Mana. Deze wordt uitgedrukt in Mana Punten (MP).

Het gebruik van een spreuk kost altijd een bepaald aantal MP. Wanneer een personage niet voldoende MP heeft om een spreuk te werpen, kan dat niet.

## 2.5.2 Gebruik van een spreuk

Om een spreuk te werpen moet een personage de volgende dingen doen, in deze volgorde:

- 1) Wijs naar het doel met een lege hand, of maak het vereiste gebaar met lege hand(en).
- 2) Spreek de incantatie rustig en duidelijk uit. Bijvoorbeeld "Bij de macht van vuur, ik werp...".
- 3) Zeg de naam van de spreuk, gevolgd door de bijbehorende call.
- 4) Geef de vereiste MP uit.
- 5) Bij concentratie spreuken: kruis je beide armen voor je borst en houd deze gekruist zolang je de spreuk aanhoudt.

Let op! Lees goed de vaardigheden door, voor eisen aan incantaties en calls voor spreuken.

Merk op dat er minstens 1 lege, vrij beweegbare hand nodig is om een spreuk te werpen, en dat de gebruiker moet kunnen spreken. Als dat niet zo is, kan er geen spreuk geworpen worden. Daarnaast zijn er nog mogelijk andere voorwaarden genoemd bij de vaardigheid waarmee je de spreuk werpt.

Zowel de incantatie als de naam van de spreuk zijn IC te horen; iedereen weet dus welke kracht jij gebruikt voor de spreuk. De call is nooit hoorbaar, maar het effect is (soms) wel te zien of te horen; denk aan een duister pijl, of een vlammen zwaard..

## 2.5.3 Onderbreken van een spreuk

Het kan voorkomen dat de werper van een spreuk niet in staat is om de spreuk af te maken, omdat deze onderbroken wordt.

Het onderbreken van een spreuk kan komen door de volgende oorzaken:

- De werper verliest LP;

- De werper ontvangt een effect waardoor deze niet meer kan spreken of de armen niet meer kan bewegen;
- De werper ontvangt een effect dat het werpen verstoort, zoals Fear of Confuse;
- De werper besluit halverwege de spreuk niet af te maken;
- Wanneer de werper vindt dat een roleplay effect hen onderbreekt.

Wanneer een spreuk onderbroken wordt werkt de spreuk niet, maar de vereiste MP gaan niet verloren.

Wanneer een groter ritueel onderbroken wordt kunnen er ergere gevolgen zijn, dit zal de spelleiding beslissen.

## 2.5.4 Verbreken van concentratie

Een personage kan maar maximaal 1 concentratie-spreuk actief houden. Hiervoor moeten de armen gekruist voor de borst worden gehouden.

Alle effecten die een spreuk onderbreken, verbreken ook concentratie. Concentratie spreuken kunnen echter bepaalde effecten geven die het moeilijker maken om concentratie te verbreken, zoals bijvoorbeeld bij de spreuk Onschendbaarheid.

Er zijn ook acties die de spreuk verstoren die de werper zelf kan uitvoeren, deze staan vermeld bij de spreuk in kwestie.

**Let op!** Het is NOOIT acceptabel om de armen simpelweg weg te trekken.

## 2.5.5 Riten en Rituelen

### 2.5.5.1 Riten

Rites zijn kleine, vaak bovennatuurlijke, activiteiten waar je een spelleider bij nodig hebt. Hier wordt niets permanent bij opgeofferd, maar de uitkomsten zijn ook vaak klein. Hierbij kan gedacht worden aan allerlei zaken die een personage "zou moeten kunnen" vanuit hun achtergrond of pad, maar waar niet specifiek een vaardigheid voor is. Hieronder een paar voorbeelden wat een rite per pad kan zijn:

Geest

- sporen van de helden in het bos uitwissen
- het sneller laten groeien van een plant

- het sneller laten vergaan van een lijk

#### Spiritueel

- een gebed doen naar je god
- het aspect van je god bij een persoon versterken
- een exorcisme van een demoon uit een voorwerp of persoon

#### Fysiek

- kijken hoe je een voorwerp het beste kan slopen
- het aanpassen van je uitrusting
- proberen uit te zoeken waar op de kaart je ergens bent

#### Elementair

- de elementen in een voorwerp beïnvloeden
- een groot vuur uitmaken met wind of water magie
- uiterlijke kenmerken subtiel aanpassen met water magie

#### Mentaal

- bloed gebruiken om een artefact van energie te voorzien
- een nummer spelen om bepaalde gevoelens bij iemand op te roepen
- combineren van een rune met een andere substantie of krachtbron

- Een voorbereide locatie, bijvoorbeeld een getekende cirkel, een gezegde kamer, een plaats waar geesten rondwaren of een gekozen leyline. Deze plaatsen zijn zelden in de bewoonde wereld te vinden;
- Een aantal handelingen die de uitvoerders van het ritueel zullen nemen. Dit kan zeer breed zijn, van een diepe meditatie voor hun innerlijke kracht, tot het gebruik van alchemische ingrediënten of het aanroepen van de goden;
- Een of meerdere leiders die het ritueel sturen;
- Een of meerdere deelnemers die bijdragen aan het ritueel;
- Het offer dat gebracht wordt. Dit offer wordt permanent opgegeven. Hoe belangrijker en relevanter het offer, hoe groter het resultaat van het ritueel. Hierbij is het belang dat het een echt offer is; LP of MP hebben zo goed als geen waarde, net als zaken die weinig impact hebben op de deelnemers. Een offer dat gerelateerd is aan het doel van het ritueel zal meer bijdragen dan iets dat simpelweg sterk is;
- Een ritueel duurt minimaal 15 minuten en heeft minimaal 5 personen (leiders en deelnemers).

#### 2.5.5.2 Rituelen

Rituelen zijn een vorm van gezamenlijke magie, waarbij de handelingen een bovennatuurlijk effect teweeg moeten brengen. Het is voor alle paden mogelijk om een ritueel te starten of deel te nemen, maar de rituele leider kan alleen een ritueel van diens eigen pad uitvoeren (een bewandelaar van het Elementaal pad kan niet de goden aanroepen in een ritueel, of zal daar in ieder geval weinig succes in hebben).

Kom voor het uitvoeren van een ritueel altijd naar een SL om door te spreken hoe aan de eisen wordt voldaan, en wat het beoogde doel is.

Een ritueel heeft een aantal eisen:

## 2.6 Uitrusting en voorwerpen

Personages in Elbaria hebben vaak veel spullen bij zich, zowel direct op hun lichaam in tassen en buidels, als in hun bezit op andere plekken. Het stelen van spullen van andere spelers is GEEN deel van het spel, en is dus ook niet toegestaan onder de meeste omstandigheden.

Van vijanden (IC) stelen is uiteraard wel toegestaan.

### 2.6.1 Uitrusting van een personage

Het meeste bezit van een personage heeft geen waarde in het spel. Alleen zaken die het spel beïnvloeden moeten in-character gekocht, gevonden of gekregen worden. Denk aan componenten, magische drankjes en voorwerpen, etc. Kleding, wapens, voedsel, pantser, tenten, lantaarns, tassen, buidels en persoonlijke sieraden hebben hoeven niet aangekocht te worden bij het maken van een personage, maar kunnen wel IC verhandeld worden.

Personages kunnen een grote hoeveelheid spullen meenemen, maar het is verplicht om voor alle spullen een realistische prop mee te nemen, je kan niet 20 harnassen in je broekzak dragen. Geen prop = Geen voorwerp.

### 2.6.2 Kostuum

Kostuums hebben geen waarde in het spel, je kan alle soorten kleding dragen die je wil en mag zonder het te melden een ander of extra deel toevoegen aan een kostuum. Er zijn wel enkele eisen aan het kostuum dat een personage kan hebben.

Een kostuum moet passen bij de fantasy-middeleeuwse uitstraling van de LARP, andere stijlen zoals sci-fi, post-apocalyptisch en steampunk zijn niet toegestaan. Het is niet nodig om geheel historisch verantwoord gekleed te gaan, maar het gebruik van natuurlijk-ogende stoffen is wel aan te raden.

Zorg ervoor dat je in ieder geval GEEN OC-afbeeldingen, merken of teksten op je kleding hebt. Draag geen spijkerbroek of sportschoenen, en maak zo weinig mogelijk gebruik van duidelijk plastic.

Neem ook geen herkenbare voorwerpen mee uit populaire films, games of series zoals Lord of the

Rings, of The Witcher. Dit leidt erg af van de sfeer die we proberen te maken.

Het gebruik van OC (religieuze) symbolen is ook niet toegestaan. Ook dit kan namelijk erg afleiden van de sfeer.

### 2.6.3 Geld

Elbaria maakt gebruik van een enkel geldsysteem dat voor het gemak in de gehele wereld gebruikt wordt. Dat wil niet zeggen dat de prijzen overal gelijk zijn, maar wel dat iedereen dezelfde munten accepteert. De meeste personen gebruiken de Grote Florijn (GFL) als standaard munt.

- 1 Grote Florijn is 10 Kleine Florijnen
- 10 Grote Florijnen is 1 Shenain
- 100 Grote Florijnen is 1 Puck
- 1000 Grote Florijnen is 1 Draak

Om een idee van waarde te geven, een kleine florijn is ongeveer gelijk aan een euro voor dagelijkse voorwerpen.

In het spel zijn handelaren en vaklieden te vinden die spullen verkopen, zie hiervoor Hoofdstuk 6. Deze zullen prijzen hebben afhankelijk van het gebied waar ze zijn, hun eigen kunnen, beschikbaarheid van grondstoffen en mogelijk afhankelijk van hun mening over jou.

Er zal bijna altijd wel een manier zijn om geld te verdienen in het spel, maar soms moet dit wel opgezocht worden.

### 2.6.4 Bijzondere voorwerpen

Er bestaan meerdere soorten bijzondere voorwerpen in Elbaria.

Bijzondere voorwerpen, ook wel magische voorwerpen genoemd, zijn alle spullen die een bepaald bijzonder effect kunnen maken. Denk bijvoorbeeld aan een vlammend zwaard of een verblindend harnas, maar ook aan een lepel die jouw soep altijd precies zout genoeg maakt.

Bijzondere voorwerpen hebben altijd een aanwezigheid in het spel middels een voorwerp dat je zelf mee moet nemen. Ze zien er niet altijd extra speciaal uit, dat is afhankelijk van het voorwerp zelf.

Er zijn twee soorten bijzonder voorwerpen:  
Talismannen en Artefacten

Talismannen kunnen elke vorm hebben en dragen een specifieke spreuk in zich. Deze wordt geactiveerd wanneer de vooraf bepaalde situatie zich voordoet, bijvoorbeeld het trekken van een zwaard, het uitspreken van een bepaald woord, of iets anders. Wanneer deze ene spreuk gebruikt is, is het voorwerp niet langer bijzonder. Een Talisman houdt de spreuk slechts een paar dagen vast, en kan alleen gebruikt worden op het evenement waarop het gemaakt is.

Artefacten zijn permanent, en maken niet altijd gebruik van een specifieke spreuk. Ze verschillen van zeer klein (een hoed die altijd een beetje vochtig is) tot zeer machtig (een luchtschip).

Let op! Het bij je dragen van een grote hoeveelheid bijzondere voorwerpen kan negatieve gevolgen hebben. Stervelingen kunnen niet onbepaald veel macht aan zonder negatieve gevolgen.

### 2.6.5 Handel- en Brievendoos

In het koninkrijk Elbaria heeft het handelsgilde een groot netwerk van karavanen, handelsposten en opslagplekken. Op veel plekken in het koninkrijk zijn handelsdozen te vinden waar men spullen kan bestellen. Dit doet men door een brief met de gewenste spullen en de benodigde gelden in de handelsdoos te plaatsen. Een aantal keer per dag zal deze geleegd worden en na enige tijd zullen de spullen die zijn gevraagd worden geleverd door een vertegenwoordiger van het handelsgilde. Het kan zijn dat niet overal alles te koop is, zeker in de meer afgelegen gebieden zal de voorraad niet altijd even groot zijn. Ook zijn er niet oneindige hoeveelheden van alles. Een handelspost kan best 5 genezings drankjes hebben, maar een bestelling van 25 drankjes is zelden leverbaar. Als een bestelling niet kan worden voldaan dan zal het geld worden teruggegeven.

In deze bus kunnen tevens brieven gegooid worden die tijdens het spel geschreven worden.

## 2.7 Tussen evenementen

Tussen twee evenementen zit, meestal, evenveel tijd in-character als in de echte wereld. Een jaar in Elbaria duurt net zo lang als een jaar in het echt. Daardoor hebben personages veel tijd om dingen te ondernemen tussen evenementen.

### 2.7.1 Acties tussen evenementen

Personages kunnen GEEN spel-relevante acties ondernemen buiten evenementen. Het is niet mogelijk om bandieten te verslaan, kerkers te verkennen of jungle-expedities te starten.

Personages kunnen wel:

- Plaatsen en mensen bezoeken;
- Brieven sturen;
- Vaardigheden leren.

### 2.7.2 Brieven versturen

Het versturen van een brief in downtime gaat als volgt. Stuur de spelleiding een e-mail met de volgende informatie:

1. Een beschrijving naar welke persoon en naar welke plaats de brief moet. (bijv. Arnold de houthakker te Dilgt.);
2. Hoe de brief daar gaat komen (bijv. met behulp van het koeriersgilde);
3. Een foto van de brief die met de hand op papier is uitgeschreven (dus niet uitgetypt in een mail). De brief zelf moet bij incheck het volgende evenement aan de SL gegeven worden.

Als het IC mogelijk is, zal je het volgende evenement een reactie krijgen op jouw brief. Het kan zijn dat dat door IC-omstandigheden niet mogelijk is snel te reageren (of helemaal niet). Dit krijgt je OC te horen.

## 2.8 Talen

Alle personages, en de grote meerderheid van alle andere wezens in de wereld spreekt Teotisch, een taal die voortkomt uit de taal van het oude Theotische rijk. Daarnaast hebben een aantal culturen een eigen taal. Al deze talen zijn te leren voor een personage.

Tot slot bestaan er enkele bijzondere talen die (bijna) door niemand gesproken worden, zoals Ent, of

Demonisch of die helemaal niet meer gesproken worden, zoals Oud-Theotisch. Deze talen kunnen alleen met toestemming van de SL geleerd worden met een goede IC reden.

Bij het spreken van een andere taal dan Teotisch, maak een L-gebaar met een hand en zeg welke taal gesproken wordt. Geschreven tekst zal, als deze niet in Teotisch is, vermelden welke taal het is.

## 3 Personages

Iedereen in het spel heeft een personage. Wat een personage kan doen in het spel is voor een deel afhankelijk van diens vaardigheden. Niet overal is een vaardigheid voor, de meeste zaken worden simpelweg door de speler verzonnen. Is een personage goed in het bakken van brood, of juist in knopen leggen, of kan die heel goed zingen? Daar zijn geen vaardigheden voor, dit mag je uitspelen.

Zaken als magie, vechten, onderzoek en levenspunten zijn wel vaardigheden voor. Deze worden gekocht uit een lijst met Vaardigheid Punten (VP). Niet alle VP hoeft direct bij creatie uitgegeven te worden, er is geen beperking aan hoeveel VP bewaard mag worden.

### 3.1 Een nieuw personage

Een nieuw personage heeft de volgende eigenschappen

- 25 VP
- 1 Genus
- 1 Cultuur
- 1 pad
- 2 LP op elke locatie
- 0 Waanpunten
- 0 MP
- 10 Grote Florijnen
- Uitrusting volgens hun vaardigheden

Nieuwe personages starten met alle voorwerpen die ze nodig hebben om hun vaardigheden te gebruiken. Denk aan pantsers, wapens, pijlen, etc. Ook kleding en aankleding zijn gratis.

Sommige vaardigheden noemen specifieke materialen waar nieuwe personages mee starten, dit wordt vermeld bij de vaardigheden.

#### 3.1.1 De Helden van Elbaria

De speler-personages zijn allen Helden van Elbaria. Dat betekent niet dat iedereen een dappere ridder of wijze magiër moet zijn, maar het is wel de bedoeling dat alle personages als doel hebben dat ze de wereld op een positieve manier willen beïnvloeden.

Een Held is ook niet altijd lief of aardig. Helden zijn soms nors, kortaf of zelfs gemeen, maar een echte

held zal altijd iets willen doen voor de mensen om zich heen en zal nooit de andere helden verraden.

De Helden van Elbaria hebben vaak ook eigen doelen, maar deze doelen zijn niet in tegenstelling tot het overkoepelende doel van alle helden samen.

Het is altijd mogelijk dat, in de loop van het spel, een personage bepaalde dingen doet waar ze achteraf niet blij mee zijn, of in opspraak komt, of zelfs boosaardige acties uitvoert. Dat is niet direct het einde, maar een pad naar groei en zelfverbetering.

Uiteindelijk is het de bedoeling dat alle Helden ruwweg samen streven naar een gemeenschappelijk doel.

De spelleiding wil daarom graag een korte uitleg waarom jouw personage een Held is.

### 3.2 Vaardigheden aankopen

Elk evenement ontvangt een personage "Vaardigheid Punten" (VP). Met deze VP kunnen nieuwe vaardigheden aangekocht worden.

Sterkere vaardigheden kosten meer VP, dus een personage zal moeten kiezen tussen meerdere, minder sterke vaardigheden of een kleiner aantal sterke vaardigheden.

#### 3.2.1 Vaardigheidspunten verdienen

Bestaande personages verdienen 1 (VP) per gespeelde dag. Een driedaags evenement is dus 3 VP waard voor een bestaand personage. Deze worden aan het eind van het evenement toegekend.

##### 3.2.1.1 VP Spaarpot

Elke deelnemer (niet personage) heeft daarnaast een VP-spaarpot. Wanneer een deelnemer meedoet aan een evenement, maar geen speler is, verdient deze 2VP voor hun spaarpot. Deze spaarpot kan de deelnemer inzetten om een personage extra VP te geven; dat kan een bestaand personage zijn, of een nieuw personage.

##### 3.2.1.2 VP Erfenis

Wanneer een bestaand personage komt te overlijden, of permanent niet meer gespeeld wordt door een deelnemer, kan deze een "erfenis" van 1VP per

gespeeld evenement meegeven aan een nieuw-te-maken personage.

Neem voor het gebruiken van de spaarpot of erfenis ruim voor het evenement contact op met de spelleiding.

### 3.2.2 Pad-vaardigheden aankopen

Bij het aankopen van een nieuwe vaardigheid van jouw pad moet in-spel logisch zijn. Bij voorkeur wordt het uitgespeeld, of anders bij de SL toegelicht hoe het geleerd wordt. Hoe hoger het niveau van de vaardigheid, des te lastig het wordt om dit te leren.

Een speler moet dit zelf aangeven bij de spelleiding.

De spelleiding kan, voornamelijk voor hoog-niveau vaardigheden, besluiten dat voor deze vaardigheid een bepaalde queeste of activiteit nodig is; dit gaat in overleg met de speler.

### 3.2.3 Algemene vaardigheden aankopen

Algemene vaardigheden kunnen worden gekocht zonder speciale uitleg.

### 3.2.4 Verborgene vaardigheden

Er bestaan enkele verborgene vaardigheden in het spel. Deze kunnen niet geleerd worden tijdens het maken van een personage, maar moeten in het spel gevonden en geleerd worden. Hiervoor is altijd een specifieke leraar, proces of gebeurtenis nodig.

- Bewandelaars van het Spiritueel pad kunnen naast de genoemde Goden ook andere, in spel te ontdekken, goden aanhangen.
- Bewandelaars van het Geest pad kunnen op een bepaalde manier zielen van bewuste wezens binden
- Sommige bewandelaars van het Geest pad zeggen andere totems te kunnen binden dan de algemeen bekende totems.
- Sommige paladijnen kunnen mogelijk sterker worden dan anderen.
- Er zijn avatars die meer macht bezitten dan standaard avatars.
- Volgers van het pantheon kunnen een vorm van heilige of personificatie van hun god worden

- Volgers van chaosgoden veranderen soms in onsterfelijke demonen
- Er gaan geruchten over runen die niet in de elementair, spiritueel of geest runenset zitten.
- Er zijn vele alchemistische dranken die niet algemeen bekend zijn. Geruchten gaan over onsterfelijkheid, het genezen van wanen en andere machtige mengsels

Wanneer je interesse hebt in een van deze vaardigheden, neem dan contact op met de spelleiding.

### 3.2.5 Hoog-niveau gesprek

Wanneer een personage 60VP heeft bereikt op een evenement, volgt een gesprek met de spelleiding over de toekomst van het personage. Hier wordt gepraat over wat de toekomstige plannen zijn, welke rol het personage speelt en gaat spelen in de Elbaria setting. Op deze manier hopen we een leuke spelverdeling te houden tussen ervaring en nieuwe personages.

## 4 Genus en Cultuur

### 4.1 Algemeen

Binnen Elbaria bestaan een groot aantal soorten en culturen. Deze hebben allemaal een of meer unieke kenmerken.

Binnen de wereld van Ulk is de genus bepalend voor de genetische kenmerken, zoals een half-ork, elf of mens. Een cultuur beschrijft welke normen, waarden en gewoontes een personage heeft. Het is mogelijk om elke combinatie van genus en cultuur te spelen, maar de meeste soorten hebben wel voorkeursculturen.

Neem bij een nieuw personage altijd minstens een maand van te voren contact op met de spelleiding als je niet een voorkeurscultuur speelt bij jouw gekozen genus. De SL zal mogelijk feedback op je personage geven als de combinatie onorthodox is.

Merk op dat er geen uiterlijke kenmerken beschreven worden die niet veranderd kunnen worden, zoals lengte, lichaamsbouw etc. Ook wordt er binnen Elbaria geen verschil gemaakt op basis van geslacht of gender. Er worden WEL harde eisen gesteld aan hoe een Genus eruitziet, het is bijvoorbeeld niet toegestaan om een elf te spelen zonder puntoren.

#### 4.1.1 Half-half genussen

Je mag twee genussen met elkaar combineren om zo tot een unieke combinatie te kunnen komen. Regeltechnisch kies je dan de speciale eigenschappen van één van de twee genussen en gelden die voor jouw personage.

Voorbeeld: Anna wil een half-Elf-half-Mens spelen, met een Elf als moeder en een Mens als vader. IC staat Anna bekend als een half-elf, en noemt zichzelf ook zo. Regeltechnisch besluit Anna om de regels voor een Elf te gebruiken, en krijgt dus alle kenmerken van een Elf, inclusief de speciale eigenschap om 1x per dag confuse of charm calls te weerstaan, en de eis om puntoren te dragen.

### 4.2 Genus

Hier is een beschrijving van elke speelbare genus te vinden. Dit zijn niet de enige die rondlopen in de

wereld, en zijn vele niet-speelbare wezens die niet in deze lijst staan. Voor meer informatie over genussen die hier niet tussen staan, mag je altijd de spelleiding mailen.

#### 4.2.1 Dwerg

Dwergen zijn mensvormigen met een stevige bouw en grote lach. Dwergen zijn niet snel te kleineren en jij brengt iedereen naar de grond bij de verkeerde opmerking.

**Uiterlijk:** Dwergen hebben zeer veel gezichtshaar. Dit is niet altijd een baard, soms betreft het een grote snor, of lange weelderige bakkerbaarden. Hierbij is geen verschil tussen mannen en vrouwen.

**Leeftijd:** Volwassen: 101 - Bejaard: 251 - Maximum: 300

**Voorkeurscultuur:** Kra'astiaan, Mor-Doraki.

**Speciale eigenschap:** Het personage mag 1 keer per dag een Strike effect gooien op aanraking als het personage ongewapend is.

#### 4.2.2 Elf

Elven zijn wezens die zeer gracieus zijn. Vaak zijn elven te vinden in gebieden van schoonheid of kalme natuur. Elven zijn vaak te herkennen aan hun karakteristieke puntoren.

**Uiterlijk:** Elven hebben puntoren.

**Leeftijd:** Volwassen: 121 - Bejaard: 361 - Maximum: 400(+ enkelen kunnen veel, veel ouder worden)

**Voorkeurscultuur:** Illatriaan, Bladgeborene, Zeevaarder

**Speciale eigenschap:** Het personage mag 1x per dag "no effect" roepen tegen een confuse of charm call.

#### 4.2.3 Gnom

Gnomen zijn vaak vrij luid. Ze leven veelal in kleine gemeenschappen, zowel in de stad als in de leegtes van bossen. Gnomen hebben altijd wild gekleurd haar, sommigen hebben slechts enkele plukken of strepen, en anderen het gehele haar.

