

REGELBOEK ELBARIA



VOORWOORD

Als één van de oudste LRP-settings in Nederland hebben we gezamenlijk een hoop dingen meegemaakt. Spelers, figuranten en spelleiders zijn al zo vaak samengekomen om een verhaal neer te zetten dat al ruim 20 jaar onafgebroken doorloopt. Dat is ook zeker te merken in de ruime historie die Elbaria te bieden heeft. Als nieuwe speler of figurant is het relatief makkelijk om in te stappen zonder dat je bedolven wordt onder oude verhalen, maar de doorgewinterde speler of nieuwe enthousiasteling kan zich heerlijk verliezen in de uitgebreide achtergronden die Elbaria als setting ook heeft.

Het werd tijd dat we eens flink aan de regels gingen sleutelen, aangezien deze al een flinke tijd niet echt meer zijn aangepakt. We introduceren in dit nieuwe regelboek gebieden, vernieuwen gebieden, en hebben de volkeren eens flink op de schop genomen. Ook doen we een poging om nieuw leven te blazen in vaardigheden die handel en productie weer op gang moeten brengen en hebben we gekeken naar de balans van bepaalde vaardigheden en gebieden.

Het Elbaria regelsysteem blijft ouderwets Elbaria, maar dan wel klaar voor de toekomst!

We willen in ons voorwoord ook dank uitspreken voor iedereen die in het verleden, heden en toekomst betrokken is geweest of gaat zijn bij het ontwikkelen van Elbaria. Spelleiders, figuranten, regel schrijvers, verhaal schrijvers en natuurlijk ook de spelers! Zonder alle mensen die zo veel tijd en energie in de setting stoppen zou Elbaria nooit zijn wat het nu vandaag is.

Veel plezier en tot in Elbaria!
Het Elbaria Regel Team.

WIJZIGINGEN

Hieronder staat een lijst van wijzigingen in het regelsysteem, mocht je dingen tegenkomen in het regelsysteem die niet kloppen neem dan contact op met de spelleiding (Niels Haveman, niels@elbaria.nl).

WIJZIGINGEN TWEEDE RONDE (07-2022)

Algemeen

- De call mass is toegevoegd, iedereen binnen gehoorafstand wordt beïnvloed door het effect wat er op de mass volgt (mass strike: iedereen binnen gehoorafstand valt 3 meter naar achter).
- De call mass is aan de tabel toegevoegd, deze ontbrak in de vorige versie.
- Draagkracht is uit het systeem verwijderd omdat dit niet gebruikt werd. Als je nu iets wilt meenemen, dan kun je dit meenemen als je het fysiek kunt dragen.
- Een aantal vaardigheden zijn verwijderd, VP van deze vaardigheden krijg je terug om ergens anders aan uit te geven. Sommige vaardigheden zijn ook goedkoper of duurder geworden, VP voor vaardigheden die goedkoper zijn geworden krijg je terug en voor vaardigheden die duurder zijn geworden moet je die inleveren.
- Elke magische klasse met spreuken (priester, magiërs, druïde en sjamanen) krijgt op N1 nu 2 extra mana. De hoeveelheid mana die men bij hogere niveaus krijgt is onveranderd.

Gebied: algemeen

- De vaardigheid Anti zakkenrollen is verwijderd.
- De vaardigheid Pakezel is verwijderd.
- De vaardigheid spreukenweerstand is nu makkelijker in gebruik.
- De N3 van de vaardigheid damping is sterker geworden.
- Pantser repareren is nu geen op zichzelf staande vaardigheid meer en zit standaard bij de pantser draag vaardigheden in.
- Extra sterk is toegevoegd als een roleplay vaardigheid zonder extra ander voordelen.
- De vaardigheid SP is goedkoper gemaakt zodat meer mensen deze kunnen aankopen.

Gebied: avonturier

- de vaardigheid zakkenrollen is verwijderd.
- de vaardigheden beveiligingen & vallen en sloten openmaken zijn versimpeld
- de vaardigheid vakkennis is verwijderd.

Gebied: vechter

- De vaardigheden extra sterk en krijgskunst zijn samengevoegd tot krijgskunst N1 en N2.
- De vaardigheid sla bewusteloos kost nu 4 VP in plaats van 12 VP.
- De vaardigheid Tweehandige wapens is nu inclusief vechten met een staf.

Gebied: priester

- De vaardigheid Verwerp ondode is op N1 minder sterk gemaakt en kan nu slechts 1 zwakke ondode afstoten.
- De vaardigheid van Annana is veranderd van boogschieten naar Diplomaat N1.
- Lezen en maken religieus schrift zijn nu één vaardigheid genaamd religieus schrift.
- De domein gave van Ackalha, Annana en Draham zijn aangepast.
- De domein specialisatie van Draham is aangepast.
- De vaardigheid staf vechten is verwijderd.

Gebied: magiër

- Lezen en maken magisch schrift zijn nu één vaardigheid genaamd magisch schrift.
- De vaardigheid verbond kost nu minder VP, inplaats van N1 4 en N2 8 kost deze nu N1 3 en N2 6.
- De vaardigheid staf vechten is verwijderd.

Gebied: mysticus

- Bloedmagie is aangepast om de grenzen en de vaardigheid zelf duidelijker te maken.
- Ambachten zijn toegevoegd.

Specialisaties

- De specialisaties zijn duurder geworden van N1 2, N2 4, N3 6 naar N1 4 N2 6 en N3 8. De specialisaties zijn om dit te reflecteren sterker gemaakt.
- Specialisaties Balisticus, Bruut, pantsermeester, wapendanser en wapenmeester zijn aangepast.
- De specialisaties Havik is verwijderd en vervangen door de nieuwe specialisatie aanvoerder.

Volken

- Authoriaan en Elbarianen krijgen nu 3 vp extra voor het maken van een karakter.

Overig

- De spreuk prisma storm is opgeschoond qua calls.

WIJZIGINGEN EERSTE RONDE

Algemeen

- De opmaak van verschillende documenten is veranderd en geupdate.
- Het overzicht van de vaardigheden is nu gesorteerd per klasse, in plaats van alleen op alfabetische vaardigheid.
- er is een handgebaar toegevoegd voor het spreken van IC talen. Voor het spreken van een IC taal hoef je niet langer een andere OC taal te kunnen spreken (Vingers in een L).
- De vaardigheid spreken weerstand is goedkoper geworden.

Vechten en doodgaan

- Er is nu een call systeem voor de verschillende effecten van spreken en andere zaken. De taal van dit call systeem is Engels.
- De hoeveelheid type schade is teruggebracht naar 3: normale schade, bovennatuurlijke schade en onweerstaanbare schade. De tabel met schade types is verwijderd.
- De vaardigheid eerste hulp is aangepast zodat deze een beter alternatief is tegenover magische genezing.
- Mediteren voor mana punten en of genezing is uit het systeem verwijderd om nietsdoen plot zoveel mogelijk te voorkomen. Dit betekent dus ook dat priesters, magiërs, sjamanen en druides niet meer kunnen mediteren om mana terug te krijgen. Als je de vaardigheid mediteren hebt dan krijg je de VP terug om vrij weer te besteden.

Gebied: algemeen

- De vaardigheid meditatie is uit het systeem verwijderd, vp die je in deze vaardigheid hebt gestoken kun je terugkrijgen.
- De vaardigheid voel verleden is verplaatst naar de nieuwe klasse mysticus.

Gebied: avonturier

- De vaardigheden alchemie, extra recepten en ziener zijn verplaatst naar de nieuwe klasse mysticus.
- De vaardigheid natuurgenezing is toegevoegd.
- De specialisatie holist is verplaatst naar de nieuwe klasse mysticus.
- Spelers met de huidige klasse avonturier kunnen contact opnemen met de SL over hoe om te gaan met de regelveranderingen.

Gebied: magiër

- Alle spreken hebben nu een call.
- De elementaire gave voor vuur is aangepast en doet nu schade die door pantser heen gaat in plaats van 1 schade meer.
- De n1 spreuk verlies zelfcontrole is vervangen door de nieuwe spreuk identificatie.

- De n2 spreuk verwarring is vervangen door de nieuwe spreuken nachtmerrie (duisternis) en grotere identificatie (water).
- De N3 spreuken van de meeste elementen zijn aangepast om beter speelbaar te zijn.

Gebied: priester

- Alle spreuken hebben nu een call.
- Er zijn geupdate leefregels toegevoegd aan de priesterklasse.

Gebied: druide

- Alle spreuken hebben nu een call.
- Verschillende spreuken zijn aangepast zodat ze beter speelbaar zijn.
- De spreuk stenen huid is aangepast zodat deze minder spelbepalend is.

Gebied: sjamaan

- Alle spreuken hebben nu een call.
- Verschillende soorten genus en persoonlijkheid zijn aangepast aan het nieuwe callsysteem.
- De genus van de savant is aangepast zodat deze geen extra xp meer geeft.
- In het regelboek is enige verduidelijking toegepast over het verschil tussen spreuk sloten en spreuk punten.

Gebied: mysticus

- Toevoeging van dit nieuwe gebied, de mysticus is een magiër die door middel van rituelen en andere manieren grootse effecten kan bereiken.
- Toevoeging van de nieuwe vaardigheden bloedmagie, wichelroede lopen en ritualisme.

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord	1
Wijzigingen	2
Inhoudsopgave	5
Hoofdstuk 1: Algemeen	8
1.1 Inleiding	8
1.2 Huisregels	9
1.3 Afkortingen en Calls	10
Karakters	10
Afkortingen	10
Veiligheid	11
Spelleiding	11
Handgebaren	12
Calls	12
Hoofdstuk 2: Karakter Creatie	16
2.1 Karaktercreatie	16
2.2 Schade en verwondingen	17
2.2.1 Algemeen	17
2.2.2. Schadetypes en pantser	18
2.2.2 Calls	18
2.2.3 Fatal	19
2.2.4 Genezing	19
2.2.5 Gestorven personages	19
2.2.6 Waanpunten	19
2.2.7. Overige bepalingen	20
2.2.8. Aantal voorbeelden	20
Hoofdstuk 3: Rassen en volkeren	22
3.1 Rassen	22
3.1.1 Mens	22
3.1.2 Elf	22
3.1.3 Dwerg	23
3.1.4 Halfling	23
3.1.4 Gnoom	23
3.1.6 Half-Elf	24
3.1.7 Half-Ork	24
3.2 Volkeren	25
3.2.1 Ackalha's Hand	25

3.2.2 Aika	26
3.2.3 Amazone	26
3.2.4 Elbariaan of Autoriaan	26
3.2.5 Enobi	27
3.2.6 Hooglander	27
3.2.7 Metheoor	27
3.2.8 Naamloze	28
3.2.9 Viking	29
Hoofdstukken 4: Gebieden	30
4.1 Algemeen (0 VP)	31
4.2 Vechter (10 VP)	32
4.3 Avonturier (10 VP)	34
4.4 Magiër (10 VP)	36
4.5 Priester (10 VP)	38
4.6 Druïde (10 VP)	43
4.7 Sjamaan (10 VP)	46
4.8 Mysticus (10 VP)	49
Hoofdstuk 5: Specialisaties	51
Hoofdstuk 6: Magie en spiritualiteit	52
6.1 De twee stromingen	52
6.1.1 Magische energie	52
6.1.2 Spirituele energie	53
6.3 Spreuken en handen	53
6.4 De verbale kunst van spreuken werpen	53
6.5 Spreuk beïnvloedende omstandigheden	54
6.6 Uitleg Beschrijving spreuken	54
6.7 Het verwijderen van statuseffecten met magie	55
6.8 De magiër	56
6.9 De priester	59
6.10 De druïde	60
6.11 De sjamaan	61
Hoofdstuk 7: Uitrusting en Draagkracht	65
7.1 Uitrusting	65
7.2 Pakketten	65
7.3 Losse voorwerpen	66
7.4 Geld binnen Elbaria	67
7.5 Draagkracht	68
Colofon	69

HOOFDSTUK 1: ALGEMEEN

1.1 INLEIDING

In dit regelboek vind je alle regels van “Live Role Playing” bij LRP-vereniging Attila in de wereld van Elbaria. LRP is enigszins te vergelijken met toneelspel. Hier speel je echter je zelfbedachte karakter en mag je zelf bepalen wat je karakter doet. Er is dus geen script. Je speelt in een fantasiewereld waar intriges met ridders en avonturiers aan de orde van de dag zijn. Ook lopen er vele verschillende wezens rond, zoals orken, dwergen en elven. Tijdens het spel zul je in de huid kruipen van één van de vele personages en een geweldig avontuur beleven. Over de loop van een paar dagen zul je intriges moeten oplossen, jezelf bevinden in gevechten en vele onbekende figuren tegenkomen. Binnen het avontuur zal je de spanning van het overwinnen van monsters en het oplossen van raadsels inlevende lijve ondervinden.