**Uiterlijk:** Gnomen hebben wild gekleurd haar (in strepen of geheel)

**Leeftijd:** Volwassen: 81 - Bejaard: 221 - Maximum: 250

**Voorkeurscultuur:** Gallemantier.

**Speciale eigenschap:** Het personage krijgt aan de start van elk evenement 2 GFL.

#### 4.2.4 Ork

Grote, groen getinte wezens, orken hebben vaak een stevige en gespierde bouw met forse snijtanden.

**Uiterlijk:** Orken hebben een groenige huid, in meer of mindere mate, dit hoeft niet egaal te zijn, sommige orken hebben vlekken of vegen.

**Leeftijd:** Volwassen: 16 - Bejaard: 51 - Maximum: 60

**Voorkeurscultuur:** Geen, Orken hebben geen eigen thuisland en leven altijd in andere culturen.

**Speciale eigenschap:** Het personage mag 1x per dag 1 LP genezen op een lichaamsdeel

#### 4.2.5 Mens

Bij verre het meest veelvoorkomende en veelzijdige genus, er zal geen mens zijn zoals een ander. Van gespierd tot dun, van kaal tot bossen met haar, mensen zijn er in alle soorten en maten.

**Uiterlijk:** Mensen hebben geen specifieke uiterlijke eisen.

**Leeftijd:** Volwassen: 21 - Bejaard: 81 - Maximum: 100

**Voorkeurscultuur:** Aika, Enobi, Groot-Elbariaan, Tarraki, Solaar, Zeevaarder

**Speciale eigenschap:** Mensen beginnen een nieuw personage met 1 extra VP

#### 4.2.6 Halflingen

Halflingen houden van het goede leven. Wel voorzien van je natje en je droogje. Voldoening vinden in het gestage ritme van het leven met tijd om te werken en genoeg tijd om te rusten. Toch zijn er halflingen die dromen van verre reizen en avonturen. Open en welwillend (en misschien een beetje naïef) trekken ze de wereld tegemoet.

**Uiterlijk:** Halflingen hebben veel haar op de bovenkanten van hun handen en voeten.

**Leeftijd:** Volwassen: 41 - Bejaard: 101 - Maximum: 120

**Voorkeurscultuur:** Heuvelen

**Speciale eigenschap:** Halflingen kunnen zich 1x per dag verstoppen in de wildernis (steek 1 vinger op). Dit duurt totdat ze weer gaan lopen.

## 4.3 Culturen

Hier is een beschrijving van elke speelbare cultuur te vinden. Er zijn meerdere andere, kleinere culturen te vinden, en ook binnen de cultuur zijn er verschillende stromingen. Voor meer informatie over de cultuur zelf, zie ook het Settingboek.

Als je een andere cultuur wil spelen, neem dan contact op met de spelleiding.

### 4.3.1 Aika

De Aika leven enigszins geïsoleerd in de moerassen en oerwouden in het zuiden van het continent. Deze matriarchale samenleving hecht veel waarde aan het samenwerken met de natuur en haalt bijna alle materialen uit jagen en verzamelen, zonder veel landbouw of industrie.

Aika leven vaak in dezelfde gebieden als de bladgeborenen, maar laten deze graag met rust.

Anderen vinden vaak dat de Aika ouderwets en achtergesteld zijn.

**Woonplaats:** Sprakknaparana moeras en bos, Oeterwald, Otrera

**Uiterlijk/Stijl:** Aika kleding zich in bruine en groene kleding waarmee ze praktisch tussen de bomen en struiken kunnen bewegen. Ze dragen veel tassen en bidels om hun verzamelde spullen mee te nemen.

**Voornaamste soorten:** Mens

**Taal:** Groenspraak

**Speciale Eigenschap:** Het personage mag één keer per uur in de natuur zoeken naar geneeskrachtige planten, diegene die deze planten consumeert, geneest direct 1 LP op een locatie naar keuze. Geneeskrachtige planten blijven slechts 5 minuten goed, als ze daarna aan iemand worden toegediend doen ze niets meer.

### 4.3.2 Bladgeborenen

Bladgeborenen zijn ware levensgenieters, en houden van dans, poëzie, muziek en andere kunst.

Bladgeborenen wonen vaak in dezelfde gebieden als Aika, en vinden dat over het algemeen geen enkel probleem, zolang ze elkaar maar met rust laten.

De meeste buitenstaanders zien Bladgeborenen als frivol, en vinden dat ze de problemen in de wereld ontkennen.

**Woonplaats:** Alle bossen.

**Taal:** Groenspraak

**Uiterlijk/Stijl:** Fijne, geraffineerde stoffen in simpele kleding, maximaal comfort zonder dat het in de weg zit. Bladgeborenen dragen vaak complexe en uitbundige hoeden of een andere “overdreven” kledingstuk.

**Voornaamste soorten:** Elf

**Speciale Eigenschap:** Het personage start elk evenement met twee door de sl gekozen dranken.

### 4.3.3 Enobi

De Enobi zijn een nomadisch volk dat leeft in de woestijn. Ze reizen veel rond tussen oases waar ze met elkaar en andere landen de handel bedrijven. Doordat de onbegaanbare woestijn tussen twee grote bewoonde gebieden ligt, vormen de Enobi een belangrijke handelsverbinding.

Buitenstaanders zien de handelsgeest van Enobi vaak aan voor hebzucht en hun trotste cultuur voor geheimzinnigheid.

**Woonplaats:** De Woestijn de Leegte

**Uiterlijk/Stijl:** Kleding die past bij de woestijn. Dunne, lange gewaden, hoofdbedekking. Enobi hechten veel waarde aan het tonen van rijke sieraden en decoraties.

**Voornaamste soorten:** Mens

**Taal:** Elbariaans

**Speciale Eigenschap:** Het personage start elk evenement met twee door de sl gekozen runes.

#### 4.3.4 Gallemantier

Gallemantie is een land dat op een onbekende plek ligt, diep onder de grond, en is alleen bereikbaar door teleportatie of door middel van onderzeeërs die de Gallemantiers zelf bedienen. De Gallemantiers gebruiken in hun thuisland magie voor alles, inclusief experimenten die andere als onverstandig zouden bestempelen, en hebben daar ook een bijna onbepaalde bron van. Ze zijn vaak licht geïrriteerd dat dat op andere plekken niet zo is.

Andere culturen zien Gallemantiers als chaotisch en druk.

**Woonplaats:** Gallemantie.

**Uiterlijk/Stijl:** Puntmutsen zijn de hoogste mode in Gallemantie. Vaak horen hier gewaden in dezelfde stijl bij.

**Voornaamste soorten:** Gnoom

**Taal:** Gallemantisch

**Speciale Eigenschap:** Het personage start elk evenement met een door de SL gekozen talisman.

#### 4.3.5 Getekenden

De getekenden zijn personen met een chaos-invloed uit de oude chaosoorlogen, of uit een andere bron. Recent zijn daar degenen bijgekomen die onder de Schaduw van Dao vielen en hem dienden. Ook al is de invloed van de Schaduw weg, het wantrouwen en de smet van Chaos blijven bestaan. De getekenden zijn vaak niet welkom onder de rest van de bevolking.

**Woonplaats:** Overal, maar zelden in steden en dorpen.

**Uiterlijk/Stijl:** De Getekenden hebben een chaos mutatie ergens op hun lijf, ziel of geest.

**Voornaamste soorten:** Alle

**Taal:** Geen eigen taal, vrije keus uit andere talen

**Speciale Eigenschap:** Het personage start met 1 chaosmutatie, die door de SL wordt bepaald.

#### 4.3.6 Groot-Elbariaan

Groot-Elbaria beslaat het overgrote deel van de bekende wereld. Ondanks vele oorlogen en rampen bestaat het koninkrijk voort, onder leiding van de Elbariaanse Adel zijn vele kleine culturen ontstaan die elk net een beetje anders zijn, maar samen onder Groot Elbaria vallen.

**Woonplaats:** Overal.

**Uiterlijk/Stijl:** Geen voorgeschreven stijl.

**Voornaamste soorten:** Mens

**Taal:** Elbariaans

**Speciale Eigenschap:** Het personage krijgt 1 extra VP bij het maken van een personage.

#### 4.3.7 Heuvelingen

De bewoners van de heuvelen zijn lange tijd onderdrukt geweest in hun eigen land, maar zijn begonnen aan een opleving in hun cultuur. Ze hechten veel waarde aan familie, comfort en samen eten. De heuvelingen zijn niet erg reislustig, maar een enkeling onderneemt graag een reis om te leren over andere plaatsen, culturen en maaltijden.

In de ogen van anderen zijn de heuvelingen vaak saai en burgerlijk

**Woonplaats:** Halflingenland, Heuvelen.

**Uiterlijk/Stijl:** Rustieke, comfortabele kleding met veel zakken en herinneringen aan hun thuis. Vaak extra eten om uit te delen, en spullen om te koken.

**Voornaamste soorten:** Halfling, Gnoom

**Taal:** Halfling

**Speciale Eigenschap:** Wanneer je een goede maaltijd (ontbijt, lunch of avondeten) hebt geconsumeerd ontvang je één van de volgende effecten:

- Het personage geneest 2 LP vrij te verdelen over je locaties
- Het personage wordt immuun voor het volgende negatieve geest beïnvloedende effect dat je deze dag ontvangt (stapelt niet met zichzelf of andere effecten).

#### 4.3.8 Illatria

Illatria is het thuisland van de Elven. De Illatriaanse cultuur kenmerkt zich door een sterk besef van status. Status is zeer belangrijk voor een Illatriaan, de samenleving is opgebouwd uit een groot aantal adelshuizen, met een strikte hiërarchische orde binnen en tussen deze huizen.

In de ogen van anderen zijn Illatrianen vaak hautain en elitair.

**Woonplaats:** Illatria

**Uiterlijk/Stijl:** Zachte stoffen, sieraden, hoge kwaliteit, zijde en al het andere wat duur en exclusief is.

**Voornaamste soorten:** Elf

**Taal:** Elfs

**Speciale Eigenschap:** Het personage kan één keer per evenement een voorwerp via de handelspost kopen met korting. De korting wordt door de SL bepaald.

#### 4.3.9 Zeevaarders

De Boekaniers zijn ontstaan uit een verzameling van Maegelhensker handelaren, Viking zeevaarders en Hooglandse varende plunders. Na de Schaduw van Dao zijn deze zeevarende culturen samengegaan tot een algemene groep die zeer trots is op hun kracht en taaheid en doorzettingsvermogen.

Ze zijn in de ogen van anderen vaak lichtgeraakt en hebzuchtig.

**Woonplaats:** Eilanden als de Hooglanden en Meudeleunde, in havensteden maar vooral op hun schepen.

**Uiterlijk/Stijl:** de Zeevaarders dragen van alles en nog wat, afhankelijk waar ze origineel vandaan komen. Vaak is de kleding praktisch en vaak gerepareerd. Hooglandse plunders dragen vaak ook een kilt.

**Voornaamste soorten:** Mens, Elf

**Taal:** Geen eigen taal, vrije keus uit andere talen

**Speciale Eigenschap:** Het personage mag één keer per gevecht een *trip* of *entangle* effect negeren.

#### 4.3.10 Kra'astiaan

De Kra'astiaanse cultuur is ontstaan onder de leiding van de reuzen. Toen de reuzen begonnen zijn aan het reinigen van het magisch vervuild gebied, hebben de Kra'astiaanse dwergen het volledig functioneren van de samenleving overgenomen. Ze zijn als gevolg heel dienend ingesteld, houden van correcte omgangsvormen en weten precies "hoe het hoort".

Anderen vinden Kra'astianen voetvegen en snobberig.

**Woonplaats:** Kra'ast

**Uiterlijk/Stijl:** Netjes, strak in het pak. Bediendenkleding is standaard. Snorren zijn vaak een persoonlijke trots.

**Voornaamste soorten:** Dwerg

**Taal:** Kra'ast

**Speciale Eigenschap:** Het personage kan twee keer per dag de call "*Suppress*" op een aangeraakt voorwerp uitspreken.

#### 4.3.11 Mor-Dorak

De Mor-Dorak cultuur is ontstaan in de grotten onder Mor-Dorak. De dwergen hier zijn standvastig en

volhardend, zoals noodzakelijk onder de bergen. De Mor-Doraki werken hard en feesten harder; zijn meesters in steenhouwen, smeedwerk en het brouwen van bier en andere dranken. Veel Mor-Doraki zullen zich voorstellen met hun ambacht in plaats hun familienaam.

De Mor-Doraki staan bekend als koppig en gesloten bij sommige anderen.

**Woonplaats:** Mor-Dorak en Karakha Mount

**Uiterlijk/Stijl:** Duidelijk zichtbaar ambacht, grote kleding die het lichaam breder maakt, veel hoekige details. Eventueel hebben ze een grote baard waar ze trots op zijn.

**Voornaamste soorten:** Dwerg

**Taal:** Dwergs

**Speciale Eigenschap:** Het personage mag een keer per dag de directe effecten van een poison effect negeren. Kom daarna nog wel naar de spelleiding toe.

#### 4.3.12 Solaar

De Solaren in Elbaria zijn na de dood van hun Zonnekeizer opnieuw vrij om te doen wat ze willen. In hun thuisland bouwen ze opnieuw hun samenleving op, in de rest van Ulk proberen ze het stigma van de Solaarse invasie af te schudden door zich behulpzaam en vriendelijk op te stellen.

De meningen over Solaren zijn sterk verdeeld, en vooral afhankelijk van in hoe verre men onder Solaarse bezetting geleefd heeft. Ten westen van de Woestijn der Leegte koestert men meer wrok dan in het oosten.

**Woonplaats:** Volksrepubliek Solaria

**Uiterlijk/Stijl:** Solaren dragen hun traditionele getatoeëerde strepen in het gezicht, verder lange gewaden voor de hogere rangen en praktische kleding voor minder belangrijke mensen.

**Voornaamste soorten:** Mens

**Taal:** Solaars

**Speciale Eigenschap:** Het personage kan een ander personage helpen met een vaardigheid die 10 minuten of langer duurt. Door jouw hulp wordt er 5 minuten van de totale duur afgehaald.

#### 4.3.13 Tarraki

De Tarraki zijn een rondreizend volk dat graag gezien wordt vanwege hun verhalen en vertier, evenals het nieuws dat ze vaak meebrengen, net als de kleinhandel waar ze bekend om zijn. Tarraki verwelkomen op hun beurt iedereen die respect voor hun cultuur heeft, en delen graag een kop thee en een goed verhaal.

Sommigen vinden de Tarraki vreemde buitenstaanders die niets te zoeken hebben bij hen in de buurt.

**Woonplaats:** Voornamelijk in Groot-Elbaria

**Uiterlijk/Stijl:** Kleurrijke, zwierige kleding met veel kleine snuisterijen.

**Voornaamste soorten:** Mens, maar allen zijn welkom.

**Taal:** Geen eigen taal, vrije keus uit andere talen

**Speciale Eigenschap:** Het personage ontvangt aan het begin van elk evenement een lokaal gerucht.

## 5 Paden en vaardigheden

### 5.1 Toelichting

Elk personage heeft een pad, deze wordt gekozen bij het maken van een personage. Dit pad is de hoofdrichting van de ontwikkeling van een personage, en bevat vaardigheden die uniek zijn voor dat pad.

Voor het kopen van een vaardigheid is het altijd een vereiste om de voorgaande vaardigheid al te hebben.

Er is een apart “Algemeen” pad. Alle personages kunnen vrij vaardigheden kiezen uit deze algemene groep.

Er wordt in het regelboek gesproken over een gebruiker van het pad, maar het personage kan een andere naam gebruiken zoals magiër, soldaat, monnik of kruidenkenner.

#### 5.1.1 Vaardigheden buiten de paden

Personages kunnen vanuit hun achtergrond vaardigheden hebben buiten de hier beschreven vaardigheden om. Denk aan “navigator op een zeilschip”, “archeoloog”, “boekbinder” of “schoenmaker”.

Dit soort vaardigheden geeft geen directe speciale voordelen. Een smid krijgt geen sterker harnas. Het is natuurlijk wel mogelijk om leuk spel te maken met dit soort mogelijkheden, en het is zeker mogelijk om vaardigheden uit een achtergrond nuttig toe te passen in het spel.

## 5.2 Algemeen pad

Alle paden mogen vaardigheden kopen uit het algemene pad. Er zijn geen aanvullende restricties of vereisten voor deze vaardigheden.

### 5.2.1 Vaardigheden

Vaardigheid	VP	Beschrijving	Vereisten
Lezen en schrijven	0	Kunnen lezen en schrijven	
Dolk Vechten	0	Vechten met een dolk	
Werpwapens	2	Werpwapens gebruiken	
1-handig vechten	2	Vechten met een 1-handig wapen	Dolkvechten
Twee-wapen vechten	2	Vecht met 2 wapens tegelijk	1-handig vechten
Staf-verdediging	2	Verdedig, maar val niet aan, met staf	
Boogschieten	4	Gebruik van boog en kruisboog	Oc: wapenmeester controle
Licht harnas	3	Gebruik licht harnas voor 1 BP	
Medium harnas	3	Gebruik medium harnas voor 2 BP	Licht harnas
Klein schild	4	Gebruik een klein schild	
Inkomen	4	Een inkomen per evenement	
Adel	6	Een adellijke rang en landgoed	alleen bij maken personage, of IC verkrijgen
LP 3 en 4	4 / 6	Krijg 1 extra LP op elke locatie	
Onderzoek	4	Onderzoek zaken vanuit jouw kennis	
Ziener	8	Krijg visioenen en lees het verleden van objecten	alleen bij maken personage, of door een IC gebeurtenis.
Maken Bijzonder Voorwerp	5	Maak bijzondere voorwerpen	
Grondstoffen Verzamelen	4	Ruwe grondstoffen vinden die lokaal voorkomen.	
Spoorzoeken	3	Vind sporen	
Vuil spel	5	Sloten openen, vallen onschadelijk maken, zaken op waarde schatten en contacten met de onderwereld.	
Beheers Taal	2	Leer en beheers een nieuwe taal	



#### 5.2.1.1 *Lezen en schrijven*

Dit personage kan lezen en schrijven in de talen die deze spreekt.

#### 5.2.1.2 *Dolk Vechten*

Dit personage kan vechten met een dolk of ander wapen tot 40 cm.

#### 5.2.1.3 *Werpwapens*

Het personage kan gebruik maken van kernloze werpwapens van alle types.

#### 5.2.1.4 *1-handig vechten*

Dit personage kan vechten met een 1-handig wapen met een lengte tot 110 cm.

#### 5.2.1.5 *Twee-wapen vechten*

Dit personage kan vechten met twee wapens met een lengte tot 110 cm.

#### 5.2.1.6 *Staf-verdediging*

Met deze vaardigheid kan een personage zichzelf verdedigen met een staf. Het is niet toegestaan om aan te vallen, of de staf dreigend of aanvallen te gebruiken. Mocht de staf toch per ongeluk iemand raken doet deze 0 schade (gebruik de call "Nul schade"). De staf moet met 2 handen vastgehouden worden en moet altijd een geschikt larp-wapen zijn.

#### 5.2.1.7 *Boogschieten*

Het personage met deze vaardigheid kan gebruik maken van pijl-en-(kruis)boog. Pijlen veroorzaken, net als andere larpwapens, 1 punt schade op de locatie die ze raken.

#### 5.2.1.8 *Licht harnas*

Het personage kan een licht harnas dragen dat 1 BP geeft op elke locatie die minstens 50% bedekt is met dit soort harnas. Licht harnas bestaat uit een

gambeson, huiden of gehard leer. Het personage kan dit harnas tevens herstellen.

#### 5.2.1.9 *Medium harnas*

Het personage kan een medium harnas dragen dat 2 BP geeft op elke locatie die minstens 50% bedekt is met dit soort harnas. Medium harnas bestaat uit een maliën, kleding versterkt met niet-overlappende platen metaal en soortgelijke harnassen. Het personage kan dit harnas tevens herstellen.

#### 5.2.1.10 *Schildgebruik*

Dit personage kan vechten met een klein schild met een diameter tot maximaal 60cm. Het schild heeft 5 BP en ontvangt 1 schade minder van alle aanvallen.. Het personage kan dit schild tevens herstellen.

#### 5.2.1.11 *Inkomen*

Deze vaardigheid mag tot 3 keer gekocht worden. Het betreft elke keer een andere inkomstenbron.

Deze vaardigheid mag alleen gekocht worden tijdens het maken van een personage, of na het in-spel verkrijgen van een grote rijkdom of inkomensbron. Voor het kopen van deze vaardigheid moet altijd contact opgenomen worden met de spelleiding.

Dit personage heeft een inkomen dat komt uit investeringen, bedrijven, handel, of een andere bron.

Aan het begin van elk evenement wordt met een (zeszijdige) dobbelsteen gerold, het personage ontvangt een Grote Florijn per gerold punt, plus vier. Door middel van slim spel (of dom geluk) kan het inkomen hoger of lager worden gedurende de loopbaan van een personage.

#### 5.2.1.12 *Adel*

Deze vaardigheid mag alleen gekocht worden tijdens creatie of na het in-spel verkrijgen van een adellijke titel. Voor het kopen van deze vaardigheid moet altijd contact opgenomen worden met de spelleiding.

Dit personage is van adel, omdat de ouders van adel zijn en de titel geërfd is, of omdat hen een landgoed en titel is toegewezen.

De rangen van adel zijn als volgt. Voor de lage adel: Jonker, Ridder, Baronet, Baron, Burggraaf, Graaf. De rangen van de hoge adel zijn: Markies, Hertog, Groot Hertog, Prins. Voor meer informatie over de rangen zie het Wereldboek.

Een nieuw personage van adel begint altijd met de rang van Ridder. Voor het spelen van een Jonker is deze vaardigheid niet vereist, maar een Jonker kan nooit een hogere rang krijgen zonder deze vaardigheid aan te kopen.

De rang van de adel is afhankelijk van economische macht (in de vorm van geld, bevolking, goederen en land), politieke invloed (in de vorm van connecties, diensten, verdragen, etc) en militaire macht (in de vorm van soldaten, forten, etc). Dit wordt bijgehouden door de spelleiding. Wanneer deze groeien en dit erkend wordt, krijgt de adel een hogere rang.

Personages van adel hebben zowel privileges als verplichtingen. Adel heeft toegang tot opbrengsten van hun landgoed, maar ook de verplichting om het landgoed goed te verzorgen, wat kosten met zich meebrengt. Dit wordt over het algemeen uitgespeeld in briefwisselingen met het landgoed of via boodschappers. Tussen evenementen door kunnen personages ook zelf naar hun landgoed gaan om zaken te regelen. Binnen het spel kunnen adellijke spelers dingen doen die hun landgoed ten goede komen (of juist niet).

Deze vaardigheid moet gezien worden als roleplay vaardigheid waarbij invloed verkregen wordt, een speler die extra geld wil kan beter de vaardigheid Inkomen kopen.

#### *5.2.1.13 LP 3 en LP 4*

Het personage heeft 1 extra LP. Deze vaardigheid kan twee keer aangekocht worden, de eerste keer kost dit 4VP, de tweede keer 6VP.

#### *5.2.1.14 Onderzoek*

Het personage is goed in het krijgen van inzicht in zaken die met hun Pad en achtergrond te maken hebben en het krijgen van nieuwe kennis die niet direct duidelijk is voor anderen.

Het personage maakt hierbij gebruik van hun pad, dus een gebruiker van het Spiritueel pad doet spiritueel onderzoek en kan zaken ontdekken die daaraan gerelateerd zijn, maar een gebruiker van het Geest pad kan weer andere zaken ontdekken.

Het gaat om onderzoek te plekke, zoals het aanvoelen van energie, vinden van bloedspetters, etc.

#### *5.2.1.15 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 drie belangrijke gaven:

**Visioen:** Aan het begin van elk evenement ontvangt het personage een visioen dat relevant is voor de gebeurtenissen van het moment.

**Psychometrie:** Door een rite van 10 minuten te doen ontvangt het personage informatie over de geschiedenis van een voorwerp.

**Voorspelling:** Door een rite van 10 minuten te doen, ontvangt het personage informatie over de consequenties van een bepaalde, specifieke actie.

Voor het uitvoeren van psychometrie of voorspellingen is een focus nodig, denk hierbij aan theebladen, tarotkaarten, een kristallen bol, etc. De informatie is vaak onduidelijk, metaforisch of orakel-achtig, hoe specifieker de vraag, hoe helderder het antwoord.

Het is IC niet bekend hoe personen ziener worden, en het is dus niet mogelijk om de ziener vaardigheid te leren. Een speler die na het maken van een personage de ziener vaardigheid wil kopen moet contact opnemen met de spelleiding. Let op dat het leren niet direct mogelijk is, of succesvol zal zijn.

#### 5.2.1.16 *Maken Bijzonder Voorwerp*

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een bijzonder voorwerp te maken. Het is mogelijk om zowel Talismannen als Artefacten te maken. Voor een beschrijving zie paragraaf 2.5.4.

Het maken van een Talisman vereist een korte rite van circa 10 minuten (een spelleider is niet vereist), waarbij een spreuk gebruikt wordt uit het Elementain, Geest of Spiritueel pad. De spreuk mag door de maker of door een ander geleverd worden. Daarnaast moeten MP kosten van de spreuk nogmaals uitgegeven worden. Een Talisman met een spreuk van 2MP kost dus 4MP. Deze MP komt terug als normaal. Tijdens de rite wordt ook de manier van activeren bepaald. Deze voorwerpen blijven ongeveer 5 dagen bruikbaar (alleen het evenement waarop ze gemaakt worden).

Talismannen kunnen niet gemaakt worden met bloedmagie.

Een personage met deze vaardigheid mag starten met twee Talismannen met een spreuk waarover deze zelf beschikt, of een welwillende reisgenoot over beschikt.

Het is ook mogelijk om Artefacten te maken. Dit zijn unieke voorwerpen die minstens uit drie specifieke ingrediënten, welke samengevoegd worden in een uitgebreid ritueel (met spelleider) van minstens 30 minuten.

De drie ingrediënten zijn: Een magische geleider in de vorm van het voorwerp, deze bestaat vaak uit bijzondere materialen die de sterke magie aankunnen. Een energiebron, zoals een yurpsteen, drakenshub, religieus artefact of andere bron van kracht. Een Functunator, om de energie om te zetten in het effect, zoals runen, een geslepen edelsteen, een bijzondere vorm, etc.

De uitvoering van een Artefact is aan de speler. Met deze vaardigheid heeft het personage hier verstand van, dus overleg met de spelleiding voordat er begonnen wordt met het maken of verzamelen van materialen, De beste materialen zijn duur en zeldzaam, maar niet alles vereist de beste materialen, en avonturiers komen veel tegen op hun reizen.

Let op! Het bezitten van te veel MP, zowel van jezelf als in bijzondere voorwerpen kan schadelijk zijn voor simpele stervelingen.

#### 5.2.1.17 *Grondstoffen verzamelen*

Deze vaardigheid maakt het mogelijk om grondstoffen te verzamelen waar jij verstand van hebt. Een personage vindt hierbij vooral lokaal-beschikbare materialen, dus bij het zoeken op een klein eiland vindt men waarschijnlijk meer vis dan in de woestijn. Om deze vaardigheid te gebruiken meld je je bij de SL en ga je daarna het bos in. Dit duurt minimaal 10 minuten, maar langer zoeken geeft meer grondstoffen.

Let op: Grondstoffen voor artefacten zijn vaak bewerkt door experts en liggen niet zomaar voor het oprapen op de meeste plaatsen.

#### 5.2.1.18 *Spoorzoeken*

Het personage is in staat om sporen te vinden waar dat realistisch mogelijk is; denk aan zachte grond, begroeiing, etc. Omstandigheden kunnen het lastiger of makkelijker maken om sporen te vinden, en daarmee meer of minder informatie geven.

Er kunnen algemene sporen gezocht worden: "Zijn er herten in de buurt?" of specifieke sporen: "Welke kant ging deze persoon op?"

#### 5.2.1.19 *Vuil Spel*

Een personage dat deze vaardigheid aankoopt, heeft connecties met, of kennis van de onderwereld. Het personage kan sloten openen, vallen onschadelijk maken, en weet hoe deze minder-legale zaken kan kopen of verkopen en voor welke prijs.

Het hebben van connecties betekent niet automatisch dat het personage "foute vrienden" heeft. Er zijn niet automatisch gunsten of diensten te krijgen of te geven.

#### 5.2.1.20 *Beheers taal*

Het personage beheerst, naast Teotisch en hun cultuurtaal, nog een andere taal.

Als het personage kan lezen en schrijven, kan deze de nieuwe taal ook lezen en schrijven.

Voor het leren van een obscure taal die niet in de lijst van culturen te vinden is, is specifiek toestemming van de SL nodig.

## 5.3 Elementair pad

Helden op het Elementair pad zijn magiërs, tovenaars, magisters.

Ze gebruiken elementaire magie uit de wereld om spreuken te werpen. Sommigen leren meerdere elementen, andere verdiepen zich heel ver in een enkele richting.

Volgens bewandelaars van het Elementair pad zijn de elementen gepersonifieerd in Avatars van elk

element, die elk een elementaire draak vertegenwoordigen die, sinds de schaduw van Dao buiten de wereld van sterfelijken bestaat.

Het elementaire pad leent zich zeer goed voor directe spreuken om een vijand uit te schakelen, maar minder goed in het ondersteunen van anderen.

### 5.3.1 Vaardigheden

Vaardigheid	VP	Beschrijving	Vereisten
Elementair pad - Niveau 1	8	Leer Magie	Geen
Elementair pad - Niveau 2	10	Kies een Element	Elementair pad - Niveau 1
Elementair pad - Niveau 3	12/18/22	Verdiep in een Element.	Elementair pad - Niveau 2
Extra Element	12 / 14	Leer een extra element	Elementair pad - Niveau 1
Aanvullend Mana	3	Krijg 2 MP	Speciaal
Bijzonder voorwerp affiniteit	3/3/4/4	Gebruik een bijzonder voorwerp vaker dan andere	1 MP
Magisch Schild	2/4/8	Gebruik mana om schade te stoppen	1 MP
Elementaire eenwording	4	Krijg minor elemental powers van jouw element	Elementair pad - Niveau 2
Kanaliseer element	4	Creëer en geleid een element.	Elementair pad - Niveau 2

### 5.3.1.1 Elementair pad - Niveau 1

**Magie Punten:** Een beginnend gebruiker van het Elementair pad krijgt op Niveau 1 toegang tot 8 MP om spreuken te werpen. Elk uur krijgt het personage 1 MP terug, mits ze voldaan hebben aan hun restricties. Dit loopt 's nachts door, personages worden niet automatisch wakker met volle MP.

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot alle onderstaande spreuken. Spreuken van niveau 1 kosten 1 MP.

#### Energie Pijl, Identificatie, Geef Bepantsering, Struikel

Deze spreuken zijn allemaal van universele magie en hebben geen element.

**Incantatie:** Gebruik op dit niveau de incantatie *“Bij de machten van de elementen”* bij het werpen van de spreuk. Bijvoorbeeld *“Bij de machten van de elementen, ik werp Energie Pijl”*

**Restrictie:** Op N1 moeten gebruikers van het Elementaire pad 5 minuten meditatieve rust nemen voordat hun mana begint terug te komen na het werpen van een spreuk. Tijdens deze rust kunnen ze wel rustig praten, eten en drinken maar geen drukke zaken doen, lopen, vechten of magie gebruiken.

### 5.3.1.2 Elementair pad - Niveau 2

**Element Keuze:** Op dit niveau krijgt het personage toegang tot een specifiek element. Kies uit Aarde, Duister, Licht, Lucht, Vuur of Water. Alle spreuken van Elementair pad - Niveau 1 worden van dit element.

**Incantatie:** Voor Niveau 1 spreuken wordt de incantatie *“Bij de machten van [element], ik werp [spreuk]”*, dus bijvoorbeeld *“Bij de machten van het Duister, ik werp Duister Pijl, 1 magic”*.

Voor Niveau 2 spreuken is de incantatie langer. *“Bij de machten van [element], ik roep aan de kracht van [een aspect] en werp [spreuk]”*. Bijvoorbeeld: *“Bij de machten van het licht, ik roep aan de kracht van het zonlicht en werp Verwarring, Confuse!”*.

Het aspect mag zelf gekozen worden en geeft alleen een stukje roleplay. Denk bijvoorbeeld aan Berg, Nacht, Zon, Wolk, Vlam of Zee.

**Magie Punten:** Het personage krijgt 6 extra MP, aanvullend op de 8 van niveau 1 voor 14 in totaal. Elk uur krijgt het personage 1 MP terug, mits ze voldaan hebben aan hun restricties.

**Spreuken.** Krijg toegang tot alle spreuken van het gekozen element, in aanvulling op de spreuken van Niveau 1. Spreuken van niveau 2 kosten 2 MP.

- Aarde: **Breek Voorwerp, Lijm, Herstel Wapen/Pantser**
- Duister: **Ziekte, Doodsaura, Angst.**
- Licht: **Verblind, Onschendbaarheid, Helderheid van Geest**
- Lucht: **Sprong, Detecteer Leugen, Windvlaag,**
- Vuur: **Vuurwaard, Brandmerk, Verhit Voorwerp,**
- Water: **Onderdruk Magie, Stoomlans, Charmeer,**

Deze spreuken, evenals de spreuken van Niveau 1 hebben het gekozen element, en zijn niet meer van universele magie. Gebruik de call *“Bij de machten van [naam van element]”*

**Restrictie:** Op N2 moeten gebruikers van het Elementaire pad een kort herstel ritueel uitvoeren voordat hun mana begint terug te komen na het werpen van een spreuk. Hierbij moet ten minste een rituele cirkel gemaakt worden waarbij het gekozen element vertegenwoordigd wordt.

Tijdens dit ritueel kunnen gebruikers geen andere dingen doen dan het uitvoeren van het ritueel. Dit duurt minimaal 5 minuten.

### 5.3.1.3 Extra Element

Deze vaardigheid kan twee keer gekozen worden. De eerste keer kost dit 12 VP, de tweede keer 14 VP.

Bij aankoop van deze vaardigheid krijgt het personage toegang tot een tweede (of derde) element zoals door het aankopen van “Elementair pad - Niveau 2”. Het personage kan kiezen welk element gebruikt wordt voor een spreuk. Dit geeft tevens toegang tot het element voor andere vaardigheden zoals Kanaliseer Element of

Elementaire Eenwording. Deze vaardigheid geeft geen aanvullende MP.

De volgende combinatie van elementen niet mogelijk: Vuur en Water, Lucht en Aarde, Licht en Duister. Er zijn dus maximaal 3 elementen tegelijk mogelijk.

#### 5.3.1.4 Elementair pad - Niveau 3

Deze vaardigheid kan meerdere keren gekozen worden. De eerste keer kost dit 14 VP, de tweede keer 18 VP, de derde keer 22 VP. Elke keer moet één element gekozen worden uit de beschikbare elementen uit Elementair pad - Niveau 2 of Extra Element.

**Incantatie:** Voor Niveau 3 spreuken is de incantatie het langst van alle spreuken van het elementair pad. Gebruikt de incantatie: *“Bij de machten van [element], ik roep aan de kracht [een aspect], vorm naar mijn wil en werp [spreuk]”*. Bijvoorbeeld *“Bij de machten van Water, ik roep aan de kracht van de Zee, vorm naar mijn wil en werp Domineer, Dominate!”*

**Magie Punten:** Het personage krijgt 2 extra MP, bovenop wat ze van N1 en N2 gekregen hebben voor een totaal van 18. Deze MP komt alleen bij de eerste keer dat deze vaardigheid gekozen wordt.

**Spreuken.** Het personage krijgt toegang tot alle spreuken van de gekozen elementen. Spreuken van niveau 3 kosten 3 MP.

- Aarde: **Stenen Huid, Versteen, Aardbeving**
- Duister: **Vervloeking, Doodsangst, Kleed van de Nacht**
- Licht: **Ontastbaarheid, Prismastorm, Zonneflits,**
- Lucht: **Stop, Teleporteer, Orkaanwind**
- Vuur: **Vuurstorm, Hart van Vuur, Vuurlans**
- Water: **Waterval, Domineer, Slaap**

Als het personage kiest voor een tweede element, krijgt deze toegang tot alle N2 spreuken van dit element.. Een personage met toegang tot twee elementen kan kiezen welke spreuk van welk element is

**Restrictie:** Op N3 moeten gebruikers van het Elementaire pad een complex herstel ritueel uitvoeren voordat hun mana begint terug te komen na het werpen van een spreuk. Hierbij moet ten minste een rituele cirkel gemaakt waarbij gebruikgemaakt wordt van het element/de elementen van de gebruiker. Een vuur magier moet vuur gebruiken, een duister magier moet duister gebruiken, etc.

Tijdens dit ritueel kunnen gebruikers geen andere dingen doen dan het uitvoeren van het ritueel. Dit duurt minimaal 5 minuten.

#### 5.3.1.5 Aanvullend Mana

Het personage krijgt 2 extra MP. Deze vaardigheid kan 1 keer gekocht worden per keer dat een niveau Elementair pad, of Extra Element gekocht is.

#### 5.3.1.6 Bijzonder-voorwerp Affiniteit.

Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden. Met Elementair pad - Niveau 1, twee keer. Met Elementair pad - Niveau 2, drie keer en met Elementair pad - Niveau 3 vier keer. De eerste twee keer kosten 3VP, de derde en vierde keer 4 VP.

Hoewel iedereen gebruik kan maken van bijzondere voorwerpen, heb dit personage daar extra affiniteit voor. Dit maakt het mogelijk om bijzondere voorwerpen vaker te gebruiken, en ook meer van deze voorwerpen tegelijk bij zich te dragen.

Per keer dat de vaardigheid gekocht is kan het personage affiniteit hebben met twee voorwerpen. Het bijzondere voorwerp wordt niet gemaakt met deze vaardigheid, maar moet gekocht, gevonden of gemaakt worden met Maak Bijzonder Voorwerp.

Door 1MP te koppelen met een bijzonder voorwerp, kan dit voorwerp 50% vaker gebruikt worden door jou (Naar boven afgerond, dus 1 wordt 2, 2 wordt 3, 3 wordt 5, 4 wordt 6, etc.). Dit werkt niet als een andere persoon het gebruikt. Wanneer je een bijzonder voorwerp gebruikt met ladingen, kan deze MP gebruikt worden voor het opladen. Een MP dat gekoppeld wordt voor affiniteit komt NIET terug door te rusten.

Voor een Talisman moet jij aanwezig geweest zijn bij het maken. De MP die je moet uitgeven kan deel zijn van de MP die uitgegeven wordt voor de Maak Bijzonder Voorwerp vaardigheid.

Deze vaardigheid wordt vaak gebruikt in combinatie met Talismannen. Laad het voorwerp met jouw mana en je kan het twee keer gebruiken.

Het kan zijn dat bestaande, zeer machtige artefacten weerstand bieden tegen affiniteit. Deze vaardigheid is zeer goed te combineren met Maken Bijzonder Voorwerp.

#### 5.3.1.7 *Magisch Schild Niveau*

Deze vaardigheid kan 1 keer gekocht worden per keer dat een niveau Elementair pad gekocht is. Elke aankoop verhoogt het niveau van deze vaardigheid.

Een personage met deze vaardigheid kan, als reactie op een directe aanval/effect die lichamelijke schade doet, <N> MP gebruiken om <N> schadepunt(en) van de aanval te weerstaan, waarbij N het niveau van deze vaardigheid is. Hiervoor gebruik je de call "no effect".

Dit werkt alleen op directe schade, niet op effecten uit de omgeving of doorlopende effecten (vuur, verdrinking, vergif). Deze vaardigheid stopt geen calls of effecten, met uitzondering van Magic, Holy, Unholy, Spirit, Double en/of Triple.

Het gebruik van Magisch Schild voorkomt dat een spreuk onderbroken wordt.

#### 5.3.1.8 *Elementaire Eenwording*

Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden, elke keer wordt een nieuw, beschikbaar element gekozen dat verkregen is door aankopen van Elementair pad - Niveau 2, of Extra Element.

Het personage krijgt een aanwezigheid van elementaire energie in het lichaam. Dit heeft de volgende effecten:

**Magische weerstand:** Het personage kan 2 keer per dag een elementaire spreuk of magisch effect van het

gekozen element weerstaan. Gebruik de call "No Effect".

**Natuurlijke weerstand:** Tevens heeft het personage 10 minuten per dag geen last van effecten van het element. Zo kan een gebruiker van het Duister element 10 minuten in het donker zien, of maakt het Vuur element het mogelijk om brandende kolen vast te houden. Deze weerstand is NIET van toepassing op magische effecten, dat valt onder Magische weerstand (zie hierboven).

**Zwakte:** Het personage ontvangt dubbele schade van het tegenovergestelde element. De tegenovergestelde elementen zijn Vuur en Water, Licht en Duister, Aarde en Lucht. Dit is alleen van toepassing op daadwerkelijke schade, dus niet op andere calls.

#### 5.3.1.9 *Kanaliseer Element*

Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden, elke keer wordt een nieuw, beschikbaar element gekozen dat verkregen is door aankopen van Elementair pad - Niveau 2, of Extra Element.

Het personage kan één keer per uur de volgende dingen, afhankelijk van het gekozen element.

**Aarde:** Maak een hoeveelheid steen ter grootte van een baksteen, van een zelf gekozen, niet kostbare steensoort, zand of grind in je hand(en).

OF vorm gedurende 1 minuut een even grote hoeveelheid steen die niet vastzit aan andere steen tot een ruwe sculptuur alsof het klei is, met de artistieke vaardigheid van iemand met ovenhandschoenen aan.

OF beweeg een even grote hoeveelheid steen die niet vastzit aan andere steen met 1 meter per minuut, tot een afstand van 10 meter gedurende 1 minuut.

**Duister:** Creëer een halve bol van duisternis van ongeveer 1m diameter en 1 meter hoog voor 1 minuut op jouw plek. Alles binnen deze halve bol is onzichtbaar, maar de bol zelf is volkomen zichtbaar als er licht op valt. Praktisch gezien kan je jezelf hierin verstoppen; steek daarvoor 1 vinger op terwijl je hurkt. Wanneer je in het licht komt, doe je vinger omlaag omdat de verstopplek opvalt.

De bol duisternis kan kleiner gemaakt worden. De bol duisternis blijft voor 1 minuut bestaan, en verdwijnt wanneer je geen contact meer hebt.

**Licht:** Creëer een magische lichtbron die werkt zolang als je deze vasthoudt. De lichtbron kan elke vorm hebben, maar schijnt alle kanten op. Je kan de lichtbron een kant op sturen. Deze gaat met 1m per seconde naar voren, tot een afstand van 10m en verdwijnt dan.

OF verblind een ondoed wezen binnen 1 meter van jou. Dit werkt niet op sterkere ondoden als vampieren, maar wel op skeletten, zombies, etc. Gebruik de call "Confuse", dit is geen spreuk.

**Lucht:** Creëer een magische wind die sterk genoeg is om lichte voorwerpen binnen 10m te verplaatsen en verkoelend of verwarmend te zijn. Deze wind kan tevens vuur aanwakkeren of uitblazen, gassen wegblazen etc.

**Vuur:** Maak genoeg vuur om een droog blok hardhout in één keer volledig aan te maken.

OF verdubbel de intensiteit van een haardvuur of soortelijke brand gedurende 1 minuut. Dit vuur doet 2 schade als het aangeraakt wordt, in plaats van 1 punt schade.

**Water:** Maak een glas water, dat langzaam uit je hand loopt.

OF maak een korte regenbui over een cirkel met een diameter van ongeveer 10 meter. Deze regenbui is voldoende om droog land weer goed vochtig te maken zodat er direct planten groei die binnen 24 uur volwassen zijn.

Deze vaardigheid geeft ook andere invloeden op elementen. Als je een creatief idee hebt, vraag een SL.

## 5.4 Geest pad

De Helden op het Geest pad zijn bekend met Groen en Rot, of het Begin en het Einde van alles.

Sommigen gebruiken de kracht van Groen en Rot om balans te brengen in de wereld. Sommige klikken beter met Groen of Rot en versnellen de natuurlijke cyclus. Deze helden worden vaak omschreven als Druides of Hippies en zijn goed in het veranderen van de balans op het slagveld.

Andere tappen niet direct in de krachten van Groen of Rot maar weten dat alles een indruk achter laat op de wereld. Deze indrukken worden collectief Geesten genoemd en zijn vaak dieren. Sommige Helden kunnen een connectie maken met een Geest die hun Totem wordt en deze held kracht geeft. Dit heeft wel invloed op de psyche van deze Helden. Deze Helden worden vaak Sjamaan of Berserker genoemd en zijn vooral goed in zichzelf krachtiger maken.

Groen en Rot, het begin en het einde. De twee synergetische kanten van alles. Velen denken het te begrijpen en maar weinig doen dat echt. Allereerst gaat het hier over het begin en einde van alles. Dus niet alleen de geboorte en dood van levende wezens. Deze zijn makkelijk voor te stellen, maar het gaat ook over het begin en einde van concepten, ideeën en veel meer. Landen, dynastieën en gedachten hebben

allemaal een begin en einde. Daarnaast snappen velen de rollen van Groen en Rot niet. Het Groen creëert, start, muteert, nieuwe wezens, nieuwe concepten, nieuwe gedachten. De beste hiervan groeien het meest en zullen anderen overwoekeren.

Hier komt Rot in het spel. Om te voorkomen dat de hele wereld één grote mono-entiteit wordt en er ruimte blijft voor nieuwe creaties. Dit doet het op meerdere manieren. De logische manier is de zwakken te verwijderen. Creaties die niet goed genoeg zijn verwijderen, om nieuwe creaties ruimte te geven om te groeien. Daarnaast moet het creaties die te groot worden snoeien om het eerder genoemde mono-entiteit te voorkomen. Tevens is het belangrijk om te begrijpen dat Rot geen algemene vernietiger van alles is. Alles heeft een einde en dat komt wel en hoeft zeker niet versneld te worden. Een plek waar Groen geen grip kan krijgen is niet de bedoeling.

### 5.4.1 Vaardigheden

Vaardigheid	VP	Beschrijving	Vereisten
Druïdische stroming - Niveau 1	8	Breng balans met bovennatuurlijke krachten	Geen
Druïdische stroming - Niveau 2	10	Kies hoe je balans gaat brengen in de wereld	Druïdische stroming - Niveau 1
Druïdische stroming - Niveau 3	12	Meer kracht en meer verantwoordelijkheid	Druïdische stroming - Niveau 2
Aanvullend mana	3	2 extra mana	Speciaal
Totem - Niveau 1	3 tot 5	Word meer dan jezelf	Geen
Totem - Niveau 2	4 tot 8	Meer kracht en meer problemen	Totem - Niveau 1
Totem - Niveau 3	6 tot 12	Wie was de originele eigenaar van dit lichaam?	Totem - Niveau 2
Idol maken	10	De kracht van een totem delen met anderen.	Totem - Niveau 1
Levensbrug - Niveau 1	4	Neem een wond over van iemand anders	Druïdische stroming - Niveau 1
Levensbrug - Niveau 2	2	Nu met extra controle over waar je de wond laat	Levensbrug - Niveau 1
De staat van de wereld	2	Ritueel om lokale balans en geesten te vinden en herkennen.	Onderzoek

### 5.4.2 Druïdische stroming - Niveau 1

**Magie Punten:** Een beginnend gebruiker van het Geest pad krijgt op Niveau 1 toegang tot 6 MP om spreuken te werpen. Iedere keer dat het personage de spreuk Muteer of Corrumpeer werpt krijgt die 1 MP per niveau van de spreuk terug.

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot alle onderstaande spreuken. Spreuken van niveau 1 kosten 1 MP behalve Muteer en Corrumpeer welke gratis is om te werpen.

**Muteer en Corrumpeer, Stuiptrek, Woeker, Verwar en Onderdruk Effect.**

**Incantatie:** Gebruik op dit niveau de incantatie: *“Bij de machten van de balans”* bij het werpen van de

spreuk. Bijvoorbeeld *“Bij de machten van de balans, ik werp Woeker.”*

**Restrictie:** Op Niveau 1 moet je de spreuk Muteer en Corrumpeer minimaal 2 keer per dag gebruiken.

### 5.4.3 Druïdische stroming - Niveau 2

**Domein:** Op Niveau 2 moet het personage kiezen hoe deze de balans dient. Men kan een Druïde blijven balans houden door beide energiestromen te gebruiken. Daarentegen zijn er ook bewandelaars van het pad die zich beter kunnen vinden in één van de twee energiesoorten en zich daar aan binden. Deze kiezen voor het domein Groen of Rot en krijgen de bijbehorende spreuken.