Tijdens het evenement zal je spelen met je eigen personage. Dit karakter zal je zien groeien en je zal de kans krijgen om nieuwe vaardigheden te leren. Dit regelboek legt je uit hoe je dit personage kan maken. Om een goed personage te maken zijn er een paar dingen waar je uit moet kiezen, namelijk een ras en een gebied. In de volgende hoofdstukken wordthier meer over uitgelegd.

Mocht je je geen voorstelling kunnen maken van LRP en niet weten waar je moet beginnen, wees dan niet bang om vragen te stellen. We zijn altijd bereid om te helpen. Voor vragen over het evenement zelf kun je terecht bij rollenbewaarder@atilla.nl. Voor vragen over het maken van een karakter of over de spelwereld kun je terecht bij spelleider@elbaria.nl.

1.2 HUISREGELS

Om samen met elkaar een leuk spel te kunnen spelen is het belangrijk dat we allemaal goed met elkaar omgaan. Daarom heeft Elbaria verschillende huisregels waar iedereen zich aan moet houden. Het niet nakomen van deze regels kan resulteren in een waarschuwing.

- Doe niks wat voor de wet (OC) verboden is.
- Fysiek contact in gevechtssituaties is ten alle tijden verboden.
- Het is niet toegestaan om drugs te gebruiken op het evenement.
- Luister ten allen tijden naar de spelleiding. Na herhaalde waarschuwingen over misdragingen mogen zij je zonder opgaaf van reden de toegang tot het terrein weigeren.
- 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 uit karakter is. Dit is voor je eigen plezier, maar ook voor degene om je heen.
- Houd in gevechten je slagen in en mik niet op het hoofd en/of kruis (deze slagen tellen ook niet). Het is te allen tijde verboden om met wapens te steken!
- Zelf meegebrachte wapens worden van tevoren door een wapenmeester van Attila op veiligheid gecontroleerd en kunnen eventueel uit het spel worden genomen als dit nodig is. Beslissingen hierover zijn bindend.
- Als men alcohol heeft genuttigd mag men niet meer vechten of zware roleplay gaan uitvoeren. Rond 00:00 of 01:00 zal door de spelleiding downtime worden gecalled. Vanaf Dan kan alcohol veilig worden genuttigd.

1.3 AFKORTINGEN EN CALLS

KARAKTERS

OC	Out of Character	OC betekent buiten het spel. OC zijn is iets dat je in het spel zo veel mogelijk wil vermijden, aangezien het mensen uit hun spel kan halen die wel IC bezig zijn. Bepaalde plekken, zoals het NPC-hok, zijn vaak wel "OC-gebieden", dit wordt altijd voor aanvang van het evenement aangegeven.
IC	In Character	Iedereen is tijdens het spel IC, behalve de spelleiding. Dit betekent dat er geen plek is voor gesprekken over de "echte" wereld.
SL	Spelleiding	Spelleiders zorgen voor de aansturing van NPCs en voor het in goede banen leiden van een evenement.
PC	Player Character	Dit is de speler, een Held van het verhaal.
NPC	Non Player Character	De NPC, ook wel figurant genoemd, helpen de spelleiding om het verhaal neer te zetten door in het verhaal geschreven rollen te vertolken.

AFKORTINGEN

SP	Schadepunten	Het aantal punten schade die je per locatie kunt incasseren.
BP	Bepantseringpunten	Het aantal punten dat je per locatie aan bepantsering draagt.
MP	Manapunten	Het aantal punten dat je kunt gebruiken om spreuken te werpen.
N#	Niveau #	Het niveau van een spreuk of vaardigheid.
VP	Vaardigheidspunten	Het aantal punten dat je krijgt aan het einde van een evenement waarmee je vaardigheden kunt kopen.
KP	Kooppunten	Kooppunten kunnen bij karaktercreatie worden gebruikt om je uitrusting aan te vullen.

VEILIGHEID

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. Indien het donker is zal deze persoon ook bij voorkeur een lichtbron regelen/schijnen zodat het voor de EHBO-er duidelijk is waar het slachtoffer is
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 SLs om je heen dat je de behoefte hebt om even jezelf terug te trekken uit het spel en OC te gaan. Als je hier behoefte aan hebt, zal het in dit geval altijd mogelijk zijn om met een vertrouwenspersoon of spelleider te praten.

SPELLEIDING

Time In	Dit wordt geroepen door de SL aan het begin van het evenement. Vanaf dit moment is iedereen IC.
Time Freeze	SL zal dit gebruiken om bepaalde gebeurtenissen te kunnen neerzetten die IC instantaan gebeuren, maar OC wat voorbereiding nodig hebben. Denk hierbij aan visioenen, teleportaties en een magisch portaal of andere soortgelijke effecten. Bij een Time Freeze doet iedereen de ogen dicht, handen over de oren en neuriet men, zodat er geen spelelementen verklapt worden.
Down Time	Deze call wordt gebruikt laat op de avond gedurende het evenement. Het spel mag doorgaan als spelers hier behoefte aan hebben, maar de call geeft aan dat de SL geen spelelementen meer inbrengt op deze avond. Hou rekening met het feit dat sommige mensen IC willen blijven en anderen OC de avond willen doorbrengen. - Tijdens downtime is het niet mogelijk om anderen te doden, van anderen te stelen en zullen ook actieve effecten zoals giffen niet doorlopen.
Time Out	Dit wordt geroepen door de SL aan het einde van het evenement. Vanaf dit moment is iedereen weer OC.

HANDGEBAREN

1 Vinger Omhoog	Onzichtbaar voor andere spelers. Als dit gebeurt omdat de spelleider je onzichtbaar maakt of een dergelijk iets, ben je direct onzichtbaar. Als dit gebeurt omdat je de Verstoppende vaardigheid gebruikt is het mogelijk dat je nog te vinden bent, dit staat bij de vaardigheid beschreven.
2 Vingers Omhoog	Iemand met 2 vingers omhoog in een V-vorm is onzichtbaar en ontastbaar omdat hij of zij een geest is die niet makkelijk te zien is in de wereld van de levenden. Alleen personen met de juiste vaardigheid zullen deze geesten kunnen waarnemen
Vingers in een L	Deze persoon spreekt een andere taal IC, als je niet dezelfde taal spreekt dan kun je hem niet verstaan.
Hand omhoog	Deze persoon geeft aan Out of Character te zijn en bestaat dus niet in het spel. Dit zal vooral worden gebruikt om NPCs door het spel heen te loodsen en zal slechts sporadisch door spelers worden gebruikt.
Handen gekruist voor borst	De persoon die dit handgebaar maakt, heeft een actief spreuk effect over zich heen de speler op concentreert. De effecten verschillen per spreuk, maar hier zal de spreuk werper zelf meer van af weten. - Dit is het enige handgebaar dat IC zichtbaar is, aangezien het ook een fysiek component van alle concentratiespreuken is.

CALLS

Calls met een * erbij zijn geest beïnvloedende effecten, sommige wezens zijn hier immuun voor..

Arcane	Magische schade die door universele magiërs wordt gedaan. Deze schade gaat door magische schilden en verdedigingen heen.
Blind	Je wordt 10 seconden verblind, dit effect eindigt eerder als je door een aanval wordt geraakt of op een andere manier schade neemt.
Charm*	De komende 5 minuten zie je degene die deze call over je heeft uitgesproken als je beste vriend zien. Je zal geen suïcidale acties ondernemen of je als een slaaf gedragen. Dit effect eindigt vroegtijdig als je schade neemt van degene die dit effect op je heeft uitgesproken. Als dit effect eindigt, dan

	herinner je de acties die je hebt uitgevoerd maar niet het feit dat iemand het effect op je heeft uitgesproken.
Confuse*	Je bent 30 seconden verward, je kunt niet aanvallen of je verdedigen. Dit effect eindigt als je schade neemt.
Command*	Deze call wordt altijd gevolgd door een korte opdracht, je zult de komende 5 minuten alles in je macht doen om deze opdracht uit te voeren. Je zult echter niets doen waardoor je zelf gewond raakt.
Control undead	Met dit effect kan je de controle over een ondode voor 5 minuten overnemen. Het is mogelijk dat sommige ondoden te sterk zijn om door dit effect beïnvloed te worden.
Calm*	Voor een minuut zal de ontvanger van deze call geen mensen aanvallen, dit effect houdt eerder op als de ontvanger schade oploopt.
Destroy undead	Een ondode wordt volledig vernietigd, sommige ondode zijn hier te sterk om door dit effect vernietigd te worden.
Disarm	Als je geraakt wordt door dit effect moet je het wapen dat je op dit moment vast hebt laten vallen. Je mag dit wapen vervolgens wel direct weer oppakken.
Dodge	Deze call wordt uitgesproken om schade calls van spreuken te ontwijken.
Dominate	Degene die deze spreuk over zich heen krijgt zal 5 minuten lang elk commando opvolgen van degene die deze call uitspreekt. Het doelwit kan onder dit invloed van dit effect wel commando's opvolgen die nadelig zijn voor zichzelf.
Entangle	Je voeten worden vastgezet op je plaats door wortels die uit de grond schieten. Je staat voor 1 minuut vast op je plaats, je kunt met een wapen de wortels onder je weghakken. Dan duurt dit effect maar 30 seconden.
Fatal	Je torso komt direct op -1 te staan, doodbloeden duurt maar 5 minuten in plaats van de gebruikelijke 10.
Fear*	Je wordt zo bang voor diegene die deze spreuk over je uitspreekt dat je gillend van de angst wegrent. Je blijft vervolgens de komende 5 minuten uit de buurt van deze persoon.
Glue	Je schoenen worden voor 1 minuut aan de vloer vastgelijmd, als je uit je schoenen komt mag je gewoon nog bewegen.