**Magie Punten:** Een gebruiker van het Geest pad krijgt op Niveau 2 toegang tot 10 MP om spreuken te werpen. Iedere keer dat het personage de spreuk Muteer of Corrumpeer werpt krijgt die 1 MP per niveau van de spreuk terug.

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot de onderstaande spreuken van het gekozen domein. Spreuken van niveau 2 kosten 2 MP behalve Muteer en Corrumpeer N2 welke gratis is om te werpen.

**Druide: Muteer en Corrumpeer N2, Groeps Stuiptrek, Woekerveld, Groeps Verwarring, Onderdrukkingsveld.**

**Groen: Groeps Stuiptrek, Woekerveld, Muteer N2, Regeneratie, Ontwaken**

**Rot: Groeps Verwarring, Onderdrukkingsveld, Corrumpeer N2, Vernietig object, Utdrijving.**

**Incantatie:** Gebruik op dit niveau de incantatie: *“Bij de machten van de balans/het Groen/het Rot”* bij het werpen van de spreuk. Kies het domein dat het personage gekozen heeft. Bijvoorbeeld *“Bij de machten van de balans, ik werp Woeker, Entangle!”*

Voor Niveau 2 spreuken is de incantatie langer. *“Bij de machten van de balans/het Groen/het Rot, ik roep aan de kracht van [een aspect] en werp [spreuk]”*. Bijvoorbeeld: *“Bij de machten van het Groen, ik roep aan de kracht van de Klimop en werp Woekerveld, Area Entangle!”*

**Restrictie:** Op Niveau 2 moet een personage de spreuk Muteer/Corrumpeer minimaal 2 keer per dag gebruiken. Daarnaast krijgt het personage alleen mana terug op een plek die overeenkomt met het gekozen domein. Voor gebruikers met het domein Druide betekent dat, dat het gebied grotendeels in balans moet zijn, voor Rot moet de Rot-energie overheersend zijn.

#### 5.4.4 Druïdische stroming - Niveau 3

[Deze vaardigheid is nog in ontwikkeling]

#### 5.4.5 Totem - Niveau 1

Op dit niveau begint iedere band met een Geest. Dit stacked niet met een Idol.

**Restrictie:** 1: Het personage moet contact leggen met de Geest in kwestie, dit kan zowel via een ronddwalende Geest (zie ook De Staat van de Wereld), als een fysieke versie van de Geest in kwestie. 2: Er komt een stukje van deze Geest in de Geest van het personage zitten en dit zal invloed op het personage hebben. (Zie voorbeelden bij voorbeeld totems)

#### 5.4.6 Totem - Niveau 2

[Deze vaardigheid is nog in ontwikkeling]

#### 5.4.7 Totem - Niveau 3

[Deze vaardigheid is nog in ontwikkeling]

#### 5.4.8 Idol maken

Het personage kan een Idol maken van een Totem Geest waar deze toegang tot heeft. Hierdoor kan het personage diens krachten delen met een ander. Een idol is een fysiek object dat de Totem in kwestie representeert. Denk hierbij bijvoorbeeld aan een beeldje van een beer, of berenklauw aan een touwtje.

Het maken van een Idol vereist een queeste gegeven door de Totem. Iedere aanvullende queeste wordt significant moeilijker. Een idol kan gebruikt worden om Totem krachten te delen met een ander persoon. Je kan maar 1 queeste tegelijk doen. Ieder persoon kan nooit meer dan 1 Idol tegelijk bezitten.

Indien de queeste niet slaagt, krijgt het personage de VP van deze vaardigheid terug.

#### 5.4.9 Levensbrug - N1

Door zich 10 seconden te concentreren kan het personage een wond overnemen van iemand anders. Deze wond blijft op dezelfde locatie.

Er verplaatst 1 LP van de gebruiker naar dezelfde locatie op de ontvanger. Gebruik de call “Heal (locatie)”

#### 5.4.10 Levensbrug - N2

Door zich 10 seconden te concentreren kan het personage een wond overnemen van iemand anders. De wond kan van plaats verwisselen.

Er verplaatst 1 LP van de gebruiker naar een zelf te kiezen locatie bij de ontvanger. Gebruik de call “Heal (locatie)”

#### 5.4.11 De staat van de wereld

Met deze vaardigheid kan een personage de lokale balans tussen Groen en Rot voelen en welke Geesten er in de omgeving zijn.

## 5.5 Fysiek pad

Het fysieke pad wordt bewandeld door personages die problemen het liefst oplossen met kracht, taaierheid en snelle reflexen. Bewandelaars van dit pad zijn meestal soldaten, ridders en huurlingen. Ook dieven, sluipmoordenaars en boogschutters behoren tot de

bewandelaars van dit pad. Bewandelaars van dit pad vormen de frontlinie in elk gevecht en hebben een groot aantal manieren om aan te vallen en aanvallen te weerstaan. Bewandelaars van dit pad zijn slechter in anderen ondersteunen of iemand genezen.

### 5.5.1 Vaardigheden

Vaardigheid	VP	Beschrijving	Vereisten
Fysiek pad - Niveau 1	8	Wordt een beginnende vechter	1- handig wapen
Fysiek pad - Niveau 2	10	Leer geavanceerde technieken	Fysiek pad - Niveau 1
Fysiek pad - Niveau 3	12	Uitmuntend krijgerschap	Fysiek pad - Niveau 2
Zwaar harnas	3	Gebruik zwaar harnas voor 3 BP	Medium harnas
Groot schild	2	Gebruik een groot schild tot 100 cm doorsnede.	Klein schild
Aambeeld Slag	4	Elke 30 seconden strike slaan.	1- handig wapen
Bewusteloos slaan	3	Subdue schade kunnen slaan.	1- handig wapen
2-handig wapen	2	Vecht met een wapen tot 200 cm	1- handig wapen
Extra LP	6/8/10/12	Krijg 1 LP op elke locatie extra	LP 4

### 5.5.1.1 Fysiek pad - Niveau 1

**Gevechtstechnieken:** Een beginnend gebruiker van het Fysiek pad krijgt op Niveau 1 toegang tot gevechtstechnieken.

Gevechtstechnieken kunnen 3 keer per gevecht uitgevoerd worden, tussen het gebruik van elke gevechtstechniek moet minstens 30 seconden zitten. De gebruiker mag vrij kiezen wanneer welke techniek gebruikt wordt.

De beschikbare gevechtstechnieken zijn:

- Een slag met een wapen krijgt de Double call
- Een slag met een wapen, waarbij een arm geraakt wordt, krijgt de Disarm call.
- Een slag met een wapen, waarbij een been geraakt wordt, krijgt de Trip call.

**Taaigheid:** Als het torso van dit personage op 0 LP staat raakt deze niet bewusteloos, maar mag nog langzaam kruipen en zacht praten. Dit vervalt als het personage nog een schade krijgt. Bij een Fatal call werkt Taaigheid niet.

### 5.5.1.2 Fysiek pad - Niveau 2

**Gevechtstechnieken:** Gevechtstechnieken kunnen nu 4 keer per gevecht uitgevoerd worden.

Op dit niveau krijgt het personage toegang tot de volgende extra gevechtstechniek. Deze mag echter maar 1 keer per gevecht gebruikt worden

- Na een intimiderende schreeuw, spreek een Fear call uit op een aangewezen doel binnen 7 meter.

**Vechterstype Basis:** Bij het aankopen van deze vaardigheid maak je een keuze over het type vechter dat je wilt zijn: Soldaat, Volksheld of Woudsluiper. Deze keus geeft een extra vaardigheid.

### Soldaat

**Geharde vechter:** Zolang de soldaat een pantser draagt mag deze elke 5 minuten de schade van een fysieke slag negeren met de No Effect call.

**Stabiele houding:** Een Strike call dwingt een soldaat slechts 2 meter achteruit, en de soldaat hoeft niet de grond aan te raken.

### Volksheld

**Motivatie:** De volksheld mag 1x per 5 minuten of per gevecht een geest beïnvloedend effect bij iemand wegnemen door deze aan te raken en kort moed in te spreken.

**Toespraak:** De volksheld mag elk uur een speech houden, welke iedereen die naar deze speech luistert het komende uur immuun maakt voor eerste fear call die ze ontvangen.

### Woudsluiper

De woudsluiper kan, door 30 seconden tegen een voorwerp aanstaat dat tenminste 3 keer diens grootte is (een gebouw, een boom etc.) onzichtbaar worden. Steek 1 vingen in de lucht om dit aan te geven. Het effect stopt door te bewegen, of wanneer iemand binnen 2 meter komt. Als de woudsluiper door middel van dit effect iemand van achteren aanvalt, dan mag de woudsluiper voor die aanval de Through call gebruiken.

### 5.5.1.3 Fysiek pad - Niveau 3

**Gevechtstechnieken:** Gevechtstechnieken kunnen nu 5 keer per gevecht uitgevoerd worden.

Op dit niveau krijgt het personage toegang tot de volgende extra gevechtstechniek. Deze mag echter maar 1 keer per gevecht gebruikt worden

- Een slag met een wapen krijgt de Shatter call

**Vechterstype Gevorderd:** Bij het aankopen van deze vaardigheid maak je een keuze over het type vechter dat je wilt zijn: avatar, bastion, generaal, paladijn of stormram. Deze keus geeft een extra vaardigheid.

### Avatar

**Magie Punten:** een avatar krijgt toegang tot 5 MP om spreuken te werpen. Elk uur krijgt het personage 1 MP terug. Dit loopt 's nachts door, personages worden niet automatisch wakker met volle MP

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot de onderstaande spreuken van een N1 Elementair pad bewandelaar.

### **Struikel, geef bepantsering, Vuurzwaard (2MP)**

Deze spreuken zijn allemaal van universele magie en hebben geen element.

**Incantatie:** Gebruik de incantatie *“Bij de machten van de elementen”*. Bijvoorbeeld *“Bij de machten van de elementen, ik werp Struikel”*

**Magisch wapen:** Alle wapens die de avatar gebruikt krijgen automatisch de call Magic.

## **Bastion**

**Pantsermeester:** Het personage krijgt 1 extra BP op elke locatie waar harnas gedragen wordt.

**Doorbijten:** Het personage mag 1 keer per gevecht de schade van een spreuk negeren (spreuken zoals vuurbal, lichtpijl etc.) doe dit door No Effect te roepen.

## **Generaal**

**Kampioen:** Het personage mag 1 keer per uur iemand tot kampioen uitroepen. Zolang de kampioen binnen 5 meter van de generaal blijft is deze persoon immuun voor alle geest beïnvloedende effecten en mag deze elke 30 seconden een strike effect aan een slag toevoegen.

Mocht de persoon zelf de Aambeeldslag vaardigheid hebben, dan mag deze elke 15 seconden een strike slaan. Na een uur houden de effecten van deze vaardigheid op.

**Vecht instructie:** Het personage mag iemand individuele vecht instructie geven, dit duurt 30 seconden. Na deze instructie de ontvanger eenmalig een strike effect aan een slag toevoegen.

Een persoon kan per uur maar 1 vecht instructie ontvangen.

## **Paladijn**

**Magie Punten:** een paladijn krijgt toegang tot 5 MP om spreuken te werpen. Elk uur krijgt het personage 1 MP terug. Dit loopt 's nachts door, personages worden niet automatisch wakker met volle MP

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot de onderstaande spreuken van een N1 Spiritueel pad bewandelaar.

**Zegen (1 MP), Genees wond (1 MP), vernietig ondode (2 MP).**

**Incantatie:** Gebruik de incantatie *“Bij de machten van het Pantheon”*. Bijvoorbeeld *“Bij de machten van het Pantheon, ik werp Zegen”*

**Heilig Wapen:** Alle wapens die de paladijn gebruikt krijgen automatisch de call Holy.

## **Stormram**

**Vechterswoede:** De stormram mag 1x per gevecht in een vechterswoede vliegen, de vechterswoede duurt zo lang als er levende vijanden zijn.

Tijdens de vechterswoede zal het personage blijven vechten zonder zorgen voor eigen leven of dat van je vijanden. Een overgave wordt niet geaccepteerd door een Stormram in Vechterswoede. Tijdens vechterswoede is het personage immuun voor Entangle calls en alle geest beïnvloedende effecten, en de hoeveelheid LP die het personage heeft wordt verdubbelt. Tijdelijke LP (van drankjes, spreuken en andere effecten) wordt niet verdubbeld, maar blijft wel actief.

### **5.5.1.4 Aambeeldslag**

Elke 30 seconden mag het personage een slag met een wapen de Strike call geven.

### **5.5.1.5 Groot schildgebruik**

Dit personage kan gebruik maken van een groot schild met afmetingen tot maximaal 70x100 cm. Het schild heeft 5 BP en ontvangt 1 punt schade minder van alle aanvallen. Het personage kan dit schild tevens herstellen.

#### *5.5.1.6 Zwaar harnas*

Het personage kan een zwaar harnas dragen dat 3 BP geeft op elke locatie die minstens 50% bedekt is met dit soort harnas. Zwaar harnas bestaat uit een volledig metalen plaat op de locatie. Het personage kan dit harnas tevens herstellen.

#### *5.5.1.7 Bewusteloos slaan*

Het personage kan gebruik maken van de Subdue call bij fysieke aanvallen met een wapen om zo vijanden bewusteloos te slaan.

#### *5.5.1.8 Tweehandig vechten*

Dit personage kan vechten met een 2-handig wapen met een lengte vanaf 110cm tot 200 cm.

#### *5.5.1.9 Extra LP*

Het personage heeft 1 extra LP. Deze vaardigheid kan vier keer aangekocht worden, de eerste keer kost dit 6 VP, de tweede keer 8VP, daarna 10VP en 12VP.

## 5.6 Mentaal pad

Helden die het mentale pad volgen zijn academici, genezers, alchemisten en experts in verschillende magische en fysieke domeinen.

Voor elk domein is de kracht, kennis of kunde die gebruikt wordt weer anders. Sommige helden specialiseren zich geheel in een domein terwijl andere weer kundig zijn in meerdere domeinen.

Het mentale pad leent zich goed voor personages die willen weten hoe de wereld in elkaar zit, andere helden willen ondersteunen of die goed voorbereid de strijd in willen gaan. Het pad is minder goed voor personages die zonder

voorbereiding een situatie in willen gaan, ook het direct uitschakelen van vijanden is niet het sterkste punt van dit pad.

### 5.6.1 Domeinen

Het Mentale pad kent verschillende domeinen. Een personage kan vaardigheden kopen in elk domein maar mag maar één domein vaardigheid op niveau 3 bezitten. Dit betekent dat een personage dus de domeinen hemomancie niveau 3, runeleer niveau 2 en verhalenleer niveau 2 kan bezitten, maar niet hemomancie niveau 3 en runeleer niveau 3.

### 5.6.2 Vaardigheden

Vaardigheid	VP	Beschrijving	Vereisten
Domein hemomancie	5/8/10	Gebruik bloed van jezelf en anderen voor magie.	-
Domein alchemie	5/8/10	Maak met behulp van kruiden componenten dranken.	-
Domein lichaamsleer	5/8/10	Genees en manipuleer lichamen.	-
Domein runeleer	5/8/10	Maak runen voor een variatie aan effecten.	-
Domein verhalenleer	5/8/10	Beïnvloed mensen met de kracht van verhalen.	-
Verdiepte studie	4	Verkrijg een extra kracht in een domein waarin je wilt specialiseren.	Het domein om in te specialiseren op niveau 2
Interdisciplinair onderzoek	2	Stuur brieven naar andere bewandelaars van het pad om een multidisciplinair onderzoek uit te voeren. .	Lezen en schrijven

#### 5.6.2.1 Domein Hemomancie - Niveau 1

**Hemomancie:** Een Hemomancier krijgt geen Manapunten (MP), maar gebruikt Levenspunten (LP) om spreuken te werpen. De werper mag kiezen van welke locatie de punten gebruikt worden. Dit is niet een vorm van schade en is niet voorkomen. Tijdelijke LP (van bijvoorbeeld de zegen spreuk) mogen niet gebruikt worden voor het werpen van spreuken.

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot alle onderstaande spreuken. Spreuken van niveau 1 kosten 1 Levenspunt (LP) om te werpen.

#### **Bloedtransfusie, wond, bloedpantser, absorptie.**

**Incantatie:** Gebruik op dit Niveau de incantatie *“Bij de machten van het bloed”* Bijvoorbeeld: *“Bij de machten van het bloed, Wond, magic through!”*

#### 5.6.2.2 Domein Hemomancie - Niveau 2

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot alle onderstaande spreuken. Spreuken van niveau 2 kosten 2 Levenspunten (LP) om te werpen, waarvan minsten 1 LP op het torso.

#### **Bloedlust, aderlating, kokend bloed**

**Bloedband:** Het personage krijgt de mogelijkheid om in een korte rite een bloedband met een ander wezen te vormen. 1 keer per dag kan de hemomanciër op aanraking 1 LP van dit wezen afnemen om een niveau 1 hemomancie spreuk uit te spreken. Een hemomanciër mag maximaal 5 bloedbanden tegelijk aangaan, als deze een bloedband aangaat buiten dit maximum vervalt de eerste bloedband. Een persoon kan een bloedband die deze met jou heeft ook zelf ritueel verbreken in 1 minuut.

Wanneer de spreuk Bloedtransfusie op een wezen met een bloedband gebruikt wordt, kan de werper voelen of deze een bovennatuurlijk effect op zich heeft.

#### 5.6.2.3 Domein Hemomancie - Niveau 3

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot alle onderstaande spreuken. Spreuken van niveau 3 kosten 3 Levenspunten (LP) om te werpen, waarvan minsten 1 LP op het torso.

#### **Dominatie, lichamelijke versterking**

**Versterkte bloedband:** Het personage mag één keer per dag van een wezen met wie je een bloedband hebt gevormd 2 LP afnemen (waarvan 1 minstens uit de torso locatie) om een niveau 2 hemomancie spreuk te werpen

Wanneer de hemomanciër de spreuk Dominatie op een wezen werp met wie deze een bloedband heeft kost dit slechts 2 LP.

#### 5.6.2.4 Domein Alchemie - Niveau 1

Het personage kan dranken brouwen met Alchemische componenten.

**Maak Elixer:** De alchemist kan door 10 minuten lang te werken met algemene bestanddelen (dus zonder specifieke kruiden) een elixer maken dat alleen roleplay effecten heeft. Denk aan het maken van inkt uit walnoten, haarverf uit bloemen, een drank die werkt tegen dronkenschap of druppels die extreem vies smaken. Elixers kunnen nooit een call effect hebben.

**Maak zwakke alchemische drank:** op dit niveau kan het personage in 5 minuten een niveau 1 drank brouwen uit maximaal 2 ingrediënten. Zie Hoofdstuk 7: Alchemie voor verdere uitleg over het alchemie systeem. Componenten kunnen verkregen worden door handel of met behulp van de Grondstoffen Verzamelen vaardigheid uit het Algemene pad.

**Alchemische Experimenten:** De Alchemist heeft kennis van alle dranken in Hoofdstuk 7: Alchemie, maar weet ook dat er nog vele andere dranken bestaan. Door 2 ingrediënten te combineren die niet een bekend recept vormen, kan de alchemist nieuwe recepten ontdekken. Dit zal niet altijd het gehoopte effect hebben en kan gevaarlijk zijn. Hierbij worden de ingrediënten verbruikt.

**Drankjesbuidel:** Het personage start elk evenement met maximaal 2 zelfgekozen niveau 1 dranken waarvan deze het recept kent

#### 5.6.2.5 Domein Alchemie - Niveau 2

**Maak Alchemische Drank:** op dit niveau kan het personage in 10 minuten een niveau 2 drank brouwen en maximaal 3 ingrediënten tegelijk gebruiken.

**Drankjestas:** Het personage start elk evenement met maximaal 3 zelfgekozen niveau 1 of 2 dranken waarvan deze het recept kent

**Identificeer drank:** Het personage kan met 5 minuten onderzoek een onbekende drank veilig identificeren.

#### Domein Alchemie - Niveau 3

**Maak sterke alchemische drank:** op dit niveau kan het personage in 15 minuten een niveau 3 drank brouwen en maximaal 4 ingrediënten tegelijk gebruiken.

**Drankjesrugzak:** Het personage start elk evenement met maximaal 3 niveau 1, 2 niveau 2 dranken en 1 niveau 3 drank waarvan deze het recept kent.

**Verworven Immuniteit:** Het personage mag twee keer per dag de directe effecten van een Poison call negeren. Kom daarna nog wel naar de spelleiding toe.

#### 5.6.2.6 Domein Lichaamsleer - Niveau 1

**Hersteloperatie:** Het personage kan op gewonde wezens een operatie uitvoeren om te zorgen dat opgelopen wonden worden genezen. Door 5 minuten te opereren kunnen je alle verloren LP op een locatie herstellen. Tijdens het opereren stopt de gewonde met doodbloeden als de torso op 0 LP stond. Met deze operatie kan geen fatal genezen worden.

Als een geopereerd wezen binnen een uur zware fysieke inspanning begaat, zoals vechten, zware zaken tillen of langer dan een paar seconden rennen, dan zal elke locatie waarop geopereerd is op 0 LP komen te staan. Als de torso locatie op 0 LP komt te staan, dan zal het wezen (opnieuw) beginnen met doodbloeden

#### 5.6.2.7 Domein Lichaamsleer - Niveau 2

**Identificeer ziektes:** Op dit niveau kan het personage ziektes en identificeren en genezen. Het identificeren

van een ziekte kost 5 minuten. Roep hiervoor een SL. Het genezen van een ziekte kost een tijd die afhankelijk is van de ziekte, de sl zal je bij het identificeren meer informatie over geven.

**Identificeer zwakke plekken:** Het personage weet waar men een humanoïde lichaam moet raken om bepaalde effecten te bereiken.

Twee keer per gevecht mag het personage de volgende effecten aan je slagen toevoegen als deze een bepaald lichaamsdeel raakt:

- Een slag met een wapen, waarbij een arm geraakt wordt, krijgt de Disarm call.
- Een slag met een wapen, waarbij een been geraakt wordt, krijgt de Trip call.
- Een slag met een wapen, waarbij de rug geraakt wordt, krijgt de Torture call.

#### 5.6.2.8 Domein Lichaamsleer - Niveau 3

**Verbeteroperatie:** Tijdens een operatie kan het personage extra modificaties aan humanoïde wezens maken. In een operatie van 10 minuten kun een personage de volgende modificaties ontvangen:

- 1 extra LP op een locatie naar keuze
- 1 keer per dag: Een slag met een wapen krijgt de Double call.
- 1 keer per dag de directe effecten van een Poison call negeren. Kom daarna nog wel naar de spelleiding toe.
- 1 keer per dag 30 seconden nadat het torso op 0 LP staat, krijgt het personage 1 LP op het torso. Hiermee kan geen *fatal* worden genezen.

Een personage kan maar één modificatie tegelijk hebben. Na het verkrijgen van een modificatie is een hersteltijd van een uur nodig, waarin geen zware fysieke inspanning worden gedaan, zoals vechten, zware zaken tillen of langer dan een paar seconden rennen. Als er toch zware fysieke inspanning wordt begaan, zal de torso op 0 LP komen te staan en zal het personage beginnen met doodbloeden. De modificatie is dan niet geslaagd.

#### 5.6.2.9 Domein Runeleer - Niveau 1

**Runenkennis:** Bij het aankopen van deze vaardigheid leert het personage 1 runenset uit Hoofdstuk 8 Runen.

**Schrijf Runen:** Het personage kan runen uit een bekende runenset schrijven/kerven/schilderen op een ondergrond naar keuze (huid, hout, papier, stof etc.). Het effect van de rune staat ook beschreven in Hoofdstuk 8 Runen. Het uitvoeren duurt zo lang als het OC kost om de rune te schrijven.

**Laad Rune:** Nadat een rune gemaakt is moet deze opladen, dit duurt per rune 30 minuten. Een personage mag maximaal 1 rune tegelijk opladen. Het opladen van een rune begint in principe direct nadat deze gemaakt is, en vereist geen verdere inzet of actie. Als een rune is opgeladen kan deze geactiveerd worden met de volgende incantatie:

*“Bij de machten van deze rune activeer ik hem”*  
gevolgd door een eventuele call

Na het gebruik van de rune is deze kapot en niet meer te gebruiken.