Halt	Je staat voor 10 seconden stokstijf op de plaats stil.
Heal:	Deze call wordt altijd gevolgd door een nummer of een woordt om aan te geven hoeveel of wat er wordt genezen, dit is als volgt: - Heal: geneest 1 sp op de aangeraakte locatie - Heal 2: geneest 2 sp op de aangeraakte locatie - Heal alle locaties: geneest 1 sp op alle locaties - Heal body: geneest alle wonden, ziektes en giften waarvan een persoon last heeft. - Heal soul: geneest een bovennatuurlijk effect waarvan de aangeraakte persoon last heeft. - Heal mind: verwijdert alle geest beïnvloedende effecten van de aangeraakte persoon. - Heal poison: verwijdert alle giften waarvan een persoon last heeft. - Heal sickness: alle ziektes worden van de persoon verwijdert.
Holy	Heilige schade die voortkomt uit de goden, sommig wezens zijn hier vatbaarder of minder vatbaar voor.
Incite aggression*	De ontvanger van deze call zal de dichtstbijzijnde persoon aan gaan vallen.
Magic	Schade die door elementaire en andere soorten spreuken gedaan worden.
No effect	Met het uitspreken van deze call geef je aan dat een effect je niets doet.
Paralyze	Je wordt voor 5 minuten volledig verstijfd en kan je dus niet meer bewegen. Schade nemen eindigt dit effect niet.
Poison	Deze call wordt altijd voorgedaan door een damage call of een effect call. Elke 10 seconden zal je dit effect weer over je heen krijgen totdat het vergif wordt verwijderd. Als je genezen wordt maar het gif is niet verwijderd, dan zal dit na 10 seconden weer beginnen.
Shatter	Deze call wordt altijd geworpen op een wapen, schild, voorwerp of een stuk pantser. Deze wordt vernietigd en kan niet meer gebruikt worden tot deze gerepareerd wordt.
Sickness	Als je deze call over je heen krijgt wordt je voor 1 minuut erg ziek en misselijk. Hierdoor kun je geen offensieve acties ondernemen en kun je je zelf slechts verdedigen. Bij het nemen van schade eindigt dit effect niet.
Shock	Deze call kan alleen worden uitgesproken op een doelwit dat in slaap is of aan het sterven is. Bij een stervend doelwit

	krijgt deze 1 sp terug op zijn torso, bij een slapend doelwit wordt deze direct wakker.
Sleep	De ontvanger van deze call zal voor 1 minuut in slaap vallen, je kan alleen door een shock of schade effect wakker gemaakt worden.
Speak truth*	De ontvanger van deze call moet de volgende vraag naar waarheid beantwoorden.
Strike	De ontvanger van deze call vliegt 3 meter achteruit en belandt op de grond. <i>n.b. let altijd op waar je terecht komt als je achteruit gaat in verband met de veiligheid.</i>
Subdue	Fysieke schade die na 5 minuten weer geneest. Als je torso door subdue schade op 0 komt dan raak je bewusteloos maar begin je niet met doodbloeden.
Terror*	Je wordt zo bang voor diegene die deze spreuk over je uitsprekt dat je gillend van de angst wegrent totdat je hem niet meer ziet. Je blijft vervolgens het komende uur uit de buurt van deze persoon.
Through:	Deze call volgt meestal achter een normale schade call, dit betekend dat deze schade door pantser heen gaat en direct schade op je SP doet. Als de call through alleen genoemd wordt (zoals de spreuk wond), dan neem je 1 normale schade die door pantser heen gaat. Deze schade gaat niet door schilden heen.
Trip	Je struikelt en belandt met handen en voeten op de grond.
Unholy	Onheilige schade die voortkomt uit chaos, sommige wezens zoals leden van het protovolk zijn hier vatbaarder of minder vatbaar voor.

HOOFDSTUK 2: KARAKTER CREATIE

In dit hoofdstuk staat beschreven hoe je een personage moet maken en waar je daarbij rekening moet houden. Als je vragen hebt over het maken van je karakters, kun je altijd terecht bij karakterbeheer op karakters@elbaria.nl

2.1 KARAKTER CREATIE

Het personage dat je wilt gaan spelen wordt opgebouwd uit een aantal vaardigheden. Deze vaardigheden kun je zelf kiezen met de VP die je krijgt als beginnend karakter. Bij het maken van een nieuw karakter krijg je standaard de volgende dingen:

- 1 ras of volk naar keuze
- 25 VP
- 4 gratis basisvaardigheden
 - SP 1
Dit geeft je 1 SP op alle locaties
 - Rekenen
Hiermee kan je karakter hoofdrekenen. Je mag er voor kiezen deze vaardigheid niet te nemen
 - Vechten: Dolk
Iedereen weet hoe hij met een dolk moet vechten
 - Spreek vreemde taal
Je kunt vanuit je ras of volk altijd 1 taal spreken. Bij sommige rassen krijg je zelfs een bonus taal
- 1 gebied (zoals vechter, avonturier, magiër, druïde, sjamaan en priester)
Je mag 1 van de gebieden nemen en hoeft hiervoor niet de 10 VP te betalen. Dit is vanaf nu je basis gebied. Andere gebieden zul je voor 10 VP moeten kopen.
- De draagkracht van je basis gebied.
Indien je meer dan 1 gebied hebt geldt de hoogste draagkracht.
- Uitrusting
 - 2 KP
 - 1 pakket
 - 10 GFL

Voor het creëren van een karakter gelden een aantal regels. Deze zijn als volgt.

- Vaardigheden van je basis gebied en het algemene gebied koop je voor de VP die ze werkelijk kosten. Je mag echter ook vaardigheden uit andere gebieden kopen maar dit kost je extra VP als je dit gebied niet gekocht hebt voor 10 VP. In de tabel hieronder kun je zien hoeveel het kost om vaardigheden uit andere gebieden te kopen.

	Algemeen	Vechter	Avonturier	Mysticus	Magiër	Priester	Druïde	Sjamaan
Algemeen	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1
Vechter	x1	x1	x1.5	x2	x2	x2	x2	x2
Avonturier	x1	x1.5	x1	x1.5	x1.5	x1.5	x1.5	x1.5
Mysticus	x1	x2	x1.5	x1	x1.5	x1.5	x1.5	x1.5
Magiër	x1	x2	x1.5	x1.5	x1	x2	x2	x2
Priester	x1	x2	x1.5	x1.5	x2	x1	x2	x2
Druïde	x1	x2	x1.5	x1.5	x2	x2	x1	x2
Sjamaan	x1	x2	x1.5	x1.5	x2	x2	x2	x1

De voor- en nadelen die je krijgt van je ras of volk op bepaalde vaardigheden worden bij de vaardigheid opgeteld of afgetrokken voor je de X2 of X1.5 doet.

- Je mag een vaardigheid nooit op N2 of hoger kopen als beginnend karakter.
- Je mag niet meer dan 4 ongebruikte VP over houden na het creëren van je karakter.

Na het maken van je karakter zul je elke dag dat je op een evenement speelt 1 VP krijgen. Je krijgt elk evenement 2 keer de kans om de VP die je hebt opgespaard te besteden. Namelijk bij de karakter in- en uitcheck.

Let op! Voor sommige vaardigheden heb je IC een leermeester nodig. Dit staat in de gebiedstabellen bij elke vaardigheid aangegeven. Bij het maken van een karakter mag je wel vaardigheden aankopen op N1 waarvoor een leermeester nodig is.

2.2 SCHADE EN VERWONDINGEN

2.2.1 ALGEMEEN

Tijdens een gevecht is de kans aanwezig dat je personage gewond raakt. Hiervoor is het volgende systeem ontwikkeld. Er zijn 5 locaties waar je gewond kunt raken. Namelijk: linkerbeen, linkerarm, rechterbeen, rechterarm en romp. Op ieder van deze locaties heb je een vast aantal SP's, afhankelijk van de vaardigheden die je gekozen hebt. Als je alle SP op een locatie kwijt bent is deze locatie niet meer te gebruiken. Zo'n locatie staat dan ook effectief op 0 punten. Een locatie kan nooit minder dan 0 SP hebben, behalve wanneer je een fatal effect over je heen krijgt. De Sterf regel wordt hieronder behandeld. Wanneer je romp op 0 SP komt te staan raak je bewusteloos. Als je bewusteloos bent moet je 10 minuten op de grond blijven liggen. Na deze 10 minuten is je personage gestorven aan zijn verwondingen.

Een genezingsspreuk, verband of drankje kan je langzaam bij laten komen en geeft je een, door de gebruikte methode bepaalde, hoeveelheid aan SP terug.

Let er bij verbandjes op dat als je ze vroegtijdig verwijderd, je de schade die het genas weer terug komt. Behalve als de schade in de tussentijd al op een andere manier genezen is. Verbandjes moet je 1 uur zitten. SP hoor je tijdens een gevecht zelf bij te houden maar uiteraard is het door dit systeem heel makkelijk om vals te spelen. Bedenk echter dat het leuker is om daadwerkelijk te spelen dat bijvoorbeeld je arm niet meer kan gebruiken. Dan kun je bijvoorbeeld tijdens het eten heroïsche verhalen vertellen over het bloedige gevecht dat je hebt geleverd.

2.2.2. SCHADE TYPES EN PANTSER

Binnen het spel zijn er drie verschillende soorten schade, te verdelen in normale, bovennatuurlijke schade en arcane schade. Normale schade wordt gedaan door zwaarden, speren pijlen etc. Dit type schade wordt gestopt door pantsers en sommige magische spreuken. Bovennatuurlijke schade komt vanuit magie, de goden, chaos etc. Onder dit type schade vallen de schade soorten holy, magic en unholy. Dit type schade wordt gewoon gestopt door pantsers en door sommige magische vaardigheden en spreuken. Het derde type is arcane schade, dit gaat door alle vormen van magische schade en immuniteit heen, wel wordt het gestopt door pantser.

Als je bepantsering draagt geeft dit een standaard aantal BP op een locatie. Lichte bepantsering geeft je 1 BP, middel geeft 2 BP en zwaar geeft 3 BP. Verschillende harnassen over elkaar heen dragen heeft geen effect. Het harnas die je de hoogste BP geeft zal alleen effect hebben. Als je fysieke of bovennatuurlijke schade krijgt op een gepantserde locatie gaat deze eerst van je BP af en pas daarna van je SP. Schade aan je pantser moet gerepareerd worden door hier 5 miunten per BP per pantser aan te besteden. Ook zijn er spreuk werpers die op magische wijze je pantser kunnen repareren

2.2.3 CALLS

Naast normale schade zijn er nog vele andere effecten die je in de wereld van elbaria over je heen kunt krijgen. Deze kunnen voorkomen uit spreuken, wezens, artefacten of van een andere bron. Deze worden calls genoemd. Een lijst van alle calls met de effecten zijn te vinden in hoofdstuk 1.3 . Een call kan ook uitgesproken als je geraakt wordt door een wapen. In dit geval neem je de schade van het wapen en krijg je de call ook nog eens over elkaar heen.

2.2.4 FATAL

Met een Fatal kun je iemand die met zijn romp op 0 staat een fatale klap geven zodat deze sneller zal sterven en moeilijker te genezen is. Deze klap moet goed uitgespeeld worden en wordt door de Elbariaanse autoriteiten als moord gezien, houd er dus rekening mee dat er flinke repercussies aan een daad als deze kunnen zitten. Middels deze fatale klap roep je Fatal! Iemand die een fatal over zich heen krijgt zal binnen 5 minuten dood gaan. Als hij al minder dan 5 minuten had gaat de oude telling gewoon door. Hiernaast komt, door de fatal, de romp van het slachtoffer op -1 te staan. Dit laatste betekent dat het slachtoffer eerst een genezingsspreuk over zich heen moet krijgen waardoor zijn romp weer op 0 komt te staan. Drankjes en verbandjes kunnen iemand die op -1 staat niet genezen. Als de romp na een genezingsspreuk weer op 0 staat kan het slachtoffer verder worden genezen op de normale manier. Gebeurt dit niet, dan blijft het slachtoffer gewoon langzaam sterven. De klok wordt echter wel herzet en je hebt dus weer 10 minuten als je van -1 naar 0 gaat. Als laatste is het belangrijk om te weten dat een sterf duidelijk zichtbaar is. Een Elbariaanse scherprechter zal naar aanleiding van deze duidelijk zichtbare wonden in de meeste gevallen een onderzoek starten om te kijken wie de moord gepleegd heeft. Ook andere rechts instanties in gebieden waar geen Elbariaanse scherprechters zijn zullen over het algemeen een onderzoek naar moord starten.

2.2.5 GENEZING

Iedere nacht, tijdens je slaap, genees je het aantal SP wat je maximaal op je romp hebt, gedeeld door 2, naar boven afgerond. Het minimum SP wat je terug krijgt door nachtrust is altijd 1. Als je karakter dus 4 SP op zijn romp heeft, genees je maximaal 2 SP per locatie in 1 nacht. Je kunt op deze manier nooit meer SP krijgen dan je maximum. Een andere manier om SP terug krijgen is door genezingsspreuken, verbandjes en drankjes. Als iemand een of meerdere van deze methodes op je gebruikt zal deze persoon je vertellen hoeveel je geneest.

2.2.5 GESTORVEN PERSONAGES

Als je karakter sterft is er nog een kleine hoop. Er zijn hoog niveau spreuken die iemand weer tot leven kunnen wekken. Er zijn echter niet veel personen en wezens die deze spreuken kunnen werpen. Over het algemeen is je karakter permanent dood. Iemand die sterft krijgt een Waanpunt. Mocht hij later weer tot leven worden gewekt blijft hij deze Waanpunt houden.

2.2.6 WAANPUNTEN

Waanpunten krijg je als je karakter iets traumatisch meegemaakt. Je karakter kan maximaal 9 waanpunten hebben en op het moment dat je je 9de waanpunt krijgt word je karakter onspeelbaar. Je zult op het evenement waar je de 9de waanpunt

hebt gekregen nog de kans krijgen om van die waanpunt af te komen, maar als dit niet lukt zul je dat karakter daarna niet meer kunnen spelen. Verder krijgt je karakter bij elke 3 waanpunten die hij verzameld een geestelijke stoornis. Denk hierbij aan bijvoorbeeld een angst voor spinnen of ondoden. Zijn eerste stoornis zal over het algemeen niet heel erg zijn, maar mocht hij hier na weer 3 waanpunten verzamelen waardoor zijn totaal op 6 waanpunten komt te staan, krijgt hij een tweede stoornis. Deze tweede is altijd extremer dan de eerste. Als laatste krijgt hij bij 9 waanpunten een derde stoornis welke extremer is dan de tweede. Het is erg moeilijk om van waanpunten af te komen maar er zijn IC zo nu en dan manieren te vinden. Hieronder enige manieren om waanpunten te verzamelen.

- Sterven en daarna weer tot leven worden gebracht.
- Zeer heftig geheugenverlies of andere zeer traumatische mentale ervaring.
- Bepaalde spreuken kunnen je een waanpunt geven.
- De wraak van sommige sjamaan totems.

2.2.7. OVERIGE BEPALINGEN

Er bestaan nog twee overige regels die je moet weten om mee te kunnen doen aan gevechten binnen Elbaria, deze zijn als volgt:

- Bij meer dan een schade bij een call (bijvoorbeeld 2 magic) dan spreek je de 2 in het Nederlands uit. Als je met een call hebt die 1 schade doet dan spreek je deze uit zonder een getal ervoor, (bijvoorbeeld magic).
- Bij een schade call dient een locatie genoemd te worden (linkerarm, rechterarm., linkerbeen, rechterbeen en torso) als geen locatie wordt genoemd dan gaat de schade naar de torso.

2.2.8. AANTAL VOORBEELDEN

- Een magiër gooit een vuurpijl op jouw: 'ik werp vuurpijl, magic through rechterarm'. Je neemt 1 magic schade op je rechterarm die door pantser heen gaat en direct van je sp af gaat.
- Een magiër gooit een vuurbol op jouw: 'ik werp vuurbol, magic elke locatie'. Je neemt 1 magic schade op elke locatie, pantser stopt deze schade wel (want er staat geen through).
- Een chaos strijder raakt je met een onheilig wapen en roept terwijl hij je raakt 'unholy'. Je neemt een unholy schade op je de locatie waar dit wapen je geraakt heeft. Als je kwetsbaar bent tegen unholy schade neem je meer schade hiervan. Als je immuun bent tegen unholy schade neem je nog steeds één normale schade van het wapen.
- Een strijder raakt je arm en roept terwijl hij je raakt 'disarm': je neemt een schade op de arm waar je geraakt wordt en laat je wapen uit je arm vallen.
- Een strijder raakt je wapen (en dus niet je lichaam) en roept terwijl hij je wapen raakt 'disarm': je neemt geen schade en hoeft je wapen niet te laten vallen.

- Een strijder raakt je arm en roept terwijl hij je raakt 'shatter': je neemt een schade op de arm waar je geraakt wordt en het pantser dat op de locatie aanwezig was wordt vernietigd.
- Je bent een magiër die de spreuk onschendbaarheid heeft aanstaan, een universeel magiër gooit een energiepeil op je, in naam van de elementen, ik werp energiepijl, arcane. De schade gaat door je verdediging heen en je neemt een schade op je torso.



HOOFDSTUK 3: RASSEN EN VOLKEREN

3.1 RASSEN

Het eerste deel van dit hoofdstuk behandelt alle rassen die je als speler kunt kiezen. Er zijn meer rassen dan die hieronder beschreven staan maar deze zijn (nog) niet speelbaar voor PC's. Elk van de onderstaande rassen krijgt automatisch de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Elbariaans tenzij er specifiek bij het ras staat dat dit niet zo is. Voor sommige rassen zijn bepaalde vaardigheden duurder of juist goedkoper. Deze reducties of toenames van de VP kosten worden bij de VP van de vaardigheid opgeteld of afgetrokken voor je de aanpassingen maakt voor het kopen van die vaardigheid uit een ander gebied.

3.1.1 MENS

Thuisland: Elbaria - Levensduur: circa 80 jaar - Taal: Elbariaans

De mens is het meest voorkomende ras op Elbaria. Buiten Elbaria reizen ze waar ze willen en mogen. Mensen zijn erg nieuwsgierig en wat er voor zorgt dat ze lang niet altijd een rijpe leeftijd halen. Er zijn vele volkeren onder de mensen, maar de Elbariaan is de meest voorkomende. De typische Elbariaan is erg veelzijdig en kan zich thuis voelen in elk gebied en met elke ambacht. Hierdoor zitten er geen voor of nadelen vast aan het spelen van een Elbariaan. Alle andere volkeren die je als mens kunt kiezen zijn te vinden in Hoofdstuk 3.2: Volkeren.

3.1.2 ELF

Thuisland: Illatria - Levensduur: onbekend - Taal: Elfs

De Elf is een ras wat voor het grootste gedeelte in hun land genaamd Illatria leeft. Er zijn op het Elbariaanse continent echter ook een aantal Elfse nederzettingen. Een relatief bekende is die in het Oeterwald. Elven zijn over het algemeen lenig en hebben een aangeboren talent voor magie. Daarentegen zijn ze vaak wat fragieler dan de andere rassen.

De Elf heeft de volgende voor- en nadelen:

- SP niveaus kosten 1 VP meer dan standaard
- Een elf kan nooit meer dan 3 SP hebben
- Magie scholen kosten per niveau 2 VP minder dan standaard
- Een elf krijgt gratis de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Elfs

3.1.3 DWERG

Thuisland: Mor Dorak - Levensduur: circa 250 jaar - Taal: Dwergs -

Dwergen leven in het bergachtige land van Mor Dorak. Hier delven ze veel naar metalen en verborgen geologische schatten. Er wordt gezegd dat Dwergen de beste smeden van heel Ulk zijn. Ze zijn wat korter en wat breder dan de andere rassen en kunnen tegen een klap. Ze zijn vaak goed in vechten, bier drinken en leedvermaak maar zijn ook niet te beroerd om anderen te helpen als dit profijtelijk is.

De Dwerf heeft de volgende voor- en nadelen:

- SP niveaus kosten 2 VP minder dan standaard
- Een Dwerf kan geen wapens langer dan 110 cm gebruiken
- Magische en druïdische scholen kosten per niveau 2 VP meer dan standaard
- Een Dwerf krijgt gratis de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Dwergs

3.1.4 HALFLING

Thuisland: Halflingenland - Levensduur: circa 120 jaar - Taal: Halflings

Dit kleine ras woont op een klein stukje land in het zuidwesten van Illatria. Er is niet erg veel bekend over de Halflingen, buiten het feit dat ze van eten houden en niet heel vaak buiten hun land reizen. Ze zijn over het algemeen vriendelijk en vrij pienter maar minder sterk en vitaal dan de meeste andere rassen.

De Halfling heeft de volgende voor- en nadelen:

- SP niveaus kosten 2 VP meer dan standaard
- Een Halfling kan geen wapens langer dan 110 cm gebruiken
- Een Halfling krijgt gratis 2 keer de vaardigheid Verstoppen
- Een Halfling krijgt gratis de vaardigheid Werpwapens Gooien
- Een Halfling krijgt gratis de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Halfling

3.1.4 GNOM

Thuisland: Galamantië - Levensduur: onbekend - Taal: Gnoms

Gnomen leven ver onder de grond in een stad genaamd Mallegantië in het ondergrondse land genaamd Gallemantië. Waar dit land zich precies bevindt weet niemand echt, de meeste Gnomen ook niet omdat ze er vaak weg en ook weer heen worden geteleporteerd. Binnen de stad hebben de Gnomen een bijna onuitputtelijke bron van magie. Ook buiten de stad zijn ze vaak erg sterke magiërs maar krachtswijs meer binnen de norm van Elbaria. Gnomen zijn zeer intelligent en erg goed in magie. Ze zijn echter maar net groter dan een halfling en hebben daardoor te kampen met dezelfde zwakheden. De neus is een Gnom zijn grootste trots.

De Gnom heeft de volgende voor- en nadelen:

- Magische scholingen kosten per niveau 2 VP minder dan standaard
- Een Gnom kan geen wapens langer dan 110 cm gebruiken

- Een Gnoom kan nooit meer dan 3 SP hebben
- De vaardigheid Extra Spreuk Punten (magisch) kost 1 VP minder dan standaard
- Een Gnoom krijgt gratis de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Gnoom

3.1.6 HALF-ELF

Thuisland: geen - Levensduur: tussen de 200 en 600 jaar - Taal: Elbariaans of Elfs -
 Een Half-elf is het kind van een Elf en een Mens. Ze passen hierdoor vaak niet echt binnen de cultuur van beide rassen. Veel Half-elven reizen daardoor rond in de hoop een plek te vinden waar ze zich wel thuis kunnen voelen. Een Half-elf kan op twee manieren opgevoed zijn en kan hierdoor het standaard pakket kiezen of 1 van de volkeren van Elbaria. Deze volkeren zijn te vinden in het volgende deel van dit hoofdstuk.

De Half-elf heeft standaard de volgende voor en nadelen:

- SP niveaus kosten 1 VP per niveau meer dan standaard
- Magische, sjamanistische en druïdische scholingen kosten per Niveau 1 VP minder dan standaard
- Een Half-elf krijgt gratis de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Elfs

Als hij echter door mensen is opgevoed krijgt hij de voor- en nadelen van 1 van de menselijke volkeren en krijgt hij de standaard voor- en nadelen van zijn ras niet.

3.1.7 HALF-ORK

Thuisland: geen - Levensduur: tussen de 40 en 60 jaar - Taal: Orks

Half-orken zijn het nageslacht van een Ork en een Mens. Dit gebeurt over het algemeen niet even leuk. Dit is dan ook de reden dat veel Half-orken als wees achter worden gelaten. Soms wordt een Half-ork ook door een stam orken geadopteerd, maar net als in de menselijke wereld blijft hij ook daar altijd een buitenbeentje. Net als de Half-elven trekken veel Half-orken er op jonge leeftijd al op uit om meer van de wereld te zien en wellicht een plek te vinden om thuis te noemen.