**Runenbuidel:** Het personage start elk evenement met maximaal 2 zelfgekozen runen van een bekende set.

#### 5.6.2.10 Domein Runeleer - Niveau 2

**Verbeterde Runenkennis:** Het personage leert een tweede runenset uit Hoofdstuk 8 Runen.

**Laad Runen:** Het personage mag maximaal 2 runen tegelijk opladen.

**Runentas:** Het personage start elk evenement met maximaal 3 zelfgekozen runen van een bekende set.

**Runenprojectie:** Door 2 opgeladen runen van dezelfde runeset op te offeren, kan het personage één van de volgende calls uitspreken over 7 meter afstand:

- 2 goden runen: “holy strike”
- 2 elementaire runen: “magic strike”
- 2 geestelijke runen: “spirit strike”

#### 5.6.2.11 Domein Runeleer - Niveau 3

**Hogere Runenkennis:** Het personage leert een derde runenset uit Hoofdstuk 8 Runen.

**Laad Runen:** Het personage mag maximaal 3 runen tegelijk opladen.

**Runenrugzak:** Het personage start elk evenement met maximaal 4 zelfgekozen runen van een bekende set.

**Permanente Rune:** Het personage mag een permanente rune maken, het effect van deze rune is effect zolang je deze bij je draagt. Een personage kan maar één permanente rune tegelijk bezitten en het opladen kost 1 uur. Zie Hoofdstuk 8 voor alle permanente effecten voor runen.

#### 5.6.2.12 Domein verhalenleer - Niveau 1

**Optreden:** Het personage kan met deze vaardigheid een optreden houden voor een groep toeschouwers. De vorm van het optreden is in principe vrij (dans, vertellen, muziek etc.), maar houd er rekening mee dat er wel herkenbaar een verhaal verteld moet worden.

Iedereen die het volledige optreden aanwezig is krijgt een voordeel tot het einde van de dag, iemand kan maar één voordeel van een optreden tegelijk hebben. Een optreden kan niet worden uitgevoerd tijdens een gevecht. Leg aan de ontvangers van het optreden het effect uit.

**Fabelkennis:** Het personage kent de volgende verhalen, welke minimaal 5 minuten duren:

- verhaal van moed: Iedereen die luistert, mag één keer een fear effect negeren.
- verhaal van kracht: Iedereen die luistert, mag één keer een strike effect aan een slag met een wapen toevoegen.
- verhaal van sluwheid: Iedereen die luistert mag één keer een Through effect aan een slag met een wapen toevoegen

#### 5.6.2.13 Domein verhalenleer - Niveau 2

**Verhalenleer:** Het personage kent de volgende verhalen, welke minimaal 10 minuten duren en slechts elk 1 keer per dag gebruikt kunnen worden:

- verhaal van weerbaarheid: iedereen die luistert krijgt 1 tijdelijke LP per locatie welke niet regeneert en niet geneesbaar is.
- verhaal van rust: iedereen die luistert, mag één keer per dag een geest-beïnvloedend effect naar keuze negeren.

**Moed inspreken:** Het personage mag iemand die onder de invloed van een *fear* effect is een korte aanmoediging geven en het effect weghalen, dit mag in tegenstelling tot een optreden wel in een gevecht worden uitgevoerd.

#### 5.6.2.14 Domein verhalenleer - Niveau 3

**Magnum Opus:** Het personage kan één keer per dag een optreden uitvoeren waar deze de hele ziel en lichaam in gooit. Na het uitvoeren kan het personage 5 minuten lang geen zware fysieke acties meer uitvoeren en is deze uitgeput en futloos.

Deze optredens mogen wel in een gevecht worden uitgevoerd en duren 5 minuten. Mensen hoeven niet aandachtig naar je te luisteren, maar je moet wel hoorbaar of zichtbaar zijn met je optreden.

- verhaal van angst: ieder binnen gehoorafstand rent krijsend van angst weg, roep nadat je klaar bent met dit optreden: mass fear.
- Verhaal van agressie: ieder binnen gehoorafstand zal vechten met grote agressie, roep nadat je klaar bent met dit optreden: mass aggression.

**Volhardendheid inspreken:** Het personage mag 2 keer per gevecht iemand die aan het doodbloeden is na een korte aanmoediging 1 tijdelijke LP geven op elke locatie, na 5 minuten verdwijnt deze LP weer. Als de LP van de torso locatie op 0 staat, begint het personage weer opnieuw met doodbloeden.

#### 5.6.2.15 Verdiepte studie

Met deze vaardigheid krijgt het personage de mogelijkheid om zich verder te verdiepen in één van de domeinen van het mentale pad. Hierbij is de voorwaarde dat je het gekozen domein op N1 moet beheersen. Deze vaardigheid mag maar één keer worden aangekocht.

**Hemomancie:** Het personage kan met één persoon een verdiepte bloedband aangaan. Per dag mag de hemomanciër 3 keer een niveau 1 spreuk en twee keer een niveau 2 spreuk uitspreken met de LP van de persoon met wie deze bloedband aangegaan is.

**Alchemie:** De alchemist kan een gif 2 keer aanbrengen op een zwaard voordat de drank op is.

**Lichaamsleer:** Het personage kan 2 keer per gevecht iemand een korte instructie van 30 seconden geven over het beter verwonden van een tegenstander. Aan de volgende slag die de ontvanger uitvoert met een wapen mag de *double* call worden toegevoegd.

**Runeleer:** Het personage kan 6 opgeladen runes van een willekeurig type opofferen om een *double arcane* effect op aanraking te veroorzaken.

**Verhalenleer:** De verhalenverteller krijgt aan het begin van het evenement twee lokale geruchten en/of verhalen van de spelleiding

#### 5.6.2.16 Interdisciplinair onderzoek

Met deze vaardigheid krijgt het personage de mogelijkheid om één keer per evenement een multidisciplinair onderzoek uit te voeren naar een voorwerp, een verschijning, een persoon of iets anders.

Doe dit door naar verschillende collega's, academici, kennissen en andere geleerde types een brief te sturen met daarin alle vragen en alle verzamelde informatie.

Aan het begin van het volgende evenement zullen de collegas een aantal antwoorden en aanvullende informatie sturen over dit onderwerp. Als je geen brieven kan versturen werkt deze vaardigheid niet. Neem bij gebruik van deze vaardigheid contact op met de Spelleiding

## 5.7 Spiritueel pad

Zij die het spiritueel pad bewandelen zijn vertegenwoordigers van de hogere machten in het universum. Zij zijn de dienaren van de verschillende goden en staan bekend als priesters of monniken.

Het spiritueel pad kent bijzondere restricties en IC-regels; de goden hebben verwachtingen van hun dienaren die hoger zijn dan voor bewandelaars van de andere paden. Wanneer een personage deze regels niet volgt en niet voldoet aan de eisen van de goden, kan dit negatieve gevolgen hebben voor het personage. Lees voor deze verwachtingen Hoofdstuk 9: Goden.

### 5.7.1 Het Pantheon en Chaos

De wereld Ulk heeft twee primaire groepen goden: Het Pantheon dat gezamenlijk streeft naar stabiliteit en harmonie in de wereld, en de Chaos Goden die elk hun eigen individuele belangen en ambities nastreven zonder samen te werken.

Bij het kiezen van het Spiritueel pad, moet een personage meteen een keuze maken tussen het Pantheon en Chaos.

### 5.7.2 Vaardigheden

Vaardigheid	VP	Beschrijving	Vereisten
Spiritueel pad - Niveau 1	8	Wordt volger van het Pantheon of een chaos god	- Onderzoek
Spiritueel pad - Niveau 2	10	Kies een pantheon god, of versterk de band met een chaos god	- Spiritueel pad Niveau 1
Spiritueel pad - Niveau 3	14	Wordt hoge volgeling van een god	- Spiritueel pad Niveau 2
Extra kracht	4/5/6	Krijg 2 MP	- Spiritueel pad Niveau 1
Spiritueel Schild	2/4/8	Gebruik mana om schade te stoppen	- Spiritueel pad Niveau 1
Weersta Spiritueel	2/4/8	Weersta spreuken van eigen god(en)	- Spiritueel pad Niveau 1
Het teken van <godheid>	4	Je krijgt een speciale eigenschap van de godheid waarvoor je kiest. Kan slechts eenmalig genomen worden.	- Spiritueel pad Niveau 1

### 5.7.2.1 Spiritueel pad - Niveau 1

**God keuze (alleen voor Chaos):** Een personage dat voor Chaos kiest moet op dit niveau kiezen welke god ze volgen. Dit geeft nieuwe spreuken en nieuwe restricties. De chaos goden waaruit je kunt kiezen zijn :

- **De Dochter:** godin der onnoden, fluisteraar van duistere geheimen
- **De Generaal:** god van kracht, macht en autoriteit

Een Pantheon volger dient op dit niveau het gehele Pantheon en kiest geen god.

**Mana Punten:** Een beginnend bewandelaar van het spiritueel pad krijgt op Niveau 1 toegang tot 8 MP om spreuken te werpen. Elk uur krijgt het personage 1 MP terug, mits ze voldaan hebben aan hun restricties. Dit loopt 's nachts door, personages worden niet automatisch wakker met volle MP.

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot de onderstaande spreuken en kan deze gebruiken met 1 MP.

Pantheon: **Genees Wond, Zegen, Vernietig Vijand, Verwarring.**

Chaos (Dochter): **Genees Wond, Zegen, Controleer Ondode/Demoon, Verwarring.**

Chaos (Generaal): **Genees Wond, Zegen, Sla Neer, Verwarring.**

**Incantatie:** Gebruik op dit Niveau de incantatie "*In de naam van [Gekozen god] werp ik*", waarbij een pantheon priester altijd "Het Pantheon" aanroept. Bijvoorbeeld "*In de naam van Pantheon werp ik Vernietig Vijand, Destroy Undead!*".

**Restrictie:** Op N1 moeten bewandelaars van het spiritueel pad ten minste één maal per dag een gebedsritueel uitvoeren. Dit kan alleen, of met andere priesters van het pantheon of de gekozen chaos god (maar niet met aanhangers van andere chaos goden).

Tevens dient het personage een symbool van het pantheon, of van de gekozen chaos god, bij zich dragen om spreuken te werpen en MP terug te krijgen. Meestal is dit een ketting.

**Leefregels:** Een chaos volger moet één van de leefregels van zijn/haar god kiezen om zich aan te gaan houden. Wanneer deze regel geschonden wordt, heeft dit drastische gevolgen voor het personage:

- **De Dochter:**
  1. Verzamel zoveel mogelijk kennis van personen, situaties en geheimen om je heen.
  2. Zegen, één beschikbaar dood lichaam per dag zodat die gewijd is aan De Dochter en 's nachts herrijst als onnede in haar dienst.
  3. Bescherm necromantiërs en help ze om aan hun vijanden te ontkomen.
- **De Generaal:**
  1. Laat je niet commanderen door iemand die niet bewezen heeft dat hij/zij krachtiger is dan jij.
  2. Volg de opdrachten die je krijgt van iemand hoger in de hiërarchie van De Generaal zo volledig en correct mogelijk.
  3. Laat geen gelegenheid voorbijgaan om jouw superioriteit en die van De Generaal te tonen

Een Pantheon volger heeft op dit niveau geen leefregels.

### 5.7.2.2 Spiritueel pad - Niveau 2

**God Keuze (Alleen voor Pantheon):** Bij het bereiken van niveau 2 moet een volger van het Pantheon een keuze maken voor een specifieke god (zie Hoofdstuk 9: Goden). Dit geeft nieuwe spreuken en nieuwe restricties. De goden waaruit gekozen kan worden zijn :

- **Ackalha:** god van strijd en bescherming
- **Annanna:** godin van liefde en relaties
- **Draham:** god van het leven en de natuur
- **Ehrana:** de gestorven godin, beschermer van de doden.
- **Mhadriana:** godin van vrede en rechtvaardigheid
- **Rhurhun:** god van kennis en smeden

Een Chaos aanhanger dient op dit niveau al een god, en kiest niet nog één.

**Mana Punten:** Op dit niveau krijgt het personage 6 extra MP, voor in totaal 14 MP

**Spreuken:** Het personage krijgt toegang tot onderstaande spreuken van de gekozen god, en kan alle bekende spreuken nu ook gebruiken op niveau 2 voor 2 MP.

- Ackalha: **Zwaard van Ackalha, Aanmoediging, machtig schild van Ackalha**
- Annanna: **Charmeer, Identificeer (en verdrag) gif, kracht van liefde**
- Draham: **Groene Handen, Bliksem, Het groene pad**
- Ehrana: **[geen]**
- Mhadriana: **Detecteer Leugen, Ontmoedig, ontastbaarheid**
- Rhurhun: **Repareer/breek object, Lees Vreemde Taal, Kennis van geheimen**
- De Dochter : **Controleer vijand, Angst, Onthul duistere kennis**
- De Generaal : **Sla Neer, Breek wapen/pantser, Marteling**

Een Ehrana volger kan wel Spiritueel pad Niveau 2 of 3 leren, maar ontvangt geen nieuwe spreuken. Zie ook hoofdstuk 9 - Goden.

**Incantatie:** Gebruik op dit Niveau de incantatie *"In de naam van [Gekozen god] werp ik"* Bijvoorbeeld *"In de naam van Annanna werp ik Charmeer Persoon, Charm!"*

Niveau 1 spreuken worden vanaf nu ook met dezelfde incantatie uitgevoerd.

**Restrictie:** De restricties van Niveau 1 blijven van toepassing. Een personage die een van de Pantheongoden volgt moet ook een symbool bij zich dragen van de gekozen god. Meestal is dit een ketting.

**Leefregels:** Het Personage moet één van de leefregels van zijn/haar god kiezen om zich aan te gaan houden. Wanneer deze regel geschonden wordt, heeft dit drastische gevolgen voor het personage.

Een volger van Chaos kiest op dit niveau een tweede leefregel (zie leefregels onder Spiritueel pad Niveau 1)

- **Ackalha:**

1. Je moet minimaal één keer per dag een gevecht aangaan waarbij je je zwaard gebruikt.
2. Je mag je zwaard en schild niet afleggen.
3. Als je wordt aangevallen, moet je in de tegenaanval gaan, behalve bij een onredelijke overmacht.
4. Als je moet kiezen tussen een gevecht of een onderhandeling moet je voor een gevecht kiezen.

- **Annanna:**

1. Je moet zo veel mogelijk vriendelijk en aardig tegenover anderen zijn.
2. Je moet zo veel mogelijk conflicten vermijden, behalve als het om de liefde gaat, kies dan partij voor ware liefde.
3. Je moet zo veel mogelijk persoonlijke en emotionele banden met anderen vormen. Beantwoord gevoelens met gevoelens.
4. Probeer het vormen van emotionele banden tussen anderen te bevorderen en te beschermen.

(Let op: Als een priester van Annanna zich emotioneel heeft opengesteld voor anderen en die emoties worden verraden of misbruikt, worden de leefregels tijdelijk opgeheven zodat de priester gehoor kan geven aan gevoelens van wraak en vereffening)

- **Draham:**

1. Je mag geen andere levende wezens doden behalve als gevolg van directe zelfverdediging of om je mee te voeden (niet meer dan noodzakelijk).
2. Je moet chaos aanhangers opsporen, ze, bestrijden en ze van de chaos-invloed bevrijden.
3. Ondoden moeten ten ruste worden gelegd en necromancers moeten aan het gerecht worden overgedragen.
4. Je mag niet toestaan dat de natuur onnodig schade toegebracht wordt.

- **Ehrana:**

1. Je moet ervoor zorgen dat elke ziel op de juiste plaats (of als gestorvene in de wereld der doden of als levende in de wereld der levenden) aankomt.
2. Je mag niet direct samenwerken met, of hulp verlenen aan een chaos-dienaar (bv. een chaos priester). Je mag nooit samenwerken, op welke manier dan ook, met een demoon.
3. Je zorgt er voor dat je voor elke dode (waarvan je weet dat hij/zij geen vijand was van het pantheon) een zegen uitspreekt uit naam van Ehrana, zodat deze niet herrijst als ondode.
4. Wanneer iemand hulp zoekt voor lichamelijke en zielen welzijn mag je die persoon geen hulp weigeren.

- **Mhadriana:**

1. Je moet proberen een conflict op vreedzame en diplomatieke wijze op te lossen.
2. Je mag geen gewelddadig conflict aangaan en mag, mocht je toch in een gevecht betrokken raken, je alleen passief verdedigen.
3. Wanneer je gevraagd wordt ben je verplicht om op faire en rechtvaardige wijze een rechtsspraak te leiden.
4. Je mag geen wapens bij je dragen behalve een klein mes, kleine sikkels of een kleine hamer.

- **Rhurhun:**

1. Je mag niet direct beslissingen nemen op emotionele basis, enkel op logische en harde feiten,
2. Je moet ervoor zorgen dat nieuwe kennis vastgelegd en beschermd wordt.
3. Als iemand je vraagt om hem/haar iets te leren en je hebt de benodigde kennis of kunde, mag je dit niet weigeren. Indien je dit niet hebt of kunt moet je die persoon helpen een geschikte leermeester te vinden.
4. Hou van alles wat je meemaakt en ontdekt een duidelijk dagboek bij.

### 5.7.2.3 Spiritueel pad - Niveau 3

**Mana Punten:** Op dit niveau krijgt het personage 4 extra MP, voor in totaal 18 MP.

**Spreuken:** Het personage kan alle bekende spreuken nu gebruiken op niveau 3, voor 3 MP.

**Restrictie:** De restricties van Niveau 1 en 2 blijven van toepassing.

**Leefregels:** Een volger van een chaosgod kiest een derde leefregel. Een volger van een pantheongod kiest een tweede leefregel.

### 5.7.2.4 Extra Kracht

Het personage krijgt 2 extra MP. Deze vaardigheid kan 1 keer gekocht worden per keer dat een niveau van Spiritueel pad gekocht is.

### 5.7.2.5 Het teken van [godheid]

Het personage ontvangt een speciale eigenschap van de gekozen godheid. Deze uit zich in een permanente, onverwijderbare teken van de gekozen godheid ergens op het lichaam (keuze aan de speler). De restricties van Spiritueel pad zijn hierop van toepassing.

- **Ackalha:** Wordt immuun voor de call "Calm". Wanneer het personage een zwaard of een schild zegent wordt dit zwaard of schild voor de duur van de zegen, onbreekbaar. Gebruik de call No Effect tegen call Shatter.
- **Annanna:** Wordt immuun voor de call Charm. Wanneer het personage een zegen aan een persoon geeft gaat dit, indien gewenst, gratis gepaard met een Charm call. Wanneer de ontvanger van een zegen bedreigd wordt, is de werper immuun voor het effect Fear (gebruik de call No Effect)
- **Draham:** Het personage mag één keer per uur een Trip effect in een natuurlijke, begroeide omgeving negeren. Het personage kan, in plaats van LP te herstellen, de 2MP versie van Genees Wond gebruiken om ontbrekende lichaamsdelen laten regenereren. Het regeneratieproces duurt een uur.

- **Ehrana:** Het personage wordt immuun voor alle geest-beïnvloedende effecten die veroorzaakt worden door ondoden. Elk dood lichaam dat de spreuk Zegen ontvangt geeft het personage 1 MP terug tot het maximum. Dit lichaam kan nooit tot een ondode gemaakt worden.
- **Mhadriana:** Het personage is immuun voor de call Aggression. Wanneer het personage de spreuk Zegen gebruikt, verdwijnt de ergste mentale aandoening van een ontvanger met meer dan 3 waanpunten. Als de spreuk Zegen 3 of meer dagen nonstop actief is, verdwijnt 1 waanpunt van de ontvanger definitief.
- **Rhurhun:** Het personage wordt onderdeel van het Rhurhun-netwerk. Het personage mag één keer per dag een vraag stellen aan alle priesters van Rhurhun binnen dit netwerk. Des te algemener de kennis is, des te groter de kans op antwoord is. Meld dit bij de centrale SL / infobalie. Wanneer het personage de spreuk Zegen op een mechanisch voorwerp (zoals een slot) gebruikt, kan het personage, deze naar wens aan of uit / open of dicht doen.
- **De Dochter:** Het personage mag één keer per uur een Fear effect negeren (gebruik de call No Effect) of een Terror effect terugbrengen naar Fear. Dit geeft een tijdelijk waanpunt tot het eind van de dag. De 'Genees Wond' spreuk van het personage werkt ook op ondoden. Een ondode die een Niveau 3 Genees Wond ontvangt kan ook na meer dan een uur weer genezen worden, maar blijft wel ondoed.
- **De Generaal:** Het personage mag één keer per uur een Strike effect negeren (Gebruik de call No Effect). Wanneer het personage de spreuk Zegen gebruikt op een ander, ontvangt de werper zelf hetzelfde effect zonder hier MP voor uit te geven.

#### 5.7.2.6 *Spiritueel Schild*

Deze vaardigheid kan 1 keer gekocht worden per keer dat een niveau Spiritueel pad gekocht is. Elke aankoop verhoogt het niveau van deze vaardigheid.

Een personage met deze vaardigheid kan, als reactie op een directe aanval/effect die lichamelijke schade doet, <N> MP gebruiken om <N> schadepunt(en) van de aanval te weerstaan, waarbij N het niveau van deze vaardigheid is. Hiervoor gebruik je de call "no effect".

Dit werkt alleen op directe schade, niet op effecten uit de omgeving of doorlopende effecten (vuur, verdrinking, vergif). Deze vaardigheid stopt geen calls of effecten, met uitzondering van Magic, Holy, Unholy, Spirit, Double en/of Triple.

Het succesvol gebruik van Spiritueel Schild voorkomt dat een spreuk onderbroken wordt.

#### 5.7.2.7 *Weersta Spiritueel*

Deze vaardigheid kan 1 keer gekocht worden per keer dat een niveau Spiritueel pad gekocht is.

Het personage mag per keer dat deze vaardigheid aangekocht is, 1 keer per dag de call No Effect gebruiken op een spreuk welke geworpen wordt uit naam van diens eigen godheid of, voor een volger van het pantheon, uit naam van het pantheon.

## 6 Spreuken

In dit hoofdstuk zijn alle spreuken van Elbaria te vinden.

### 6.1 Elementair pad

#### 6.1.1 Elementair - Algemeen

##### 6.1.1.1 N1 - Energie Pijl

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen of object - **Call:** *Magic*

De werper gooit een pijl van magische energie naar een doelwit binnen 7 meter. Deze veroorzaakt magische schade.

Met Elementair pad Niveau 1 is deze magie ongevormd en ruw en heet de spreuk "energie pijl". Op Elementair pad Niveau 2 of 3 is de magie van een Element waarover de gebruiker beschikt. De spreuk heet dan bijvoorbeeld "Aardepijl" of "Lichtpijl" en heeft extra effecten op doelen die sterker of zwakker zijn tegen dat element.

De pijl heeft geen andere effecten dan directe schade.

##### 6.1.1.2 N1 - Identificatie

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 object - **Call:** *geen*

Met deze spreuk kun je een ruw idee krijgen wat het nut, de gebruiksmanieren of andere eigenschappen van een bepaald voorwerp zijn. Hoe complexer het voorwerp, hoe minder duidelijk het antwoord.

Haal bij het uitspreken van deze spreuk een SL.

##### 6.1.1.3 N1 - Geef Bepantsering

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten of 1 gevecht - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 object - **Call:** *geen*

Deze spreuk geeft een aangeraakt wezen of object 1 BP op elke locatie erbij. Er kan maar 1 Geef Bepantsering spreuk tegelijk actief zijn op een doelwit.

Het Bepantsering Punt vervalt wanneer het gebruikt wordt of na 5 minuten

##### 6.1.1.4 N1 - Struikel

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 1 minuut - **Bereik:** 7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Trip!*

Het effect van deze spreuk is dat het aangeduide wezen valt.

#### 6.1.2 Elementair - Aarde

##### 6.1.2.1 N2 - Breek Voorwerp

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 voorwerp - **Call:** *Shatter*

Roep bij het werpen van deze spreuk in plaats van "Voorwerp" het voorwerp om te breken/repareren, bijvoorbeeld "Bij de macht van Aarde, ik roep aan de Berg en werp Breek Zwaard, Shatter Zwaard!"

Deze spreuk werkt niet op natuurlijke wapens zoals klauwen of vuisten, en niet op pantsers of artefacten.