De Half-ork heeft de volgende voor- en nadelen:

- SP niveaus kosten 1 VP minder dan standaard
- Magische, priesterlijke en druïdische scholen kosten per niveau 2 VP meer dan standaard
- De vaardigheid Wapenkunst kost 2 VP minder per niveau dan standaard
- Een Half-ork krijgt gratis de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Orks
- Een Half-ork krijgt niet standaard de vaardigheid Spreek Vreemde Taal: Elbariaans

3.2 VOLKEREN

Als Mens of Half-elf heb je de keuze om een specifiek volk te spelen. Een Mens is standaard een Elbariaan of Autoriaan als hij verder geen keuze maakt. Een Half-elf moet kiezen tussen zijn Elfse of zijn Menselijke ouders. Als hij voor zijn Menselijke kant kiest mag hij een volk kiezen. Half-orken mogen nooit een Menselijk volk kiezen omdat ze teveel ork in zich hebben. Voor uitgebreidere informatie over de volken kun je het Volkerenboek raadplegen. Voor sommige volkeren zijn bepaalde vaardigheden duurder of juist goedkoper. Deze aanpassing wordt gedaan voordat je de X2 of X1.5 doet als je iets koopt uit een gebied wat je nog niet gekocht hebt.

3.2.1 ACKALHA'S HAND

Thuisland: Elbaria, Oeterwald - Accent & taalgebruik: ze gebruiken veel ruwe en groffe woorden

De orde van Ackalha's Hand leeft in het Oeterwald. Dit woud is een verwarrende plek en daarom is dit volk erg afgezonderd van de rest van Elbaria. Het is erg zeldzaam dat een lid van dit volk zich buiten het Oeterwald waagt. De Hand is naast een volk ook een orde. Elk lid van dit volk is een aanhanger van Ackalha ook al is hij geen priester. Dit betekent dat hij zich altijd aan de geboden van deze god zal proberen te houden.

Ackalha's Hand heeft de volgende voor- en nadelen:

- De vaardigheid Vechten: Tweehander kost 2 VP minder dan standaard
- De vaardigheid Bepantsering Licht, Middel en Zwaar kosten 1 VP minder per niveau, tot een minimum van 1 VP
- Kan alleen Ackalha kiezen als religieuze scholing
- Moet elke dag minimaal 1 keer een bloederige strijd aan gaan. Dit betekent dat hij minimaal 1 tegenstander geheel aan pulp moet slaan in een gevecht.

3.2.2 AIKA

Thuisland: Elbaria, Sprakkemoeras - Accent & taalgebruik: ze komen soms wat zweverig over maar hebben geen accent of specifiek taalgebruik.

De Aika leven in het Sprakkemoeras ten zuiden van het Oeterwald in de provincie genaamd Sprakknaparana. Ze groeien op in de natuur en weten daardoor goed hoe ze van de natuur moeten leven en overleven.

De Aika heeft de volgende voor- en nadelen:

- De vaardigheid Spoorzoeken kost 2 VP minder dan standaard
- De vaardigheid Eerste Hulp kost 2 VP minder per niveau
- Kan niet beginnen met het gebied Magiër
- Kan nooit de vaardigheid Bepantsering: zwaar nemen

3.2.3 AMAZONE

Thuisland: Otrera - Accent & taalgebruik: de vrouwen spreken met een commanderende stem, de mannen met een meer ingetogen stem

De Amazones leven in een oerwoud ten zuidwesten van Autoria. Het is een volk waar de vrouwen het voor het zeggen hebben en mannen als de huishouder worden gezien. De meeste vrouwen zijn Ackalha aanhangers en de meeste mannen zijn Annana aanhangers. De boogschietkunsten van de Amazones vallen onder de top van heel Ulk.

De Amazone krijgt de volgende voor- en nadelen:

- Mag boogschieten altijd kopen alsof het in het gebied staat wat de Amazone heeft
- Vrouw kan alleen maar kiezen uit de religieuze scholing van Ackalha
- Man kan alleen kiezen uit de religieuze scholing van Annanna
- De vaardigheid Domein specialisatie kost 1 VP minder dan standaard
- De vaardigheid Wapenkunst kost 1 VP per niveau minder dan standaard

3.2.4 ELBARIAAN OF AUTORIAAN

Er zijn vele volkeren onder de mensen maar dit zijn de twee meest voorkomende. En typisch persoon van 1 van deze 2 volken is erg veelzijdig en kan zich thuis voelen in elk gebied en met elke ambacht. Ze hebben niet perse een specifiek accent en leven over geheel Elbaria. Ze krijgen voor het maken van hun karakter 3 VP extra omdat ze geen voor of nadelen hebben.

3.2.5 ENOBI

Thuisland: Elbaria, Woestijn der Leegte - Accent & taalgebruik: ze spreken Nederlands met een Arabisch accent

De Enobi zijn een nomadisch volk die leven in de woestijn der leegte. Dit is een erg hete en dode plek waar begroeiing en dieren ver te zoeken zijn, buiten de sporadische oase. De Enobi reizen veel rond tussen deze oases waar ze met elkaar handelen. Er zijn veel oude ruïnen in de woestijn der leegte en de Enobi hebben over de jaren geleerd hoe ze hiermee hun winst kunnen maken.

De Enobi heeft de volgende voor- en nadelen:

- Kan niet beginnen met het gebied Vechter
- Kunnen niet beginnen met de vaardigheid Bepantsering: middel- of zwaar
- De vaardigheid Sloten Open kost 1 VP minder per niveau
- De vaardigheid Beveiligingen & Vallen kost 1 VP minder per niveau
- Krijgt de vaardigheid Taxeren gratis

3.2.6 HOOGLANDER

Thuisland: De Hooglanden - Accent & taalgebruik: ze zijn een beetje ruw in hun taalgebruik en zijn vaak uitdagend tegenover de daden van anderen

De Hooglanders komen van een kleine eilandengroep ten zuiden van Elbaria. Ze leven op de 3 meest noordelijke van de 12 eilanden welke ook meteen de 3 grootste eilanden zijn. Hooglanders moeten het meestal niet zo van de magie hebben en ook niet van hun zuiderburen, de Laaglanders, welke op de onderste 9 eilanden leven. Ze zien de Laaglanders als zwak en onwaardig. Een Hooglander strijder zal ten allen tijde een kilt dragen.

De Hooglander heeft de volgende voor- en nadelen:

- De vaardigheid wapenkunst kost 2 VP minder per niveau dan standaard
- De vaardigheid Vechten: Tweehander kost 1 VP minder dan standaard
- Kan niet beginnen met het gebied Magiër

3.2.7 METHEOOR

Thuisland: Elbaria, Rond Metheos en de gebergtes onder het Oeterwald - Accent & taalgebruik: ze hebben geen accent maar kunnen soms wel wat uit de hoogte komen

De Metheoren zijn inwoners van de in de chaos oorlog vervloekte stad Metheos. Door deze vloek stroomt de magie niet meer vrij door het lichaam, en moeten ze een bepaalde handeling doen voor ze magische spreuken kunnen werpen. Metheoren krijgen magie met de paplepel ingegoten en bijna iedere Metheoor droomt er dan ook als kind van om later een echte magiër te worden. Ze hebben echter een erge hekel aan duistermagiërs.

De Metheoor heeft de volgende voor- en nadelen:

- Kan niet beginnen met het gebied Priester
- Kan niet beginnen met meer dan 1 SP
- Moeten een fysieke handeling doen voor ze spreuken kunnen werpen
De standaard is 3 keer hun handen ergens tegen aan slaan waarna ze 5 minuten lang spreuken kunnen werpen.
- Alle vaardigheden uit het gebied Magiër kosten 1 VP minder
- De vaardigheid Lezen en Schrijven: Elbariaans kost 1 VP minder dan standaard

3.2.8 NAAMLOZE

Thuisland: Elbaria - Accent & taalgebruik: geen

Naamlozen zijn Elbarianen die in de chaos oorlog gedwongen zijn om als een spion voor chaos te fungeren, dit vaak onder dreiging van de marteling van familieleden en dergelijke. Ze hebben vreselijke dingen gedaan in opdracht van chaos en velen proberen na de oorlog boete te doen voor deze daden. Ze zijn over het algemeen erg onopvallend en proberen onder de radar te blijven. Dat niet alleen omdat ze niet willen dat mensen achter hun verleden komen, maar ook omdat ze een chaosmutatie hebben.

De Naamloze heeft de volgende voor- en nadelen:

- De vaardigheid Verstoppen kost 1 VP minder dan standaard
- Krijgt gratis de vaardigheid Voel Religie
- De vaardigheid Spreuken Weerstand kost 1 VP minder per niveau
- Kan niet beginnen met het gebied Priester
- Begint met een chaosmutatie welke willekeurig gekozen wordt door de SL

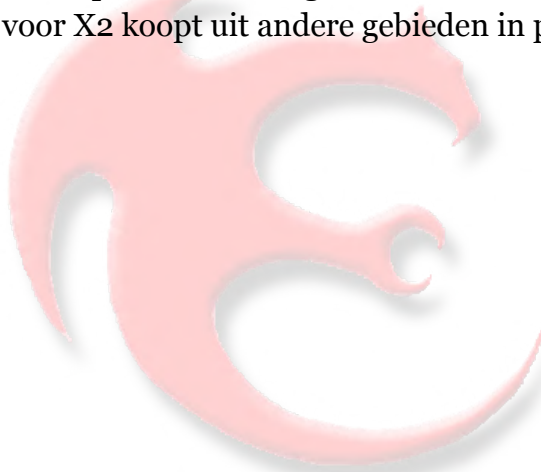
3.2.9 VIKING

Thuisland: Meudeleunde - Accent & taalgebruik: ze spreken Nederlands met een accent gelijk aan de Swedish chef van de Muppets

De Vikingen leven in een kleine eilandengroep die nog zuidelijker ligt dan de eilanden van de Hoog- en Laaglanders. Er zijn 4 kleinere eilanden die verbonden zijn via bruggen met het grotere hoofdeiland. Vikingen zijn helemaal gek van Alchemie. Ze bleken na het ontdekken van deze vaardigheid hier erg veel aanleg voor te hebben. Ze leven echter erg geïsoleerd van de rest van de wereld en passen zich daarom niet zo makkelijk aan.

De Viking heeft de volgende voor- en nadelen:

- De vaardigheid Drankjeskennis kost 1 VP minder dan standaard
- De vaardigheid Componentenkennis kost 1 VP minder per niveau
- De vaardigheid Alchemie kost 2 VP minder per niveau
- Kan niet beginnen met de magie scholingen Licht en Duister
- Kan nooit voor X1.5 kopen uit andere gebieden. Dit betekent dat als hij een avonturier is hij voor X2 koopt uit andere gebieden in plaats van X1.5

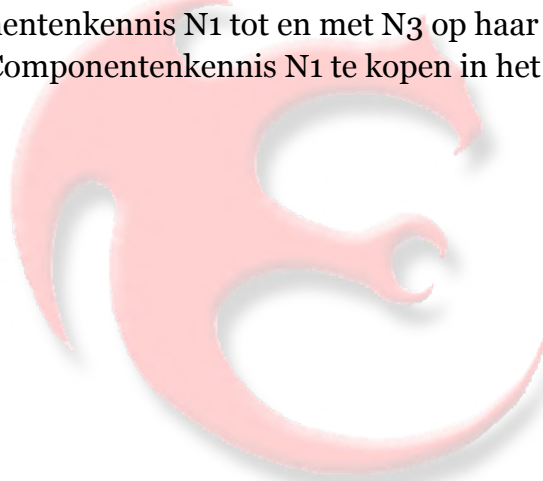


HOOFDSTUKKEN 4: GEBIEDEN

In dit hoofdstuk staan alle gebieden beschreven die je als speler kunt kiezen. Als nieuwe speler krijg je 1 gebied gratis bij het maken van je karakter. Andere gebieden kun je kopen mocht je hier interesse in hebben. Als je een vaardigheid wilt kopen uit een gebied wat je niet bezit dan kost deze vaardigheid meer dan hij normaal zou kosten. Hieronder nogmaals de tabel uit Hoofdstuk 2: Karakter creatie en schade. Deze tabel laat zien hoeveel extra VP een vaardigheid uit een ander gebied wat je niet bezit gaat kosten. Als dit keer anderhalf de normale prijs zou zijn, dan worden indien nodig, de VP kosten naar boven afgerond.

Als een gebied een vaardigheid heeft die ook in een ander gebied staat, mag je gewoon verdere niveaus van deze vaardigheid kopen. Uiteraard moet je altijd de koop regel in acht nemen als je een gebied niet gekocht hebt.

Bijvoorbeeld: Een avonturier koopt het druïde gebied op. De druïde heeft, net als de avonturier, Componentenkennis N1 tot en met N3 op haar lijst staan. Hij hoeft dus niet nog een keer Componentenkennis N1 te kopen in het druïde gebied.



4.1 ALGEMEEN (0 VP)

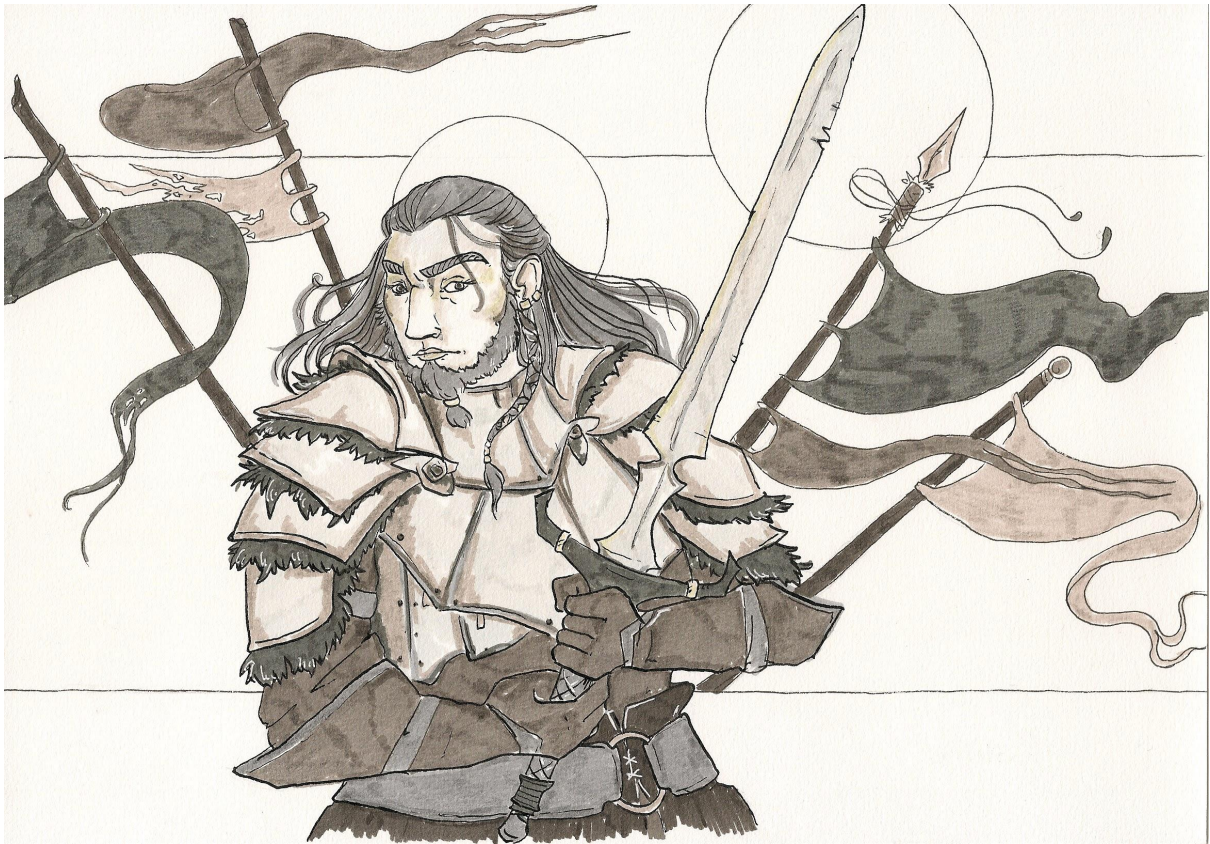
Algemene vaardigheden zijn dingen die iedereen zou kunnen leren in de loop van zijn leven. Het gaat hier om dingen die je op je levenspad tegenkomt en niet met je gebiedstraining leert. Sommige van deze vaardigheden gaan meer uit van een natuurlijke aanleg terwijl anderen geleerd moeten worden. Vaak geven de algemene vaardigheden je karakter een extra stukje opvulling en persoonlijkheid.

De algemene vaardigheden kosten nooit X2 of X1.5 en zijn dus altijd voor de VP-prijs te kopen die in de tabel hieronder staat. Je kunt het algemene gebied dus ook niet opkopen maar krijgt deze gratis bij de creatie van je karakter.

Voor een uitgebreide beschrijving van de vaardigheden van alle gebieden, zie Appendix I: Vaardigheden.

Vaardigheid	VP	Leermeester
Demping	N1: 5, N2: 8, N3: 10	Ja
Extra sterk	4	
Eerste hulp	N1: 5	
Hart van Staal	N1: 4, N2: 6, N3: 8	-
Lezen en Schrijven	2 per taal	Ja
Rijkdom	3	-
Spreek Vreemde Taal	2 per taal	Ja
Spreukenweerstand	N1: 3, N2: 5, N3: 7	-

4.2 VECHTER (10 VP)



De vechter is degene die vaak vooraan staat in het gevecht. Ze kunnen met bijna alle wapens omgaan en kunnen elk type harnas dragen. Als het om fysieke kracht en bescherming gaat zijn vechters de nummer één. Ze hebben opties voor zowel hand tot hand gevechten als afstands gevechten en met een grote keuze aan specialisaties zal geen één vechter echt op de de andere lijken.

Vechters hebben vele ordes en groepen binnen Elbaria. Denk bijvoorbeeld aan een stadswacht of aan het Elbariaanse leger. Ook struikrovers en huurlingen zijn vaak vechters. Ze hebben geen enkele gedragsregels en krijgen geen lichamelijke taboes, behalve als ze die van een mogelijke orde waar ze lid van zijn meekrijgen.

De meeste andere gebieden zullen meer snelle schade of effecten in een enkel gevecht kunnen doen, maar de vechter is de enige echte overlever en kan met wat genezing de hele dag door gaan.

Vaardigheid	VP	Leermeester
Bepantsering: Helm	1	-
Bepantsering: Licht	2	-
• Bepantsering: Middel	4	-
• Bepantsering: Zwaar	6	-
Bepantsering: Schild	6	-
Boogschieten	5	Ja
SP 2	4	-
• SP 3	6	-
• SP 4	8	-
• SP 5	8	-
• SP 6	8	-
Sla bewusteloos	4	Ja
Vechten: Eenhander	1	-
• Vechten: Twee Wapens	8	Ja
Vechten: Tweehander	4	-
Vechterswaanzin	4	-
Wapenkunst	N1:6, N2: 10	Ja
Werpwapens Gooien	2	-
Specialisaties	VP	Leermeester
Aanvoerder	N1 4, N2 6, N3 8	Ja (alleen N1)
Balisticus	N1 4, N2 6, N3 8	Ja (alleen N1)
Bruut	N1 4, N2 6, N3 8	Ja (alleen N1)
Diplomaat	N1 4, N2 6, N3 8	Ja (alleen N1)
Pantsermeester	N1 4, N2 6, N3 8	Ja (alleen N1)
Wapendanser	N1 4, N2 6, N3 8	Ja (alleen N1)
Wapenmeester	N1 4, N2 6, N3 8	Ja (alleen N1)

4.3 AVONTURIER (10 VP)



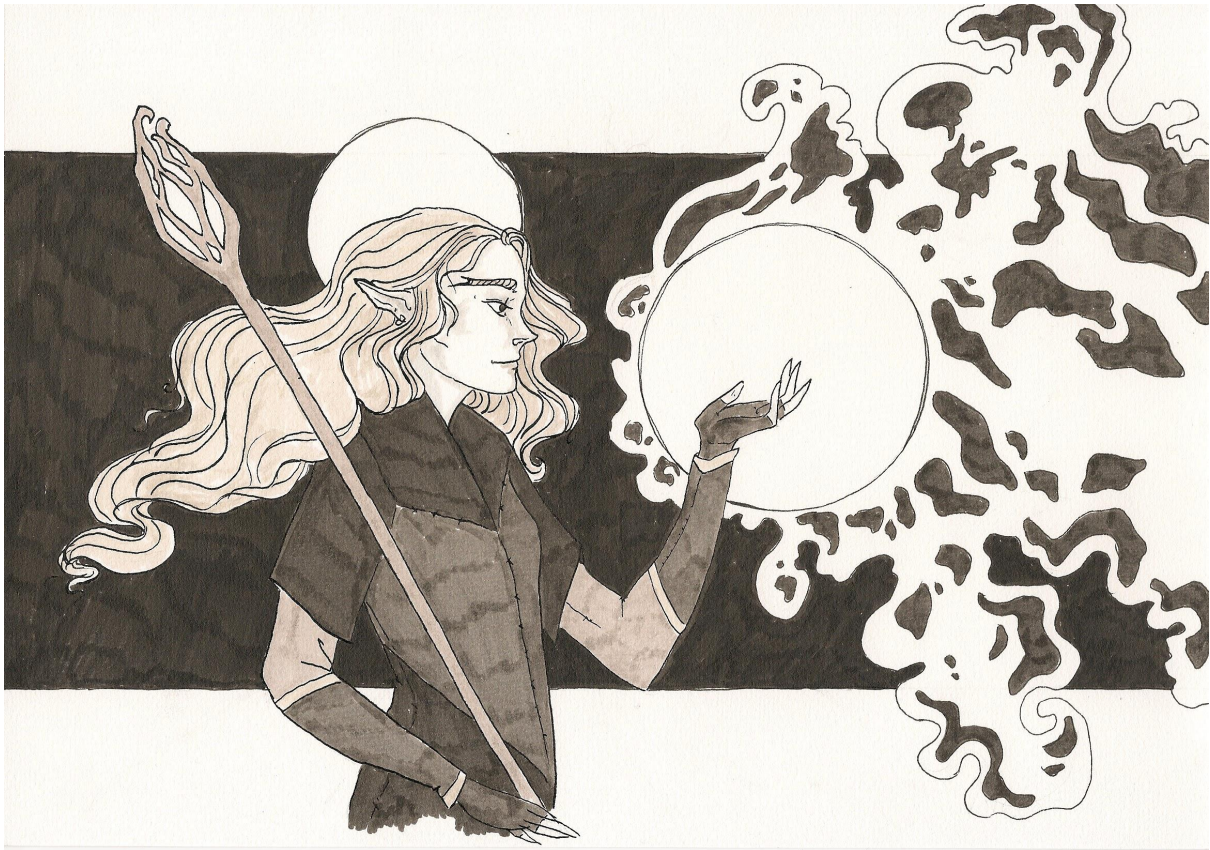
De avonturier is één van de meest veelzijdige gebieden binnen Elbaria. Ze hebben veel verschillende vaardigheden en kunnen sneller dingen van andere gebieden oppikken dan de rest van de gebieden. Ze hebben vaak een grote nieuwsgierigheid en drang om nieuwe dingen te leren. Omdat de avonturiers zo veelzijdig zijn en zo snel dingen oppikken, mag een avonturier te alle tijde vaardigheden uit andere gebieden kopen voor 1,5 keer de prijs in plaats van 2 keer de prijs. Hij moet uiteraard nog steeds een leermeester hebben als dit bij de vaardigheid staat.