##### 6.1.2.2 N2 - Lijm

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 30 seconden - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** Wijzen - **Invloed:** 1 wezen of object - **Call:** *Entangle!*

Deze spreuk zet de voeten van het doelwit vast, waardoor de voeten niet meer kunnen bewegen.

##### 6.1.2.3 N2 - Herstel Wapen / Pantser

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** Aanraking - **Gebaar:** Aanraking - **Invloed:** 1 voorwerp - **Call:** *geen*

Het aangeraakte wapen of pantser wordt weer zo goed als nieuw hersteld. Hiervoor is het wel van belang dat het grootste deel van het voorwerp voorhanden is: een zwaard kan niet gerepareerd worden uit alleen het handvat. Tevens moet de schade dezelfde dag veroorzaakt zijn. Bij het herstellen van een voorwerp met BP, zoals een set bepantsering, wordt er 4 BP hersteld over het gehele voorwerp (de ontvanger kiest welke locaties welke hoeveelheid BP terug krijgen). De spreuk heeft het effect op de gehele set, niet op een los onderdeel.

#### 6.1.2.4 N3 - Stenen Huid

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen / No effect*

De ontvanger van de spreuk krijgt de volgende drie fysieke aanvallen geen schade. Roep in dat geval "No Effect".

Dit werkt op alle fysieke aanvallen EN alle calls effecten die door een fysieke aanval komen, maar niet voor spreuken.

Daarnaast ben je tot het einde van de spreuk immuun voor Subdue, Strike en Trip calls van alle bronnen, inclusief spreuken. De call Crush veroorzaakt nu slechts twee schade. De call Fatal is volledig effectief.

Dit effect duurt tot het eind van een gevecht, of 5 minuten als het buiten een gevecht gebruikt wordt.

#### 6.1.2.5 N3 - Versteen

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 30 seconden - **Bereik:** 7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Paralyze*

Het wezen waar naar gewezen wordt, ontvangt de Paralyze call.

#### 6.1.2.6 N3 - Aardbeving

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** meerdere wezens - **Call:** *Trip!*

Na het werpen van deze spreuk kan de werper tot 10 keer de call Trip gebruiken op een aangewezen wezen. Dit mogen verschillende wezens zijn, steeds dezelfde, of een combinatie daarvan. Na 5 minuten vervallen de niet-gebruikte calls. .

Het is ook mogelijk om met deze spreuk schade te veroorzaken aan gebouwen, tunnels, etc. Vraag bij deze toepassing altijd de SL.

### 6.1.3 Elementair - Duister

#### 6.1.3.1 N2 - Ziekte

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 30 seconden - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Confuse!*

De ontvanger van de spreuk wordt ziek en verward voor 30 seconden

#### 6.1.3.2 N2 - Doodsaura

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** area - **Gebaar:** Armen wijd - **Invloed:** levende *wezens* - **Call:** *Area Magic Through!*

Alle levende wezens binnen 3m van de werper krijgen 1 schade op hun romp, deze schade negeert bepantsering.

#### 6.1.3.3 N2 - Angst

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 30 seconden - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Fear!*

Het doelwit wordt zo bang dat het 30 seconden lang vlucht en zich verstopt.

#### 6.1.3.4 N3 - Vervloeking

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Bijzonder - **Bereik:** bijzonder - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Poison!*

Door diep te tappen in de duisternis kan een bewandelaar van het elementair pad een wezen vervloeken.

Een vloek vereist iets van het doelwit, denk aan een haar of een stuk bezit. Als alternatief mag de werper het doelwit verwonden met een mes of dolk.

De vloek moet in een ritueel van tevoren voorbereid worden, waarbij of het bezit van het doelwit of het wapen gebruikt wordt. De werper mag zelf de vloek bepalen, in overleg met een SL. Elke vloek moet een eind conditie hebben, wanneer deze bereikt wordt eindigt de vloek.

Afhankelijk van hoe moeilijk de vloek te beëindigen is en hoe sterk het effect is, kost de vervloeking meer

mana om te maken of zijn er speciale substanties nodig (zoals giften, bijzondere materialen, etc).

#### 6.1.3.5 N3 - Doodsangst

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** 7m  
- **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** meerdere wezens - **Call:** *Fear!*

Na het werpen van deze spreuk kan de werper tot 10 keer de call Fear gebruiken op een aangewezen wezen. Dit mogen verschillende wezens zijn, steeds dezelfde, of een combinatie daarvan. Na 5 minuten vervallen de niet-gebruikte call.

#### 6.1.3.6 N3 - Kleed van de nacht

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen / No Effect / Vinger omhoog*

Gedurende 5 minuten is de ontvanger van deze spreuk onzichtbaar zolang deze niet binnen 5 meter van een lichtbron komt, zoals een lantaarn, een vuur of daglicht. Wanneer de ontvanger wel verlicht wordt, ziet iedereen slechts een duistere schim (vinger naar beneden)

De eerste drie fysieke aanvallen zullen missen (gebruik de call "No Effect"), waarna de spreuk eindigt.

### 6.1.4 Elementair - Licht

#### 6.1.4.1 N2 - Verblind

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7m  
- **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Confuse!*

De ontvanger van de spreuk wordt verblind en verward voor 30 seconden.

#### 6.1.4.2 N2 - Onschendbaar

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** zelf - **Gebaar:** armen kruisen- **Invloed:** zelf - **Call:** *No effect*

De werper van de spreuk is immuun voor alle schade van spreuken, calls en effecten. Gebruik de call No Effect als reactie.

Spreuken of calls die geest-beïnvloedend zijn werken nog wel. Alle effect met de call Arcane werken wel.

Dit effect duurt tot het eind van een gevecht, of 5 minuten als het buiten een gevecht gebruikt wordt. Het effect vervalt als de werper loopt.

#### 6.1.4.3 N2 - Helderheid van geest

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** 7m  
- **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** zelf + 1 wezen - **Call:** *geen / No Effect*

De werper en 1 extra wezen krijgen een helderheid van geest en zijn gedurende 5 minuten immuun voor geest-beïnvloedende effecten. Effecten die al actief zijn worden hiermee niet opgeheven.

#### 6.1.4.4 N3 - Ontastbaarheid

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** zelf - **Gebaar:** geen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen / No effect*

De werper wordt onaanraakbaar; deze is nog wel zichtbaar, maar kan niet meer aangeraakt of beïnvloed worden door spreuken of aanvallen of andere effecten.

De werper kan NIET door muren lopen, dingen oppakken of vaardigheden of spreuken gebruiken. De werper kan nog wel rennen, praten, luisteren etc.

Dit effect duurt tot het eind van een gevecht, of 5 minuten als het buiten een gevecht gebruikt wordt, en vervalt als er een andere spreuk gebruikt wordt.

Het effect kan wel onderdrukt worden door de Suppress call.

Effecten met de call Arcane werken wel op ontastbare wezens.

#### 6.1.4.5 N3 - Prismastorm

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** meerdere wezens - **Call:** *Magic Elke Locatie!*

Na het werpen van deze spreuk kan de werper tot 5 keer de call Magic Elke Locatie gebruiken op een aangewezen wezen. Dit mogen verschillende wezens zijn, steeds dezelfde, of een combinatie daarvan. Na 5 minuten vervallen de niet-gebruikte calls.

#### 6.1.4.6 N3 - Zonneflits

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** Area - **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Area Confuse!*

De werper licht op helder als de zon in een verwarrende zee van gekleurd licht die iedereen in de omgeving verblind en verward.

### 6.1.5 Elementair - Lucht

#### 6.1.5.1 N2 - Sprong

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

Een aangeraakt wezen teleporteert 5 stappen vooruit naar een niet-afgesloten locatie. De ontvanger steekt een vinger op, gaat 5 seconden OC en loopt 5 stappen naar voren. Daarna verschijnt het wezen weer.

Als er een IC barrière staat die minder dan 5 meter hoog is, kan de ontvanger van de spreuk die negeren. Een barrière die hoger is, of een afgesloten ruimte of een opening die te klein is om doorheen te kruipen, kan niet genegeerd worden en is ook voor deze spreuk een barrière.

#### 6.1.5.2 N2 - Detecteer Leugen

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

De ontvanger van deze spreuk 5 minuten lang na elke bewuste leugen zeggen "Dat is een leugen". Dit effect is alleen van toepassing op zaken waarvan de ontvanger weet dat het een leugen is.

#### 6.1.5.3 N2 - Windvlaag

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 vastgehouden voorwerp - **Call:** *Disarm Strike!*

De werper creëert een onverwachte windstoot die een wapen of schild uit de handen van het doelwit rukt. Dit werkt alleen op voorwerpen in iemands handen, niet op zaken die aan een riem hangen of anders gedragen worden. Het doelwit wordt zelf ook achteruit geblazen. Gebruik de call *Disarm Strike*.

#### 6.1.5.4 N3 - Stop

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 30 seconden - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Paralyze*

Het wezen waar naar gewezen wordt, ontvangt de *Paralyze* call.

#### 6.1.5.5 N3 - Teleporteur

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 1 minuut - **Bereik:** zelf + 1 wezen - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** zelf + 1 wezen - **Call:** *geen*

Bij het werpen van deze spreuk verdwijnt de werper (steek een hand op vinger op, ga OC). De werper kan hierbij 1 persoon meenemen, mits deze elkaar vasthouden, en alle spullen die beiden kunnen dragen.

Gedurende 1 minuut kan de werper ergens anders naartoe lopen of rennen, mits ze deze plek ooit eerder bezocht hebben. Zowel de werper als de passagier verschijnen na precies 1 minuut weer.

#### 6.1.5.6 N3 - Orkaan

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** Area - **Gebaar:** Armen wijd - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Area Strike!*

Na het werpen van deze spreuk kan de werper tot 3 keer de call *Area Strike* gebruiken. Na 5 minuten vervallen de niet-gebruikte calls.

### 6.1.6 Elementair - Vuur

#### 6.1.6.1 N2 - Vuurzwaard

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wapen - **Call:** *geen*

De werper verandert een wapen in een vlamvend wapen dat maximaal 5 keer met *Magic Double* slaat. Het is aan de gebruiker van het wapen wanneer dit te gebruiken. Als de slag mist, telt dit niet als 1 van de gebruiken.

Dit effect duurt tot het eind van een gevecht, of 5 minuten als het buiten een gevecht gebruikt wordt.

#### 6.1.6.2 N2 - Brandmerk

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Magic Double! Heal Double!*

Deze spreuk geneest 2 LP op de aangeraakte locatie en doet je tegelijkertijd 2 magic schade op dezelfde locatie. De spreuk laat na de tijd een rood brandmerk achter die alleen met genezingspreuken weg te halen is als deze binnen een dag na het werpen van deze spreuk gebruikt worden.

Als het doelwit van de spreuk immuun voor vuur is krijgt deze geen schade en brandmerk, de genezing werkt echter wel. De werper mag zelf kiezen wat voor brandmerk het is. Zolang het maar niet groter is dan de palm van zijn hand.

Als je dit brandmerk OC zichtbaar wilt hebben moet je zelf smink verzorgen.

#### 6.1.6.3 N2 - Verhit Voorwerp

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 gedragen voorwerp - **Call:** *Magic Disarm!*

De werper verhit een wapen of schild in de handen van het doelwit zodat deze een schade veroorzaakt en losgelaten moet worden. Dit werkt alleen op voorwerpen in iemands handen, niet op zaken die aan een riem hangen of anders gedragen worden. Het voorwerp vliegt niet in de brand, het effect wordt niet tegengegaan door handschoenen.

#### 6.1.6.4 N3 - Vuurstorm

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** meerdere wezens - **Call:** *Magic Double! / Disarm!*

Na het werpen van deze spreuk kan de werper tot 5 keer de call Disarm gebruiken op een aangewezen wezen en 5 keer de call Magic Double. Dit mogen verschillende wezens zijn, steeds dezelfde, of een combinatie daarvan. Na 5 minuten vervallen de niet-gebruikte calls.

#### 6.1.6.5 N3 - Hart van Vuur

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

De ontvanger krijgt 2 bepantseringspunten op elke locatie, en wordt immuun voor geest-beïnvloedende spreuken. Spreuken die al actief zijn worden niet beëindigd.

Dit effect duurt tot het eind van een gevecht, of 5 minuten als het buiten een gevecht gebruikt wordt. Wanneer het effect eindigt, krijgt de ontvanger een Magic Double Torso call op zich. (resterende BP van Hart van Vuur werken hier niet tegen).

#### 6.1.6.6 N3 - Vuurlans

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Magic Crush!*

De werper creëert een verzengende lans van vuur die zeer veel schade veroorzaakt aan een doelwit. Deze spreuk kan op een persoon of voorwerp gebruikt worden.

### 6.1.7 Elementair - Water

#### 6.1.7.1 N2 - Onderdruk magie

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 locate/voorwerp - **Call:** *Suppress Magic [voorwerp]! of Suppress!*

De werper onderdrukt de magie op 1 voorwerp of wezen op afstand.

#### 6.1.7.2 N2 - Stoomlans

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Magic Through*

De werper maakt een lans van superhete stoom die het doelwit raakt ongeacht alle pantser of bescherming.

#### 6.1.7.3 N2 - Charmeer

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht -  
**Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1  
wezen - **Call:** *Charm!*

Het aangeraakte wezen ontvangt de Charm call.

#### 6.1.7.4 N3 - Waterval

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht -  
**Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1  
wezen - **Call:** *Trip! Entangle!*

Na het werpen van deze spreuk kan de werper tot 5 keer de call Trip gebruiken op een aangewezen wezen gevolgd door de call Entangle. Dit mogen verschillende wezens zijn, steeds dezelfde, of een combinatie daarvan. Na 5 minuten vervallen de niet-gebruikte call.

#### 6.1.7.5 N3 - Domineer

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht -  
**Bereik:** 7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen -  
**Call:** *Dominate!*

Met deze spreuk kun je een aangewezen persoon binnen 7 meter controleren. Het doelwit doet alles wat de werper zegt, zolang het niet suïcidaal is. Je kunt hem wel in een val laten lopen die het doelwit niet kent. Deze spreuk zorgt er niet voor dat je het doelwit kunt verstaan als deze de taal niet spreekt en ook moet het doelwit de werper kunnen horen. Het doelwit zal zich, nadat deze spreuk afloopt, altijd herinneren dat deze onder invloed was.

Let op: Je kunt maar 1 persoon tegelijkertijd domineren met deze spreuk.

#### 6.1.7.6 N3 - Bevries

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 30 seconden - **Bereik:**  
7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:**  
*Paralyze*

Het wezen waar naar gewezen wordt, ontvangt de Paralyze call.

## 6.2 Geest pad

### 6.2.1 Geest - Druïde N1

#### 6.2.1.1 N1 - Muteer en Corrumpeer N1

**Incantatie:** 1 minuut - **Duur:** tot einde van de dag -  
**Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen of omgeving - **Call:** geen

Deze spreuk kost geen mana en geeft 1 mana terug aan de werper van de spreuk.

Deze spreuk geeft het doelwit een hoeveelheid Groen of Rot energie, die het doelwit muteert of corrumpeert. Hierbij geldt dat ieder voordeel een nadeel heeft en vice versa. Als voorbeeld, muteer kan je een stevigere huid geven, dit geeft je extra pantser maar je kan niet meer rennen. Corrumpeer kan je de kennis van een spreuk laten verliezen, maar laat je wel meer energie vasthouden dan normaal.

De werper heeft een hoeveelheid kaartjes met aan de ene kant het doelwit en aan de andere kant het effect. De werper kan alleen zien welke soort energie die gebruikt en wat het soort doelwit is.

Je krijgt aan het begin van het evenement een stapel gelamineerde kaartjes, met "Groen" of "Rot" aan de buitenkant. Deze stop je in een buidel, en trekt je wanneer je deze spreuk werpt.

Voor het werpen van de spreuk verklaar je een doelwit. Het doelwit kan fysiek, mentaal of omgeving zijn. Na het werpen open je het kaartje, en voer je het effect uit dat bij het gekozen doelwit staat.

Mocht je kaartje niet werken met de situatie, dan mag je een nieuw kaartje trekken. Sommige effecten zijn subtiel dus het kan zijn dat het lijkt alsof er niets gebeurt. Hier ben je bekend mee als personage.

#### 6.2.1.2 N1 - Stuiptrek

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** Disarm

Het doelwit krijgt een stuiptrek en laat hierdoor diens wapen vallen.

#### 6.2.1.3 N1 - Woeker

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** Entangle

De werper laat een kruipplant onder het doelwit groeien waardoor deze komt vast te staan.

#### 6.2.1.4 N1 - Verwar

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** Confuse

De werper creëert een indrukwekkend visueel patroon dat het doelwit zijn zenuwstelsel overlaadt.

#### 6.2.1.5 N1 - Onderdruk Effect

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** Suppress

Een balans van Groen en Rot energie onderdrukt lopende effecten op het doelwit en zorgt dat deze normaal kan blijven functioneren.

### 6.2.2 Geest - Druïde N2

#### 6.2.2.1 N2 - Muteer en Corrumpeer N2

**Incantatie:** 1 minuut - **Duur:** tot einde van de dag -  
**Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen of omgeving - **Call:** geen

Dit werkt gelijk aan de N1 spreuk maar is krachtiger en geeft de werper 2 mana terug.

#### 6.2.2.2 N2 - Groeps Stuiptrek

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area- **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Disarm

Iedereen binnen 3m krijgt een stroomschok en laat alles vallen.

#### 6.2.2.3 N2 - Woekerveld

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area- **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Entangle

Een grote hoeveelheid kruipplanten groeien uit de grond en verstrikt iedereen binnen 3m.

#### 6.2.2.4 N2 - Groeps Verwarring

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area- **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Confuse

Een audiovisuele overlading van het zenuwstelsel voor iedereen binnen 3m.

#### 6.2.2.5 N2 - Onderdrukkings veld

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area- **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Suppress

Iedereen binnen 3m krijgt een dot aan energie van zowel Groen als Rot, waardoor alle lopende effecten worden onderdrukt en de doelwitten normaal kunnen blijven functioneren.

### 6.2.3 Geest - Groen N2

#### 6.2.3.1 N2 - Groeps Stuiptrek

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area- **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Disarm

Iedereen binnen 3m krijgt een stroomschok en laat alles vallen.

#### 6.2.3.2 N2 - Woekerveld

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area - **Gebaar:** Armen wijd - **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Entangle

Een grote hoeveelheid kruipplanten groeien uit de grond en verstrikt iedereen binnen 3m.

#### 6.2.3.3 N2 - Muteer N2

**Incantatie:** 1 minuut - **Duur:** tot einde van de dag- **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen of omgeving - **Call:** geen

Werkt als Muteer en Corrumpeer N2 maar je krijgt alleen de Groen kaartjes.

#### 6.2.3.4 N2 - Regeneratie

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten / 1 gevecht - **Bereik:** zelf - **Gebaar:** geen - **Invloed:** zelf - **Call:** Geen

De werper van deze spreuk roept grote hoeveelheden Groen energie aan. Hierdoor zal alle niet bovennatuurlijke schade. Bijna instantaan regenereren. Nadat je 5 seconden geen schade hebt genomen, regeneer je 1 LP per locatie per 5 seconden. Mocht je torso op 0 LP komen te staan tijdens deze spreuk, dan sta je na 5 seconden weer op met 1 LP op elke locatie.

Je hebt weinig controle over deze spreuk en deze zal direct eindigen zodra je bovennatuurlijke schade

krijgt. Let op, overmatig gebruik van deze spreuk kan leiden tot onverwachte effecten. Als je deze spreuk meer dan 1 keer per uur gebruikt, neem dan contact op met een spelleider.

#### 6.2.3.5 N2 - Ontwaken

**Incantatie:** 5 minuten - **Duur:** maximaal 30 minuten - **Bereik:** afgesloten gebied van max 25 meter (mag worden aangegeven met touw, kaarsjes, enz.) - **Gebaar:** geen - **Invloed:** alles binnen het gebied- **Call:** Geen

Tijdens een ontwaken rite roep je een gecontroleerde hoeveelheid Groen energie naar een omgeving toe. Dit gebied blijft 30 minuten bestaan. Binnen deze omgeving gebeuren de volgende effecten.

- De Natuur en Geesten kunnen spreken.
- De tijd gaat sneller voor natuurlijke effecten, bijvoorbeeld ziektes, planten die groeien, genezende effecten.
- Alchemische planten muteren.

### 6.2.4 Geest - Rot N2

#### 6.2.4.1 N2 - Groeps Verwarring

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area- **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Confuse

Een audiovisuele overlading van het zenuwstelsel voor iedereen binnen 3m.

#### 6.2.4.2 N2 - Onderdrukkings veld

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** Area- **Gebaar:** Armen wijd- **Invloed:** Iedereen binnen 3m - **Call:** Area Suppress

Iedereen binnen 3m krijgt een dot aan energie van zowel Groen als Rot, waardoor alle lopende effecten worden onderdrukt en de doelwitten normaal kunnen blijven functioneren.

#### 6.2.4.3 N2 - Corrumpeer N2

**Incantatie:** 1 minuut - **Duur:** tot einde van de dag- **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen of omgeving - **Call:** geen

Werkt als Muteer en Corrumpeer N2 maar je krijgt alleen de Rot kaartjes.

#### 6.2.4.4 N2 - Vernietig

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 voorwerp - **Call:** *Shatter*

Een hoeveelheid Rot energie wordt naar een object gestuurd en verouderd dit rap.

Deze spreuk werkt niet op natuurlijke wapens zoals klauwen of vuisten, en niet op pantsers of artefacten.

#### 6.2.4.5 N2 - Uitdrijving

**Incantatie:** 5 minuten - **Duur:** 30 min - **Bereik:** afgesloten gebied van max 25 meter (mag worden aangegeven met touw, lampjes, enz.) - **Gebaar:** geen - **Invloed:** 1 wezen of object met een Geest aspect (dit zijn bijna alle levende wezens, maar ook andere dingen.) - **Call:** Geen

***Informeer een SL voordat je deze spreuk wil werpen.***

Tijdens een uitdrijving zal in een rite-cirkel een gecontroleerde hoeveelheid Rot energie worden gebruikt om alle effecten die op het doelwit gaande zijn fysiek te manifesteren.

Tijdens de rite moeten de werper en het doelwit binnen het afgesloten gebied blijven en zal deze gesloten zijn voor anderen. Dit effect houdt op zodra één van beiden niet meer bij bewustzijn is.

De fysiek geworden manifestaties zijn agressief tegen de werper en het doelwit.

Als de manifestatie op 0 LP komt te staan verdwijnt deze en houdt die op met bestaan.

De rite-cirkel blijft 30 minuten bestaan. Mocht deze stuk gaan nadat de manifestaties fysiek zijn geworden, kunnen deze vrij de wereld in.

## 6.3 Mentaal pad

### 6.3.1 Mentaal - Bloedmagie niveau 1

#### 6.3.1.1 N1 - Wond

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *magic through!*

Met deze spreuk veroorzaakt de werper een wond bij de ontvanger waar pantser niet tegen beschermt.

#### 6.3.1.2 N1 - Bloedtransfusie

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen (niet zelf) - **Call:** *heal double!*

Deze spreuk doneert bloed aan een aangeraakt wezen waardoor de aangeraakte locatie geneest. Door de spreuk opnieuw uit te spreken kan de hemomanciër de ontvanger van deze spreuk tot een dag na het ontvangen opsporen als via de spoorzoek vaardigheid.

Het is niet mogelijk het doelwit te zijn van bloedtransfusie binnen een uur na deze geworpen te hebben.

#### 6.3.1.3 N1 - Bloedpantser

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *No effect, magic strike!*

Deze spreuk zet het bloed van de hemomanciër om in een tijdelijk pantser dat de volgende fysieke slag blokkeert en vervolgens explodeert om de aanvaller terug te blazen. Spreek bij het blokkeren van de slag de call no effect uit, gevolgd door de call *Magic Strike* op het wezen van wie je de slag hebt geblokkeerd.

#### 6.3.1.4 N1 - Absorptie

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 humanoïde wezen met bloed - **Call:** *Fatal!*

Met deze spreuk kan de hemomanciër het bloed uit een stervend wezen opnemen. Bij het uitspreken van deze spreuk krijgt de hemomanciër 2 LP terug op welke locatie de werper kiest. Vervolgens wordt er op het stervende wezen een *fatal* call uitgesproken.