Net als bij de vechter zijn er veel groepen en ordes binnen het avonturiers gebied. De meest bekenden zijn het alchemisten gilde en het zieners gilde. Uiteraard is er ook nog het dieven gilde, maar dit zal iedereen ontkennen. Ze hebben geen enkele gedragsregels en krijgen geen lichamelijke taboes, buiten degenen die ze van een mogelijke orde waar ze lid van zijn meekrijgen.

In een gevecht zal de avonturier vaak iets meer op de achtergrond zijn ding doen. Het is wel mogelijk voor een avonturier om hand tot hand gevechten te doen, maar over het algemeen is hij beter in ondersteuning en afstands gevechten.

Vaardigheid	VP	Leermeester
Bepantsering: Licht	2	-
Beveiligingen & Vallen	N1 3, N2 6, N3 8	Ja
Boogschieten	5	Ja
Componentenkennis	N1 5, N2 8, N3 10	Ja
Drankjeskennis	5	Ja
Eerste Hulp	N1 5, N2 8, N3 10	Ja
Natuurgenezing	N1 5, N2 5	-
Sloten Openmaken	N1 5, N2 8, N3 10	Ja
SP 2	4	-
• SP 3	6	-
Spoorzoeken	3	Ja
Taxeren	2	Ja
Vechten: Eenhander	1	-
Verstoppen	3	-
Werpwapens Gooien	2	-
Specialisaties	VP	Leermeester
Aanvoerder	N1 2, N2 4, N3 6	Ja (alleen N1)
Grenadier	N1 2, N2 4, N3 6	Ja (alleen N1)
Diplomaat	N1 2, N2 4, N3 6	Ja (alleen N1)
Sleutelmeester	N1 2, N2 4, N3 6	Ja (alleen N1)
Speurneus	N1 2, N2 4, N3 6	Ja (alleen N1)

4.4 Magiër (10 VP)



Magiërs zijn meesters van de elementale magie. Ze hanteren zwaar destructieve magie zoals geen andere held dat kan, ongeacht het element dat ze gebruiken. Magiërs zijn ongebonden en hoeven aan weinig verplichtingen te voldoen. Er zijn echter veel magiërs culten en -groepen binnen Elbaria, waarvan het Magiërs Gilde waarschijnlijk de grootste is. De magiër heeft geen gedragsregels, zoals de druïde of de priester.

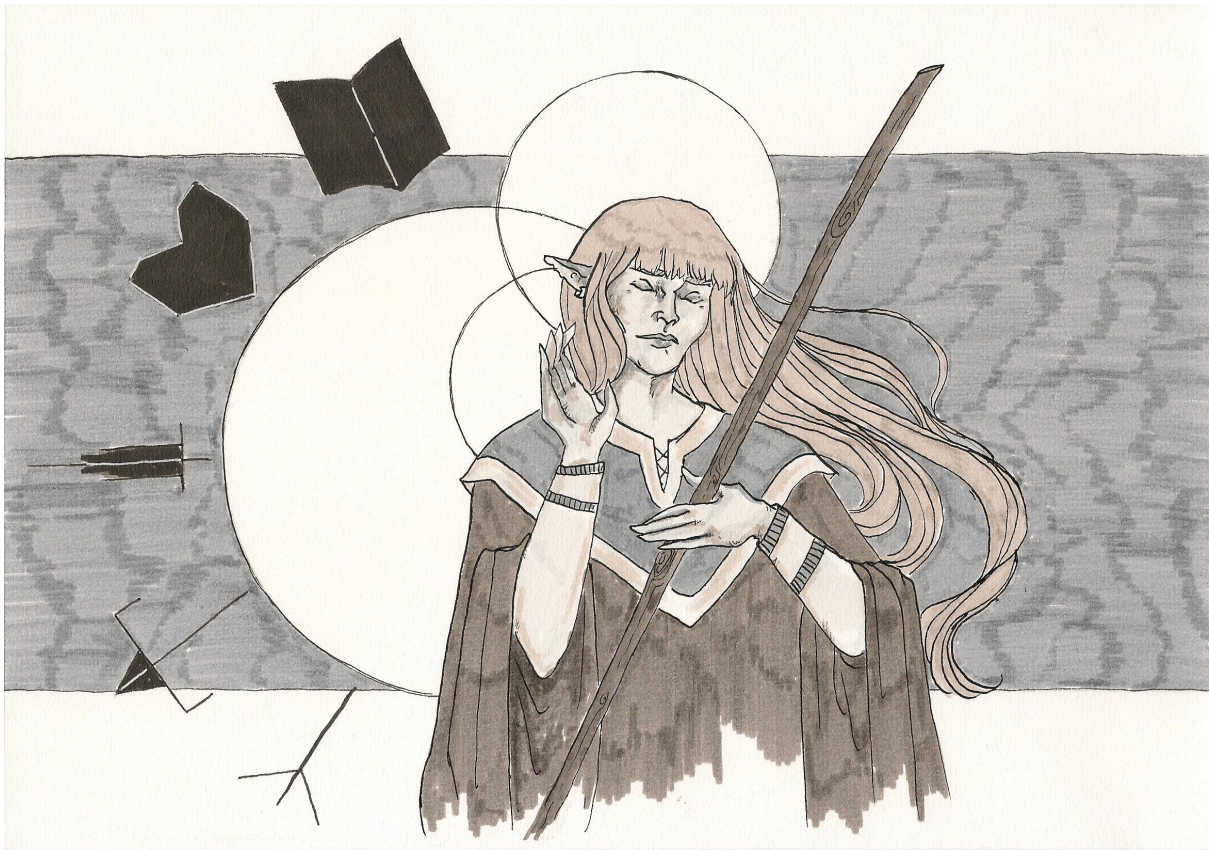
Lichamelijke taboes

- Magiërs mogen geen metalen voorwerpen bij zich dragen die groter zijn dan een dolk.

Zodra de magiër zijn lichamelijke taboe overtreedt kan hij geen spreuken meer werpen. Dit wordt pas opgeheven zodra hij het voorwerp niet meer bij zich draagt.

Vaardigheid	VP	Leermeester
Extra N4 Spreuk	6	-
Extra N5 Spreuk	9	-
Extra Spreukpunten (magisch)	4	-
Lezen Magisch Schrift	3	Ja
Magiescholing: Elementair • Vuur (oranje) • Water (donker blauw) • Lucht (licht blauw) • Aarde (bruin) • Licht (geel) • Duister (zwart)	N1 10, N2 10, N3 10, N4 10, N5 10	Ja
Magiescholing: Universeel (zilver)	N1 5, N2 5, N3 5, N4 5	Ja
Magisch Schild	5	-
Maken Magisch Schrift	6	Ja
Maken Magisch Voorwerp	12	Ja
Snelspreuk	8	-
Verbond	N1 3, N2 6	Ja (alleen N2)
Voel Magie	N1 2, N2 4	Ja (alleen N2)

4.5 Priester (10 VP)



De priesters zijn de vertegenwoordigers van hun godheid in de wereld van Ulk. Elke priester krijgt dagelijks zijn krachten van zijn desbetreffende godheid. Omdat ze hun krachten van hun godheid krijgen, letten de goden er goed op dat de priesters zich aan de richtlijnen houden.

De priester heeft geen lichamelijke taboes en kan dus in tegenstelling tot magiërs wel gewoon alle wapenrusting en bepantsering dragen. Een priester is op deze manier niet alleen een spreekbuis van zijn god, maar ook een geducht tegenstander op het slagveld.

Elke godheid heeft zijn of haar eigen richtlijnen waar hun priesters zich aan behoren te houden. Het gaat hier om de richtlijnen die vanuit de hogepriesters en priester orders zijn opgesteld, het is dus mogelijk om een priester te spelen die zijn eigen interpretatie hier op heeft. Wat de goden hiervan vinden is dan weer een ander verhaal.

Gedragsregels:

- **Ackalha**

- Priesters dienen tenminste één maal per dag een gewapend conflict aan te gaan (gevecht hoeft niet op leven en dood maar er moet bloed vloeien).
- Priesters dienen ten allen tijden hun zwaard bij zich te dragen. Ze mogen dit niet vrijwillig afgeven (hun zwaard is voor hen een heilig symbool).

- **Annanna**

- Priesters dienen ten allen tijde vriendelijk en aardig tegen anderen te zijn. Ze dienen zich buiten conflicten te houden.
- Priesters zijn verplicht romantische en/of intieme relaties te bevorderen en te beschermen.

Let op: als een priester van Annanna onheus bejegent wordt worden deze gedragsregels gedurende korte tijd opzij geschoven.

- **Draham**

- Priesters van Draham mogen geen andere levende wezens doden behalve als gevolg van zelfverdediging, directe verdediging van derden of om zichzelf mee te voeden en te kleden (niet meer dan noodzakelijk)
- Priesters van Draham moeten chaos aanhangers opsporen en ze bestrijden en, indien mogelijk, van de chaos-invloed bevrijden.
- Priesters van Draham die op het spoor komen van ondoden moeten deze opsporen en ten ruste brengen. Tevens dienen zij necromancers op te sporen en over te leveren aan het gerecht.

- **Mhadriana**

- Priesters zijn verplicht om te proberen een conflict op vreedzame en diplomatieke wijze op te lossen.
- Priesters mogen geen gewelddadig conflict aan gaan en mogen, mochten zij toch in een gevecht betrokken raken, zich alleen passief verdedigen.
- Indien een priester hiertoe gevraagd wordt is hij/zij verplicht om op faire en rechtvaardige wijze een rechtsspraak te leiden.

- **Rhu Rhun**

- Priesters mogen geen beslissingen nemen gebaseerd op intuïtie of emotionele gronden. Hun beslissingen dienen logisch gebaseerd te zijn op harde, navolgbare feiten.
- Priesters zijn verplicht nieuwe kennis en kennisbronnen te beschermen en zo snel mogelijk over te dragen aan een klooster van Rhu Rhun.

- **Ehrana**

- Moet ervoor zorgen dat elke ziel op zijn juiste plaats (of in de wereld der doden of als levende in de wereld der levenden) aankomt.
- Mag in de wereld der levenden de kennis en verering van Ehrana niet actief uitdragen.
- Mag nooit samenwerken met chaos of een dergelijke samenwerking

toestaan.

- Moet bij elk lijk (waarvoor dit nog niet is gedaan) de laatste rites (in de vorm van een kort gebed) uitvoeren.

Als een priester acties onderneemt die zijn of haar god tegenstaan dan zal hij of zijn minder mana-punten ontvangen bij zijn/haar dagelijks gebed of zijn spreuken tijdelijk niet kunnen gebruiken.

Als de overtreding echter heel extreem is of als de priester na zijn eerste waarschuwing het ongewenste gedrag blijft tonen kan het zijn dat hij een queeste moet doen om zijn krachten weer terug te krijgen. De SL heeft in alle gevallen het laatste woord.

Religie specifieke vaardigheden

Een priester heeft de specifieke religieuze scholing nodig om de vaardigheid van die godheid te kunnen kopen.