#### 6.3.1.5 N2 - Bloedlust

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *strike, no effect!*

De ontvanger van deze spreuk raakt bevangen van een haast onstoppable bloedlust en wil niets anders doen dan alles om hem heen in elkaar slaan. gedurende 5 minuten slaat de ontvanger van de spreuk elke 30 seconden strike en wordt de ontvanger immuun tegen alle geest beïnvloedende effecten (roep bij het ontvangen hiervan *No Effect*). De ontvanger zal niet stoppen met vechten totdat de spreuk is opgehouden, er geen mensen meer zijn om te bevechten of tot deze bewusteloos raakt. Als er geen vijanden meer overeind staan, dan zal het doelwit ook zijn vrienden aanvallen.

#### 6.3.1.6 N2 - kokend bloed

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 1 minuut - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *torture!*

Deze spreuk laat het bloed van het doelwit koken, wat leidt tot extreme pijn bij het doelwit.

#### 6.3.1.7 N2 - aderlating

**Incantatie:** standaard - **Duur:** direct - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *magic triple through!*

Deze spreuk laat het bloed uit de aderen van het doelwit stromen, pantser beschermt niet tegen deze schade.

#### 6.3.1.8 N3 - domineer

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** 7 meter - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 levend wezen - **Call:** *dominate!*

Met deze spreuk kun je een aangewezen persoon binnen 7 meter controleren. Het doelwit doet alles wat de werper zegt, zolang het niet suïcidaal is. Je kunt hem wel in een val laten lopen die het doelwit niet kent. Deze spreuk zorgt er niet voor dat het doelwit de werper kan verstaan als deze taal niet spreekt, doof is, etc. Het doelwit zal zich, nadat deze spreuk afloopt, altijd herinneren dat deze onder invloed was.

Let op: Deze spreuk vereist geen concentratie, maar kan nog steeds maar 1 persoon tegelijkertijd domineren.

#### *6.3.1.9 N3 - lichamelijke versterking*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 minuten - **Bereik:** zelf  
- **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** zelf - **Call:** -

door deze spreuk wordt het gehele lichaam van de werper als 1 locatie beschouwd. De totale hoeveelheid LP wordt gelijk aan alle individuele LP op alle verschillende locaties bij elkaar opgeteld + 5.

Als de werper een Crush call ontvangt telt deze als 5 schade, een fatal telt als 10. Wanneer de spreuk eindigt mag de ontvanger de LP over diens locaties verdelen, tot het bestaande maximum. Nadat deze spreuk afloopt kan de hemomanciër 5 minuten geen andere spreuken werpen.

*Let op, BP moet je nog wel per locatie bijgehouden worden!*

## 6.4 Spiritueel pad

### 6.4.1 Spiritueel - Algemeen

#### 6.4.1.1 Genees Wond

**Incantatie:** 1 / 3 / 15 min - **Duur:** instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 levend wezen - **Call:** *Heal!* / *Heal alle locaties!* / *geen*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 1 kost de spreuk 1 minuut om te werpen, en geeft de Heal (locatie) call.

Op niveau 2 kost de spreuk 3 minuten om te werpen en geeft de Heal Alle Locaties call.

Op niveau 3 kost de spreuk 15 minuten en een wezen dat minder dan 1 uur geleden gestorven is tot leven wekken met 1 LP op het torso en 0 LP op andere locaties.

Deze spreuk kan een Fatal effect genezen. Als deze spreuk gebruikt wordt een levend wezen die een Fatal heeft, staat deze na het ontvangen van de spreuk op 0LP.

#### 6.4.1.2 Zegen

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 5 min / 1 uur / 24 uur - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen, object of 1 vierkante meter grond - **Call:** *geen*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 1 duurt het effect 5 minuten.

Op niveau 2 duurt het effect 1 uur.

Op niveau 3 duurt het effect 24 uur.

Wanneer deze spreuk geworpen wordt op een persoon, krijgt deze 1 LP op alle locaties die niet genezen kan worden.

Wanneer deze spreuk geworpen wordt op een wapen, mag de gebruiker de call *Holy* aan een slag toevoegen.

Wanneer deze spreuk geworpen op een substantie, zoals water, wordt dit heilig (voor een Pantheon volger) of onheilig (voor een chaos volger). Dit kan, bijvoorbeeld, schade veroorzaken aan een (on)heilig wezen.

Wanneer deze spreuk geworpen wordt op een gebied, wordt 1m2 grond (on)heilig. Dit is nodig voor een tempel, en gevaarlijk voor (on)heilige wezens.

Wanneer deze spreuk op N3 gebruikt wordt, drie dagen achtereen op hetzelfde object of dezelfde locatie, wordt het effect permanent. Dit werkt niet op een persoon.

In geen enkel geval kunnen twee Zegen spreuken tegelijk actief zijn op hetzelfde doelwit, de hoogste niveau zegen zal actief zijn.

#### 6.4.1.3 Vernietig Vijand

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Destroy Undead/Greater Undead/Demon.*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 1 geeft deze spreuk de call Destroy Undead.

Op niveau 2 geeft deze spreuk de call Destroy Greater Undead.

Op niveau 3 geeft deze spreuk de call Destroy Demon. Merk op dat demonen vaak verbannen worden en niet vernietigd worden.

Deze spreuk kan NIET gebruikt worden om andere soorten wezens te vernietigen.

#### 6.4.1.4 Verwarring

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Confuse!*

Deze spreuk is alleen beschikbaar op niveau 1.

De ontvanger van de spreuk wordt verward voor 30 seconden.

## 6.4.2 Spiritueel - Ackalha

### 6.4.2.1 *Machting zwaard van Ackalha*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** een gevecht / instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 gezegend zwaard - **Call:** *Through / Double Through / Triple Through*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Deze spreuk werkt alleen op een zwaard (en geen ander wapen) gezegend uit naam van Ackhalla en/of het Pantheon. De spreuk duurt tot het eind van een gevecht, de gebruiker van het wapen mag zelf kiezen aan welke slag het effect wordt toegevoegd.

Op niveau 1 geeft deze spreuk eenmalig de call Through aan een gekozen slag.

Op niveau 2 geeft deze spreuk eenmalig de call Double Through aan een gekozen slag.

Op niveau 3 geeft deze spreuk eenmalig de call Tripple Through aan een gekozen slag.

### 6.4.2.2 *Aanmoediging*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m / area - **Gebaar:** wijzen / Armen wijd - **Invloed:** 1 wezen / groep - **Call:** *Aggression / Area Aggression*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 geeft deze spreuk de call Aggression of een aangewezen doel tot 7m

Op niveau 3 geeft deze spreuk de call Area Aggression op iedereen binnen 3m

### 6.4.2.3 *Machtig schild van Ackalha*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** Concentratie - **Bereik:** aanraking van schild - **Gebaar:** Concentratie - **Invloed:** 1 gezegend schild - **Call:** *No Effect*

Deze niveau 3 spreuk werkt alleen op een schild (en geen ander voorwerp) gezegend uit naam van Ackhalla en/of het Pantheon

Wanneer de werper het schild vasthoudt, zich concentreert (armen gekruist voor de borst, niet lopen of vechten), zijn de werper en alle anderen die het schild met 1 hand vasthouden EN zich concentreren, immuun voor alle schade uit aanvallen en spreuken. Dit werkt ook op de calls Double, Triple, Through, Crush en Fatal. Gebruik de call No Effect.

Calls die andere effecten veroorzaken hebben wel effect. Magic, Spirit, Holy, Unholy en Arcane schade worden niet tegengehouden

## 6.4.3 Spiritueel - Annanna

### 6.4.3.1 *Charmeer persoon*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m / Area - **Gebaar:** wijzen / Armen wijd - **Invloed:** 1 wezen / groep - **Call:** *Charm / Area Charm*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 heeft de spreuk 7m bereik, een wijs-gebaar en heeft deze de Charm call

Op niveau 3 heeft deze spreuk de call Area Charm.

### 6.4.3.2 *Identificeer (en vertraag) gif en ziekte*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 geeft deze spreuk kennis aan de werper over het sterkste vergif of ziekte dat aanwezig is in het doelwit, en of er meer giften en/of ziektes aanwezig zijn.

Op niveau 3 geeft deze spreuk dezelfde effecten als op niveau 2, maar stelt tevens de effecten van het gif of de ziekte uit met ongeveer 4 uur. Na deze periode gaat het gif of de ziekte weer werken.

Dit effect wordt niet gestopt door de Suppress call. Deze spreuk werkt niet tegen vloeken.

#### 6.4.3.3 *Kracht van liefde*

**Incantatie:** rite van 15 minuten - **Duur:** instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 2 willende wezens - **Call:** *geen*

Deze niveau 3 spreuk laat de werpen met een rite van 15 minuten, twee willende wezens met elkaar verbinden met liefde.

De twee ontvangers hebben een permanente Charm call richting elkaar en zijn immuun voor andere Charm en Dominate calls.

Wanneer een van de ontvangers sterft, krijgt de ander 3 waanpunten en vervalt het effect van deze spreuk. Mocht de ander weer tot leven komen, werkt de spreuk weer, maar de waanpunten verdwijnen niet.

### 6.4.4 Spiritueel - Draham

#### 6.4.4.1 *Groene Handen*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Trip! / Entangle! / Paralyze!*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 1 geeft deze spreuk de call Trip

Op niveau 2 geeft deze spreuk de call Entangle

Op niveau 3 geeft deze spreuk de call Paralyze

#### 6.4.4.2 *Bliksem*

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Holy Through alle locatie / Holy double through torso!*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 geeft deze spreuk de call Holy Through alle locaties

Op niveau 3 geeft deze spreuk de call Holy Double Through torso. De locatie mag niet veranderd worden, de spreuk laat een duidelijke brandwond achter op het torso.

#### 6.4.4.3 *Het Groene pad*

**Incantatie:** "In naam van Draham open ik het Groene pad" - **Duur:** instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking van een boom - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

Deze niveau 3 spreuk maakt het mogelijk voor de werper om door Het Groen te reizen door een boom aan te raken. Na het werpen van de spreuk steekt de werper 1 hand op en gaat OC.

Op korte afstand loopt de werper rustig, voor maximaal 1 minuut, naar een andere grote boom, gaat daar IC en verschijnt direct. Het is niet mogelijk om binnen 5 minuten de spreuk opnieuw te gebruiken.

Op lange afstand verschijnt de werper bij een andere boom na 1 uur, ongeacht de afstand. Hierbij kan geen zee overgestoken worden, maar wel een rivier. De bestemming kan ook buiten spelgebied zijn.

Let op! Het reizen door Het Groen kan de aandacht trekken van de bewoners van Het Groen. Vaker dan 1 keer per dag reizen verhoogt de kans, en de negatieve gevolgen.

## 6.4.5 Spiritueel - Mhadriana

### 6.4.5.1 Detecteer leugen

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 denkend wezen - **Call:** *geen*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

De ontvanger van deze spreuk moet een periode lang na elke bewuste leugen zeggen "Dat is een leugen". Dit effect is alleen van toepassing op zaken waarvan de ontvanger weet dat het een leugen is.

Op niveau 1 werkt deze spreuk op 1 vraag

Op niveau 2 werkt deze spreuk 5 minuten

Op niveau 3 werkt deze spreuk 1 uur

### 6.4.5.2 Ontmoedig

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m / area - **Gebaar:** wijzen / Armen wijd - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Calm / Area Calm*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 geeft deze spreuk de call *Calm*

Op niveau 3 geeft deze spreuk de call *Area Calm*.

### 6.4.5.3 Ontastbaarheid

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

Deze niveau 3 spreuk maakt de werper onaanraakbaar; deze is nog wel zichtbaar, maar kan niet meer aangeraakt of beïnvloed worden door spreuken of aanvallen of andere effecten.

De werper kan NIET door muren lopen, dingen oppakken of vaardigheden of spreuken gebruiken. De werper kan nog wel rennen, praten, luisteren etc.

Dit effect duurt tot het eind van een gevecht, of 5 minuten als het buiten een gevecht gebruikt wordt, en vervalt als er een andere spreuk gebruikt wordt.

Het effect kan wel onderdrukt worden door de *Suppress call*.

Effecten met de call *Arcane* werken wel op ontastbare wezens.

## 6.4.6 Spiritueel - Rhurhun

### 6.4.6.1 Repareer / breek object

**Incantatie:** 1m / standaard / 10 min - **Duur:** instantaan / 50 min - **Bereik:** aanraking / 7m - **Gebaar:** aanraking / 7m - **Invloed:** 1 object - **Call:** *Shatter Object (Locatie)*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 1 kan de werper met een rite van 1 minuut kleine voorwerpen repareren, zoals een gebroken bord, zwaard, klok of slot.

Op niveau 2 kan de werper naar een object binnen 7m wijzen en de call *Shatter [object]* gebruiken. Dit werkt op gedragen wapens en individuele stukken pantser, maar ook op objecten tot ongeveer een persoon groot (een deur is te groot).

Op niveau 3 kan de werper grote, bijzondere of magische voorwerpen repareren met een rite van een uur. Van deze rite hoeft alleen de eerste 10 minuten actief te zijn, maar de werper moet in de buurt blijven terwijl het object over 50 minuten langzaam herstelt. Hiermee is het mogelijk om magische voorwerpen te herstellen, of objecten zo groot als een huifkar of hooiwagen.

Wanneer een bijzonder voorwerp hersteld wordt, bevat deze geen spreuk of ladingen, deze moeten opnieuw toegevoegd worden.

### 6.4.6.2 Lees vreemde taal

**Incantatie:** standaard - **Duur:** 1 uur - **Bereik:** aanraking - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** zelf - **Call:** *geen*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 kan de werper een uur lang alle normale talen lezen en schrijven zoals elfs, elbariaans, dwergs, solaars en zelfs uitgestorven talen.

Op niveau 3 kan de werper een uur lang alle normale talen en de meeste bovennatuurlijke talen lezen en schrijven, zoals elementale inscripties, demonisch, etc.

#### 6.4.6.3 Kennis van geheimen

**Incantatie:** 10 min - **Duur:** ~1 uur - **Bereik:** zelf - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** zelf - **Call:** geen

De werper kan deze niveau 3 spreuk gebruiken door een rite van 10 minuten uit te voeren. Hierna kan de werper OC de infobalie / SL benaderen om een vraag te stellen die altijd naar waarheid beantwoord zal worden. Het kan tot een uur duren voordat de werper een antwoord krijgt.

Hoe complexer de vraag, hoe meer orakel-achtig het antwoord zal zijn. Een ja/nee vraag krijgt altijd een ja/nee antwoord.

Deze spreuk kan maximaal 3 keer per dag gebruikt worden, daarna komt er geen antwoord.

### 6.4.7 Spiritueel - De Dochter

#### 6.4.7.1 Controleer

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Dominate Undead / Greater Undead / Demon*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 1 heeft deze spreuk de call Dominate Undead

Op niveau 2 heeft deze spreuk de call Dominate Greater Undead

Op niveau 3 heeft deze spreuk de call Dominate Demon

Deze spreuk kan NIET gebruikt worden om andere soorten wezens te controleren.

#### 6.4.7.2 Angst

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m - **Gebaar:** wijzen - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Fear! / Terror!*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 heeft deze spreuk de call Fear

Op niveau 3 heeft deze spreuk de call Terror

#### 6.4.7.3 Onthul duistere kennis

**Incantatie:** 10 min - **Duur:** ~1 uur - **Bereik:** zelf - **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

De werper kan deze niveau 3 spreuk gebruiken door een rite van 10 minuten uit te voeren. Hierna kan de werper OC de infobalie / SL benaderen om een vraag te stellen die altijd naar waarheid beantwoord zal worden. Het kan tot een uur duren voordat de werper een antwoord krijgt.

Hoe complexer de vraag, hoe meer orakel-achtig het antwoord zal zijn. Een ja/nee vraag krijgt altijd een ja/nee antwoord.

Wanneer deze spreuk vaker dan 1 keer per dag gebruikt wordt, wordt met een dobbelsteen gerold. Wanneer de uitkomst lager is dan het aantal keer dat deze spreuk gebruikt is, krijgt de werper een waanpunt.

### 6.4.8 Spiritueel - De Generaal

#### 6.4.8.1 Sla Neer

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m / Area - **Gebaar:** Wijzen / armen wijd - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *Trip / Strike / Area Strike*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 1, 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 1 heeft de spreuk de call Trip  
Op niveau 2 heeft de spreuk de call Strike  
Op niveau 3 heeft de spreuk de call Area Strike

#### 6.4.8.2 Breek Wapen/Pantser

**Incantatie:** standaard - **Duur:** instantaan - **Bereik:** 7m  
- **Gebaar:** Wijzen - **Invloed:** 1 wapen/harnas- **Call:**  
*Shatter*

De werper kan deze spreuk gebruiken op Niveau 2 of 3, tot een maximum van het niveau van de Spiritueel pad vaardigheid van de werper.

Op niveau 2 heeft de spreuk de call Shatter [Wapen]

Op niveau 3 heeft de spreuk de call Shatter Harnas alle locaties.

#### 6.4.8.3 Marteling

**Incantatie:** 5 min - **Duur:** speciaal - **Bereik:** aanraking  
- **Gebaar:** aanraking - **Invloed:** 1 wezen - **Call:** *geen*

De werper kan deze niveau 3 spreuk gebruiken door een rite van 5 minuten uit te voeren waarbij de ontvanger continue aangeraakt wordt. Ga bij het verstoren van de rite, zoals door loslaten, naar de SL

Tijdens deze rite ervaart de ontvanger extreme pijn, zowel lichamelijk als geestelijk. Na het ritueel geeft de werper de ontvanger een korte opdracht.

Deze opdracht dient door de ontvanger succesvol uitgevoerd te worden, anders krijgt de ontvanger een permanent waanpunt en een tijdelijke waan op het moment dat de opdracht niet uitgevoerd wordt.

De opdracht mag niet niet suïcidaal zijn voor de ontvanger, maar wel zeer gevaarlijk. "Steek de baron neer" is toegestaan, ook zal de ontvanger dat waarschijnlijk niet overleven. Het bevel "Steek jezelf neer" is niet mogelijk.

Wanneer deze spreuk gebruikt wordt, meld het bij de infobalie / spelleiding.

## 7 Alchemie

Met de vaardigheid alchemie is het mogelijk om dranken te brouwen. Dranken worden gebrouwen met componenten die tijdens het spel kunnen worden gevonden (door middel van de vaardigheid kruiden zoeken) of gekocht. Elk component heeft een bepaalde score op een drietal eigenschappen, deze eigenschappen zijn als volgt:

- Vitaliteit: een hoge score is nodig voor bijvoorbeeld een genezings- of versterkings drank, een lage score is nodig voor giften en andere negatieve effecten.
- Spiritualiteit: hoge score staat voor connectie met het pantheon, terwijl een lage score voor een connectie met de chaos goden staat.
- Volatiliteit: hoe reactief een component is, een hoge score is nodig voor bijvoorbeeld explosieve dranken, terwijl een lage score vaak nodig is voor dranken met langere duur.

Een score op elk van deze eigenschappen kan lopen van -5 tot en met +5, waarbij een score van 0 betekent dat het component op deze eigenschap neutraal is.

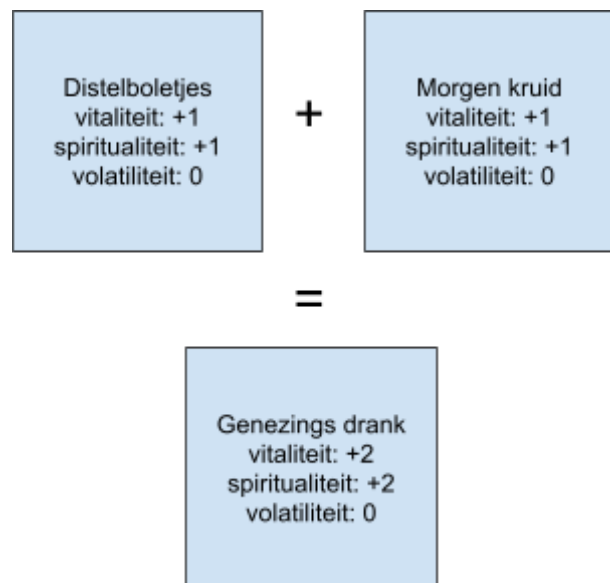
Om dranken te kunnen maken is de vaardigheid Domein: Alchemie vereist. Het niveau van de vaardigheid bepaalt welke dranken gemaakt kunnen worden, hoe lang dit duurt en hoeveel ingrediënten een alchemist maximaal kan combineren om deze dranken te brouwen. In onderstaande tabel is dit samengevat. Je kan maximaal 1 drank tegelijk brouwen.

Niveau alchemie	maximaal niveau drank	Brouwtijd (voor niveau drank)	Max. aantal componenten
1	1	5 minuten	2
2	2	10 minuten	3
3	3	15 minuten	4

Om dranken te brouwen worden componenten samengevoegd en worden de waarden van de eigenschappen bij elkaar opgeteld. Aan de hand van de gecombineerde waarde voor elke eigenschap wordt bepaald wat de drank doet. De benodigde waarden van de meest gangbare dranken zijn bekend, zie verderop.

Het is mogelijk om componenten te combineren op andere manieren dan de bekende dranken. Neem als je dit doet contact met een SL op om te bepalen wat de drank doet. n.b. het kan zijn dat de drank die je zo produceert geen werking heeft.

Een voorbeeld voor het optellen van waardes is hieronder weergegeven:



Als men een drank gaat brouwen dient contact opgenomen te worden met de infobalie waar de benodigde componenten worden ingeleverd.

Dranken hebben een aantal eigenschappen, deze staan hieronder uitgelegd:

**Instantaan:** De drank werkt direct en eenmalig.

**Inname:** de drank dient gedronken te worden.

**Contact met de bloedbaan:** de drank (meestal een gif) kan op een wapen worden aangebracht en bij het doen van schade wordt het effect bereikt. Een drank kan maar één keer op een wapen worden

aangebracht, de eerstvolgende slag gebruikt alle drank die op het wapen is aangebracht.

## 7.1 Dranken Niveau 1

### Genezingsdrank

**Duur:** instantaan - **Bereik:** inname - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: +2, spiritualiteit: +2, volatilititeit: 0

Het wezen aan wie deze drank wordt toegediend geneest direct 2 LP op een locatie naar keuze. Deze drank kan worden toegediend aan een bewusteloos persoon en helpt niet bij het genezen van een fatal effect. Gebruik de call "Heal Double".

### Basisgif

**Duur:** instantaan - **Bereik:** inname/contact met de bloedbaan - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: -2, spiritualiteit: -1, volatilititeit: 0

Het wezen aan wie dit gif wordt toegediend, ontvangt een magic schade op torso. Als het gif op een wapen wordt aangebracht is de volgende slag die wordt uitgedeeld met het wapen een double magic.

### Ziekmakend gif

**Duur:** instantaan - **Bereik:** inname/contact met de bloedbaan - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: -2, spiritualiteit: 0, volatilititeit: -1

Het wezen aan wie dit gif wordt toegediend, ontvangt een sickness effect. Als het gif op een wapen wordt aangebracht veroorzaakt de volgende slag die wordt uitgedeeld met het wapen een confuse effect.

### Hartslag drank

**Duur:** 1 uur - **Bereik:** inname - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: +2, spiritualiteit: 0, volatilititeit: -1

Deze drank vertraagt de hartslag waardoor de doodbloed tijd verdubbeld naar 20 minuten. Bij het ontvangen van een fatal effect wordt de doodbloed tijd 10 minuten.

### Drank der overmoed

**Duur:** 5 minuten - **Bereik:** inname - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: +1, spiritualiteit: +2, volatilititeit: 0

Degene die deze drank inneemt voelt zich 5 minuten onverslaanbaar en wordt immuun voor de calls, fear en calm.

### Zuurdrank

**Duur:** 5 minuten - **Bereik:** contact met wapen - **Invloed:** 1 wapen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: -1, spiritualiteit: 0, volatilititeit: +2

Door dit zuur op een wapen aan te brengen mag aan elke slag een through effect worden toegevoegd. Na 5 minuten eet het zuur door het wapen heen en ontvang het wapen een shatter effect (het wapen is niet meer bruikbaar tot het gerepareerd wordt).

## 7.2 Dranken Niveau 2

### Drakenbloed

**Duur:** 5 minuten - **Bereik:** inname - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: 0, spiritualiteit: 0, volatilititeit: +4

Het bloed van degenen die deze drank in neemt begint haast te koken en te borrelen. Elke keer dat tijdens de duratie van deze drank een LP wordt verloren, mag op aanraking een magic through effect worden uitgesproken. Als de drank is uitgewerkt ontvangt degene die het heeft ingenomen een torture effect.

### Energiedrank

**Duur:** 5 minuten - **Bereik:** inname - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: +3, spiritualiteit: +2, volatilititeit: +1

Deze drank geeft iemand extra kracht, tijdens de duratie mag de innemer elke 30 seconden een strike effect aan zijn slagen toevoegen. Ook mag de innemer tijdens de duratie één keer een shatter effect aan een slag toevoegen.

### Dodelijk gif

**Duur:** instantaan - **Bereik:** inname/contact met de bloedbaan - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: -4, spiritualiteit:-2, volatilititeit: 0

Het wezen aan wie dit gif wordt toegediend, ontvangt een magic poison effect. Als dit gif op een wapen wordt aangebracht dan wordt aan de volgende slag een magic poison effect toegevoegd.

### Derde oog

**Duur:** 1 uur - **Bereik:** inname- **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: 0, spiritualiteit: +3, volatilititeit: -3

Deze drank versterkt de ogen en andere zintuigen waardoor je onzichtbare wezens (één vinger omhoog) kunt zien. Mocht je tijdens de duur van deze drank een Confuse effect ontvangen dan duurt deze 5 minuten in plaats van de gebruikelijke 30 seconden.

## 7.3 Dranken Niveau 3

### Versteningsdrank

**Duur:** instantaan - **Bereik:** inname/contact met de bloedbaan - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: -4, spiritualiteit:-4, volatilititeit: -2

Het wezen aan wie dit gif wordt toegediend, ontvangt een paralyze poison effect. Als dit gif op een wapen wordt aangebracht dan wordt aan de volgende slag een paralyze poison effect toegevoegd.

### Regeneratiedrank

**Duur:** 5 minuten - **Bereik:** inname - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit: +4, spiritualiteit:+4, volatilititeit: 0

Diegene die deze drank inneemt regeneert tijdens de duur elke 30 seconden een LP op elke locatie, hierbij kan de maximale LP per locatie niet worden overschreden.

### Drakenhart

**Duur:** 5 minuten - **Bereik:** inname - **Invloed:** 1 wezen - **Eigenschappen componenten:** vitaliteit:-3, spiritualiteit:0, volatilititeit: +5

Deze drank maakt het bloed van de innemer bijzonder instabiel. Zodra de innemer bewusteloos raakt explodeert de innemer. Elke persoon binnen 5 meter ontvangt een magic crush effect. De innemer ontvangt door het exploderen een magic fatal op elke locatie.

## 7.4 Componenten

### Veel Voorkomend

Naam component	vitaliteit	Spiritualiteit	Volatilititeit
Bloedblad	-1	-1	0
Dauwvanger	0	+1	-1
Distelboletjes	+1	+1	0
Geitenoog	-1	-1	0
Kruiperstengel	0	0	+2
Morgenkruid	+1	+1	0
Sinterkruid	-1	0	+1
Stormboom bessen	0	0	+2
Glimwormen	-1	0	+1
Orkenbloed*	+2	-1	0
Roodgeklepte duivelshoed	-2	0	-1

*\*bloed van zelfbewuste wezens gebruiken wordt door veel mensen als ethisch gecompliceerd gezien.*

## Zeldzaam

Naam component	vitaliteit	Spiritualiteit	Volatiliteit
Dievenklauw	0	-2	-1
Knipoog kruid	0	+1	-2
Kopjeneer	-2	-2	0
Liefdesbloem	0	+2	0
Spierkruid	+2	+1	0
Stekelkruid	-3	0	0
Vergeetmenietje	+1	+1	+1
Vrouwentong	+3	0	0
Zondagskruid	+2	-1	0
Springstof	0	0	+3
Michiels plofstof	0	0	+3
Woekerwilg*	Speciaal, kan een eigenschap met +1 verhogen of met -1 verlagen.		

*\*Woekerwilg is verslavend en het consumeren van een drank gemaakt met woekerwilg kan dan ook leiden tot een verslaving. Vanwege de verslavende werking is woekerwilg in veel delen van Elbaria verboden.*



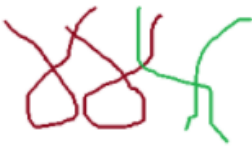
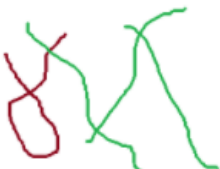
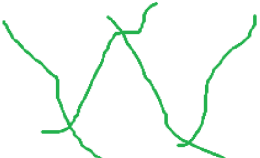
## Zeer Zeldzaam

Naam component	vitaliteit	Spiritualiteit	Volatiliteit
Binthe Dennenappel	0	+3	-3
Donderkruid	+2	0	+4
Godenkruid	0	+4	0
Krachtskruid	+4	0	-2
Langevinger- blad	0	+3	-2
Lierikslaarsje	-2	-2	+2
Paarszwart sterreblad	-4	-3	0
Soepele Zuring	-2	0	-3
Groene elfenbank	+4	0	0
Vliegenvanger	+2	+2	+2








## 8 Runen

In dit hoofdstuk zijn de bekende en beschikbare runen weergegeven.







### 8.1 Runenset - Geest

Rune	Kleuren	Naam	Effect	Effect permanent
	4x bruine krul	Fungus	Mag één keer een shatter effect op een wapen of schild uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een shatter effect op een wapen of schild uitspreken binnen 7 meter.
	1x groene kronkel 3x bruine krul	Muscus	Mag één keer een suppress effect op een voorwerp of persoon, binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een suppress effect op een voorwerp of persoon, binnen 7 meter.
	2x groene kronkel 2x bruine krul	Arbor	Mag één keer een confuse effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een confuse effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.
	3x groene kronkel 1x bruine krul	Herba	Je krijgt 1 bp op elke locatie voor de komende 5 minuten.	Je krijgt 1 bp op elke locatie, die elke 5 minuten regeneraert.
	4x groene kronkel	Alga	Mag één keer een entangle effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een entangle effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.

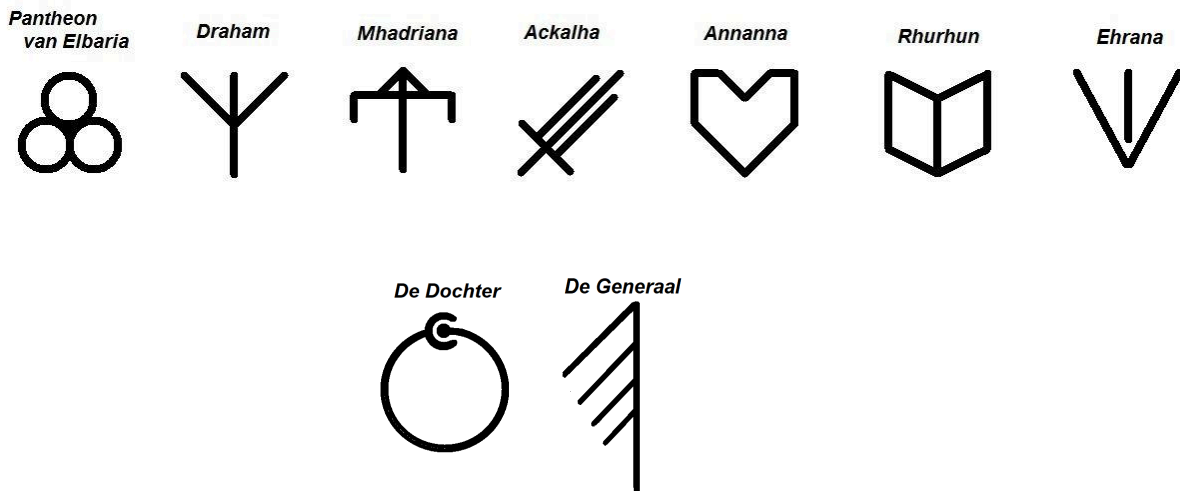
## 8.2 Runenset - Goden

Rune	Kleuren	Naam	Effect	Effect permanent
	Onbekend	Pantheon	Mag één keer de spreuk zegen (1 MP versie) uitspreken.	Mag één keer de spreuk zegen (1 MP versie) per 5 minuten uitspreken.
	Groen	Draham	Mag één keer een trip effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een trip effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.
	Wit	Mhadriana	Mag één keer een calm effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een calm effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.
	Rood	Ackalha	Mag één keer een aggression effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een aggression effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.
	Roze	Annanna	Mag één keer een charm effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een charm effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.
	Grijs	Rhurhun	Mag één keer een voorwerp repareren op aanraking.	Mag één keer per 5 minuten een voorwerp repareren op aanraking
	Zilver	Ehrana	Mag één keer een destroy undead effect op een ondode uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een destroy undead effect op een ondode uitspreken binnen 7 meter.

### 8.3 Runenset - Elementair

Rune	Kleuren	Naam	Effect	Effect permanent
	Oranje	Vuur	Eén keer magic strike through slaan.	Elke 5 minuten een magic strike through slaan.
	Donker blauw	Water	Eén keer een fysieke slag mogen negeren	Elke 5 minuten een fysieke slag mogen negeren.
	Licht blauw	Lucht	Mag één keer een strike effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een strike effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.
	Bruin	Aarde	Je krijgt 1 bp op elke locatie voor de komende 5 minuten.	Je krijgt 1 BP op elke locatie, die elke 5 minuten regeneert.
	Geel	Licht	Mag één keer een confuse effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een confuse effect op een persoon uitspreken binnen 7 meter.
	Zwart	Duister	Mag één keer een magic call op een persoon uitspreken binnen 7 meter.	Mag één keer per 5 minuten een magic call op een persoon uitspreken binnen 7 meter.

## 9 Goden



Alle goden hebben een set mores. Dit is de basisfilosofie van de godheid. Op grond hiervan kiezen spelers van priesters welke godheid ze willen volgen, en op dezelfde basis beoordelen goden hun dienaren.

In dit hoofdstuk zijn alle mores van de bekende goden te vinden. Tevens is hierboven het symbool van elke god weergegeven.

### 9.1 Pantheongoden

Alleen door samen te werken kunnen we de stabiliteit en harmonie van de werelden die ons gegeven zijn waarborgen en beschermen. Ondanks onze verschillen is datgene wat we gezamenlijk kunnen bereiken groter en beter dan wat we elk individueel kunnen bereiken.

#### 9.1.1 Pantheon - Draham

Alles hangt af van de natuurlijke orde binnen de natuur ; eten en gegeten worden, jagen en gejaagd worden, geboren worden, leven en sterven. De dood is de vijand van het leven maar beiden zijn deel van de natuurlijke orde omdat uit dood ook weer nieuw leven voortkomt. De vijand van de natuurlijke orde is

de corruptie van leven en dood door de corruptie van chaos en necromancie. Dit moet bestreden worden.

#### 9.1.2 Pantheon - Mhadriana

Vrede en overeenstemming is de enige manier om productief samen te kunnen leven. Strijd kan geen blijvende oplossingen bieden en dient gemeden te worden. Het gesprek is altijd te verkiezen boven een gevecht. Wetten zijn belangrijk en dienen gevolgd te worden zolang ze de vrede en rechtvaardigheid dienen. Hef niet je wapen op jegens een ander.

#### 9.1.3 Pantheon - Ackalha

De strijd is te verkiezen boven de vrede. Debatteren over strategieën en onderhandelingen vertragen de strijd en vertroebelen het uitzicht op een heldere en eenduidige overwinning. De strijd moet met zwaard en schild gevoerd worden, niet met woorden of lafhartige trucjes. De meest capabele en krachtigste strijder zal leiden. De leider moet zich altijd blijven bewijzen.

#### 9.1.4 Pantheon - Annanna

Liefde overwint alles, liefde omarmt alles en liefde geeft kracht en steun aan hen die liefde nodig

hebben. Een ware eenheid kan alleen gevormd worden als de betrokkenen zichzelf met elkaar willen delen. De mogelijkheid om dergelijke banden te vormen moet mogelijk gemaakt worden, edoch niet dwingend. Banden van liefde, ware liefde, mogen niet vervallen maar moeten gecultiveerd en beschermd worden. En zij die liefde willen misbruiken, die haat zaaien en enkel willen overheersen, moet een les geleerd worden die ze nooit zullen vergeten.

### 9.1.5 Pantheon - Rhurhun

Weten is belangrijk. Weten is kennis en kennis leidt tot kunde. Kennis stelt ons in staat om onze wereld te begrijpen en de kunde geeft ons de middelen om de wereld te verbeteren. Daarom moeten we kennis vergaren, kennis vastleggen en kennis delen. Alleen een helder hoofd en koele observatie kan ons feiten geven waarop we kennis kunnen bouwen. Emoties vertroebelen onze blik en benevelen ons hoofd. Kennis moet puur en helder vastgelegd worden op papier of in steen en verspreid worden zodat kennis kan groeien en we steeds weer nieuwe kunde kunnen kennen.

### 9.1.6 Pantheon - Ehrana

In leven en dood is er één ding dat alle bewuste wezens kenmerkt en dat is hun ziel. Zielen worden in het leven en de dood bedreigd door necromancers en demonen die zielen voor hun eigen kwaadaardige doeleinden willen corrumperen en misbruiken. De bescherming en het welzijn van zielen is de hoogste roeping die we kunnen volgen. Het is goed om te weten dat, ondanks dat Ehrana zich niet kan manifesteren in de wereld van de levenden, haar broeders en zusters in het Pantheon in dit leven haar doelen steunen. Zorg dragen voor de eenheid van lichaam en ziel in het leven en in de dood voor de

overgang van de ziel in haar omarming is een nobele taak waartoe we ons geroepen voelen en die we met dankbaarheid vervullen.

*Omdat Ehrana geen toegang heeft tot de wereld der levenden, hebben Ehrana volgelingen alleen toegang tot Pantheon spreuken, en krijgen geen nieuwe spreuken op Spiritueel pad niveau 2 of 3.*

## 9.2 Chaosgoden

Chaos is alles en chaos is niets. Maar bovenal is chaos ambitieus. Ieder van ons weet dat hij/zij het verdient om krachtiger, machtiger te zijn dan de anderen. Voor dat doel zal wet noch moraliteit geen van ons in de weg staan. Wat ik wil zal geschieden.

### 9.2.1 Chaos - De Dochter

Kennis is macht. Kennis van leven en van dood. Ik heb de macht over de doden en de macht over de levenden. En spoedig ... spoedig zal ik de macht over de goden hebben. Het chaos gebroed zal mij aanbidden, die pedante pantheon posers zullen voor mij buigen. Alle kennis, alle macht zal van mij zijn. Zo werd het gesproken en zo zal het zijn.

### 9.2.2 Chaos - De Generaal

Kracht is macht, macht is kracht. Mijn kracht heeft mijn macht bewezen en alle zwakken zullen hun plaats kennen. Hun plaats onder mijn stalen vuist. Mijn woord zal wet zijn en ieder die zich tegen mij waagt te keren zal als een rat vermorzeld worden. Volg mij en heers, onderwerp de zwakken, alles in mijn naam.

## 10 Totems

In dit hoofdstuk staan alle bekende totems en de specifieke vaardigheden die deze geven.

### 10.1 Algemeen bekende totems

#### **Beer:**

**Dikke huid:** start ieder gevecht met 2 BP per locatie.

**Territoriaal:** iedere ochtend MOET het personage vechten met alle andere territoriale entiteiten om te zien wie de baas is.

#### **Meeuw:**

**Mijn:** Start ieder evenement met 1 willekeurig gekozen talisman en 3 willekeurig gekozen ingrediënten.

**Mijn:** Alle bovennatuurlijke voorwerpen zonder eigenaar zijn zielig en hebben een eigenaar nodig. Het personage zal nooit stelen van anderen in het kampement, maar werkt met de volgende prioriteiten:

1. Geen directe schade krijgen. (Je kan niet voor de voorwerpen zorgen als je dood bent.)
2. Is de eigenaar dood/weg (Anders is het voorwerp niet alleen.)
3. Voorwerp een eigenaar geven (mogelijk jijzelf).
4. Andere nuttige dingen zoals de adjudanten van de persoon waarvan je de voorwerpen overneemt.

#### **Vliegenzwam:**

**Giftige aanraking:** Iedere keer dat iemand een schade veroorzaakt op het Torso van de totemeigenaar, mag deze als reactie een Spirit Poison terug doen.

**Muscimol:** Het personage ziet dingen die anderen niet zien. Krijg aan het begin van het evenement 1 hallucinatie-kaart per speldag. Iedere ochtend

trekt het personage 1 van de hallucinaties. Deze bevat een trigger en iets wat jij ziet en voor jou compleet waar is.

#### **Woekerwilg:**

**Onkruid vergaat niet:** Dit effect kan maar één keer per dag gebruikt worden. Mocht het personage normaal gesproken dood gaan, dan staat deze op met 1 LP op alle locaties, als de locatie waar deze ligt voldoet aan de volgende eisen:

- Het personage ligt op een ondergrond waar planten kunnen groeien. (Dus wel op een veld, maar niet een stenen binnenplaats.)
- De zon schijnt en kan op je schijnen. (Dus overdag en niet in een grot of de taverne.)

**Woeker van vreugde:** Het personage wordt iedere dag wakker met een woekerwilg stekje en zal deze graag ergens planten.

#### **Wolf:**

**Roedel:** Start ieder gevecht met mogelijkheid om de calls Double en Trip toe te voegen aan een aanval. Tussen het gebruik van deze calls moet 30 seconden zitten.

Per gevecht kan dit 2 maal gedaan worden, +1 maal voor iedere andere wolf (totem, idol of echt) in het gevecht, met een maximum van 5 calls.

**Lone wolf:** Alleen zijn is slecht voor je mentale gezondheid. Wanneer het personage 2 evenementen zonder Roedel dier is, zal deze zich niet meer terugtrekken in gevechten, agressief worden en vechten zonder zelfbehoud.

## 11 Handel en Voorwerpen

In dit hoofdstuk zijn enkele van de algemene voorwerpen van Elbaria genoemd wat ze doen (als dit nog niet in een eerder bijlage voorbij is gekomen) en wat ze ongeveer kosten. Prijzen kunnen verschillen op verschillende locaties en zijn afhankelijk van gebeurtenissen in de wereld.

### 11.1 Dranken, runen en alchemie

Type	Kosten
Niveau 1 drank	5 GFL
Niveau 2 drank	10 GFL
Niveau 3 drank	variabel*
Veel voorkomend component	1 GFL
Zeldzaam component	2 GFL
Zeer zeldzaam component	4 GFL
Zwakke krachtbron (spiritueel, geestelijk of elementair)	10 GFL
Gemiddelde krachtbron (spiritueel, geestelijk of elementair)	20 GFL
Sterke krachtbron (spiritueel, geestelijk of elementair)	40 GFL
Functunator	variabel**
Magische geleider	variabel**
Talisman niveau 1 spreuk	5 GFL
Talisman niveau 2 spreuk	10 GFL
Talisman niveau 3 spreuk	15 GFL
Rune	5 GFL
Permanente rune	variabel***

\* Niveau 3 dranken zijn zeldzaam en vaak zeer beperkt verkrijgbaar.

\*\* afhankelijk van wat het item moet doen, schrijf in de brief duidelijk wat je wilt hebben.

\*\*\* permanente runen zijn lastig te maken en daardoor zeldzaam en vaak beperkt verkrijgbaar.

### 11.2 Overige voorwerpen

**Heilig water (1 fles), kosten 10 GFL:** dit water dat door het pantheon is gezegend doet schade aan wezens die onheilig zijn. Doet bij het uitstorten over een onheilig wezen holy op elke locatie. Ook kan dit water in rituelen en rites worden gebruikt.

**Onheilig water (1 fles) kosten 15 GFL:** dit water dat door een chaos god is gezegend doet schade aan wezens die heilig zijn. Doet bij het uitstorten over een heilig wezen unholy op elke locatie. Ook kan dit water in rituelen en rites worden gebruikt.

## 12 Wijzigingen

### 3.0 Alpha Versie – 13 maart 2026

Wijzigingen van versie 2 naar versie 3 zijn niet puntsgewijs bijgehouden.

### 3.0 Beta Versie - ???

- Algemene aanpassingen

71 spel- en stijlfouten en verwijzingen aangepast, met dank aan onze geweldige reviewers!

Afstanden, duur en gebaar voor spreuken komen nu overeen met calls

Talen toegevoegd aan de regelset. (bijna) elke cultuur heeft een eigen taal. Beheers Taal vaardigheid toegevoegd en algemene info over talen in 2.8 gezet.

- Wijzigingen per paragraaf

1.1.2 - Paragraaf toegevoegd over wanneer deze regels gebruikt worden

2.3.2 - Confuse aangepast zodat deze stopt bij schade of 5 seconden aandacht van een andere speler

2.4.1 - Verwijderd dat schade aan een ledemaat met OLP "doorslaat" op torso

2.4.4 - Schilden aangepast zodat ze 5hp hebben, maar altijd 1 minder schade krijgen.

2.4.7 - Een fatal call toebrengen zonder speciale vaardigheid vereist een stervend wezen, niet slechts een weerloos wezen

2.5.5.1 - Verduidelijkt dat riten heel breed zijn en een aantal voorbeelden toegevoegd.

2.6.1 - Aankleding en props mogen wel verhandeld worden, maar hoeven niet aangekocht te worden bij het maken van een personage.

3.0 - Toegevoegd dat onbeperkt veel VP bewaard mag worden bij het maken van een personage

3.1.1 - Deze paragraaf over personages uit inleiding gehaald en onder personages geplaatst.

3.2.2 - Tekst ingekort en versimpeld, strekking blijft behouden.

3.2.4 - Toegevoegd dat er ook verborgen runen en onbekende dranken zijn. Dit stond al in de betreffende hoofdstukken.

4.1.1 - Aangepast dat een half-half genus het gehele setje eisen van een van de twee genussen moet kiezen

4.2.2 - Elven hebben geen eisen aan haarkleur. Elven zijn geen magische wezens. Elven zijn technisch gezien wel buitenaards, maar toch maar aangepast

5.1.1 - toegevoegd dat personages vaardigheden kunnen hebben buiten de harde paden.

5.2.1.11 - Een 1 rollen bij rijkdom heeft geen bijzonder effect.

5.2.1.16 - Een talisman maken is een rite, niet een ritueel

5.2.1.5 - Twee-wapen vechten toegevoegd.

5.3.1.6 - Toegevoegd dat deze vaardigheid slechts voor 2 voorwerpen gebruikt kan worden per keer dat de vaardigheid gekocht is. Tevens kleine aanpassing aan hoe vaak deze gekocht kan worden.

5.3.1.9 - Element Licht kan met Kanaliseer Element "Confuse" op een ondode

5.4.9 - Call "heal" toegevoegd aan Levensbrug

5.6.2.2 - Verduidelijkt wat bloedband met Bloedtransfusie doet

5.7.2.2 - verduidelijkt dat het spiritueel pad een restrictie heeft in de vorm van een symbool (evt aan een ketting). Niet de vaardigheid "Tekenen van Godheid"

5.7.2.5 - Zegen van Mhadriana priesters eis aangepast van 60 uur naar 3 dagen.

6.1.2.5 - Versteen heeft de juiste informatie

6.1.5.5 - Gebaar voor OC gecorrigeerd

6.3.1.1 - Bloedtransfusie is geen oneindige healcirkel meer.

6.4.1.2 - Zegen stackt niet met zichzelf. N3 vereist voor permanent-maken zegen.

6.4.1.4 - De N1 Confuse spreuk is verwijderd voor priesters

6.4.3.2 - Vertraag gif aangepast zodat het gif niet geneest tijdens de periode van spreuk. De spreuk is nu ook effectief tegen ziektes.

6.4.4.2 - Bliksem N3 effect verminderd van Holy Triple Through Torso naar Holy Doubly Through Torso

6.4.4.3 - Het Groene Pad werkt ook op korte afstand, met een cooldown.

6.4.6.1 - Repareer object heeft IC voorbeelden

6.4.6.1 - toegevoegd dat Shatter Armor slechts op 1 locatie is.

7.1 - Call "Heal Double" toegevoegd Genezingsdrank

7.1 - Ziekmakend gif geeft nu een Confuse call

7.2 - Derde oog call aangepast naar Confuse

10.1 - Totem Beer toegevoegd dat het 2BP per locatie geeft.

10.1 - Totem Wolf verduidelijkt