Vaardigheid	VP	Leermeester
Bepantsering: Licht	2	-
Bepantsering: Middel	4	-
Domein Specialisatie	5	Ja
Eerste Hulp	N1 5, N2 8	Ja
Extra spreuk punten (spiritueel)	4	-
Goddelijke Gunst	12	-
Lezen Religieus Schrift	3	Ja
Religieuze Scholing • Ackalha (rood) • Annanna (roze) • Draham (groen) • Mhadriana (wit) • Rhu Rhun (grijs) • Ehrana (goud)	N1 10, N2 10, N3 10, N4 10, N5 10 N1 10, N2 10, N3 10, N4 10, N5 10 N1 10, N2 10, N3 10, N4 10, N5 10 N1 10, N2 10, N3 10, N4 10, N5 10 N1 10, N2 10, N3 10, N4 10, N5 10 N1 10, N2 10, N3 10, N4 10, N5 10	Ja
SP 2	4	-
• SP 3	6	-
Snelspreuk	8	-
Stoot Ondoden Af	N1 5, N2 8	Ja
Vechten: Eenhander	1	-
Voel Religie	N1 2, N2 4	Ja (alleen N2)

Vaardigheid	Godheid	VP	Leermeester
Wapenkunst N1	Ackalha	6	Ja
Specialisatie: diplomaat N1	Annanna	4	Ja
Componentenkennis N1	Draham	5	Ja
Voel ziel	Ehrana	N1 2, N2 4	Ja (alleen N2)
Spiritueel Schild	Mhadriana	5	Ja
Drankjeskennis	Rhu Rhun	4	Ja
Taxeren	Rhu Rhun	2	Ja



4.6 Druïde (10 VP)



Druïden doen hun best om zoveel mogelijk in balans te leven. Zij geloven dat de natuur zichzelf in balans kan houden maar dat de ‘mensheid’ deze balans kan verstoren. Dit wil niet zeggen dat ze actief de mensheid willen tegenhouden, maar meer dat ze hun gaven willen gebruiken om de mensheid te begeleiden. Ook al zijn druïden erg pacifistisch, zelfs zij kunnen soms de noodzaak van strijd en geweld inzien. Elke speler zal altijd de kans krijgen om zijn handelingen te verklaren aan de SL.

Gedragsregels:

- Druïden leven in balans. Wat ze nemen moeten ze ook op een of andere manier terug proberen te geven
- Druïden mogen wapens alleen gebruiken om zichzelf en anderen te verdedigen of om ondoden en chaos te bestrijden. Recentelijk heeft de raad van veertien besloten om de nieuwe dreiging die men “het rot” noemt aan de lijst van onnatuurlijke wezens toe te voegen.
- Een druïde verliest zijn krachten als hij moedwillig het leven van een ander ontnemt. Het gaat in dit geval niet om iemand neer slaan maar om een *sterf* en dergelijke.
- Ook al ontnemen ze zelf niemands leven, ze zijn niet verplicht iemand anders te stoppen om een dergelijke daad te doen.
Soms is balans anderen zelf dergelijke keuzes te laten maken.
- Druïden mogen geen harnassen en schilden dragen die van dierlijke materialen zijn gemaakt.

- Met uitzondering van magische voorwerpen of gebiedsvoorwerpen

Lichamelijke taboe:

- Druïden mogen geen metalen voorwerpen bij zich dragen die groter zijn dan een dolk.

Als een druïde de gedragsregels blijft overtreden zal hij zijn spreuken en/of fragmenten tijdelijk niet kunnen gebruiken. De SL heeft hierin altijd het laatste woord. Als hij dit hierna nog steeds blijft doen kan het zijn dat hij een queeste moet doen om zijn krachten weer terug te krijgen

Zodra een druïde de lichamelijke taboe overtreed kan hij geen spreuken meer werpen. Dit wordt pas opgeheven nadat hij het voorwerp niet meer bij zich draagt.

Druïden krijgen gratis de vaardigheid Spreek vreemde taal: Druïdisch als ze een druïdische scholing en/of belichaam geest nemen. Deze taal is een gesproken taal en er is voor bekend geen geschreven variant. Als je het Druïde-gebied opkoopt en daarvoor een leermeester zoekt om je op de goede manier te begeleiden, zal hij je deze taal ook leren als onderdeel van je opleiding. Ze mogen anderen deze taal niet anderen leren zonder toestemming van de Cirkel. Druïdisch is een magische taal en mensen zullen deze taal niet kunnen spreken door middel van bijvoorbeeld een Spreek Vreemde Taal spreuk.

De Cirkel is een groep van 14 aartsdruïden die men ook wel de Raad van Veertien noemt.

Deze raad van veertien zorgt er voor dat alle druïden hun krachten kunnen gebruiken maar houdt er ook toezicht op dat alle druïden zich aan de regeltjes houden. Hoe ze dit precies allemaal doen is de meeste andere druïden onbekend, maar er wordt wel gefluisterd dat de 14 grote krachten hebben en bijvoorbeeld spreuken boven het derde niveau kunnen werpen. Dit laatste is voor druïden over het algemeen niet mogelijk. Er zijn ten allen tijde 7 van de 14 aanwezig in de Oeterbruch die ten noordwesten van het Oeterwald ligt. Dit moeras draagt de naam van, maar is niet onderdeel van het Oeterwald. Het is een plek waar tot een decennia ofzo geleden niet veel mensen van af wisten. Het is eveneens de plek waar de hagedismensen al sinds heugenis wonen.

Vaardigheid	VP	Leermeester
Belichaam Geest	N1 5, N2 5, N3 5, N4 5	Ja (alleen N1)
Componentenkennis	N1 5, N2, 8, N3 10	Ja
Druïdische Scholing - Arbor - Herba - Muscus - Fungus - Alga	N1 8, N2 8, N3 8 N1 8, N2 8, N3 8 N1 8, N2 8, N3 8 N1 8, N2 8, N3 8 N1 8, N2 8, N3 8	Ja
Eerste Hulp	N1 5, N2 8, N3 10	Ja
Extra Spreuk Punten (magisch)	4	-
Gespleten Geest	N1 6, N2 8, N3 10	Ja
Levensbrug	6	-
Lezen Magisch Schrift	3	Ja
Maken Magisch Schrift	6	Ja
Natuur Genezing	N1 5, N2 5	-
SP 2	6	-
Stoot Ondoden Af	N1 5, N2 8	Ja
Vechten: Staf	4	-
Voel Magie	N1 2	-
Voel Ziel	N1 2, N2 4	Ja (alleen N 2)

4.7 Sjamaan (10 VP)



Waar druiden leven in het hier en nu zijn de sjamanen meer bezig met de dood en het hiernamaals. Sjamanen zijn veelal einzelgängers die vaak net buiten de bewoonde wereld wonen. Veel ork-stammen hebben een sjamaan maar dit betekent niet dat elke sjamaan altijd onderdeel uitmaakt van de samenleving. Een sjamaan verkrijgt zijn krachten door middel van totems. Dit zijn in principe zielen in de onderwereld die instemmen om de sjamaan te helpen of door de sjamaan gedwongen worden, afhankelijk wat voor type sjamaan het is. Er zijn twee stromingen binnen het sjamanisme; communie en subjugatie.

Waar de communie sjamaan zielen vraagt om hun krachten, dwingt de subjugatie sjamaan de zielen om hem te dienen. Een sjamaan kan niet aan de buitenkant zien wat voor type een andere sjamaan is. Dit maakt communicatie tussen sjamanen soms wat haperend en verklaart gedeeltelijk waarom sjamanen vaak voorzichtig zijn in de buurt van andere sjamanen. Subjugatie sjamanen hebben geen gedrags regels maar communie sjamanen wel.

Gedragsregels (voor communie sjamanen):

- Een communie sjamaan mag geen totems tot zich nemen tegen de wil van de totem.

Als een communie sjamaan deze regel overtreed verliest hij Ehrana's Gift en heeft hij vanaf dat moment elke dag kans om last van de Wraak van zijn totems. Hij zal een queeste moeten doen om alles weer goed te maken. Als hij een totem via Ehrana's Gift heeft verliest hij deze totem per direct zonder teruggave van de VP die hij in deze totem gestopt heeft.

Taboes (voor alle sjamanen):

- Sjamanen mogen geen metalen voorwerpen bij zich dragen die groter zijn dan een dolk.

Zodra een sjamaan de taboe overtreed kan hij geen spreuken meer werpen. Dit wordt pas opgeheven nadat hij het voorwerp niet meer bij zich draagt.

Er zijn niet echt orden, groepen of gildes voor sjamanen alhoewel ze elkaar in tijd van nood soms wel ontmoeten voor raad en uitwisseling van kennis en informatie. Een voorbeeld is de Chaosoorlog waar veel ork sjamanen elkaar ontmoetten om hun stammen in leven te houden.



Vaardigheid	VP	Leermeester
Astrale Projectie	0	Ja
Bepantsering: Licht	2	-
- Bepantsering Repareren	N1 1	Ja
Componentenkennis	N1 5	Ja
Echo	5	Ja
Eerste Hulp	N1 5	Ja
Extra Spreukpunten (magisch)	4	-
Extra Spreuksloten	N1 3, N2 5, N3 7, N4 9, N5 11	Ja
Magisch Schild	5	-
Maken Magisch Voorwerp	12	Ja
Natuur Genezing	N1 5, N2 5	-
Snelspreuk	8	-
SP 2	6	-
• SP 3	8	-
Spoorzoeken	3	Ja
Vechten: Eenhander	1	-
Vechten: Staf	4	-
Totem Controle	6	-
Totem Perceptie	4	Ja
Totem • Communie • Subjugatie	N1 11, N2 11, N3 11, N4 11, N5 11 N1 9, N2 9, N3 9, N4 9, N5 9	Speciaal Speciaal
Verstoppen	3	-
Voel Magie	N1 2, N2 4	Ja (alleen N2)
Werpwapens Gooien	2	-

4.8 MYSTICUS (10 VP)

De mysticus is een gebied dat in Elbaria met een scheef oog wordt aangekeken. Aan de ene kant bevat het ambachtslieden, alchemisten en zieners, ieder met een overkoepelend Gilde dat op hun leden let. Aan de andere kant bevat het bloed magiërs en ritualisten, die op veel plekken in Elbaria lager op de sociale rangorde staan dan duister magiërs. Het verbindende element tussen de beoefenaars van dit gebied is de mogelijkheid om bovennatuurlijke effecten te verkrijgen van dagelijkse dingen.

Een mysticus reist rond om verschillende redenen, soms vanwege stigma's op diens vaardigheden maar vaker voor het vergaren van kennis of componenten. Mystici zijn één groot netwerk aan individuen, die ondanks hun grote verscheidenheid elkaar vaak steunen omdat ze elkaars honger voor mogelijkheden en kennis herkennen.

In gevechten is de rol van de mysticus eigenlijk altijd ondersteunend. Een mysticus die een gevecht inloopt is of levensmoe of extreem goed voorbereid. Dit gebied heeft geen gedragsregels of lichamelijke taboes. Daarentegen heeft iedere mysticus een onmogelijk doel waar die naartoe werkt, en zodra dat doel is bereikt zal die een nieuw onmogelijk doel bedenken, ad infinitum.

Vaardigheid	VP	Leermeester
Ambacht Artisan	N1 5, N2 8	Ja (alleen N2)
Ambacht Ingenieur	N1 5, N2 8	Ja (alleen N2)
Ambacht Runemaker	N1 5, N2 8	Ja (alleen N2)
Alchemie	N1 10, N2 10, N3 10	Ja
Bloedmagie	N1 10, N2 10, N3 10	Ja
Componenten kennis	N1 5, N2 8, N3 10	Ja
Drankjes kennis	5	Ja
Extra recepten	4	-
Magisch schrift	N1 3	Ja
Religieus schrift	N1 3	Ja
Ritualisme	N1 10, N2 15, N3 20	Ja
SP 2	4	-
Voel magie	N1 2, N2 4	Ja (alleen N2)
Voel religie	N1 2, N2 4	Ja (alleen N2)
Voel verleden	N1 5, N2 10	Ja (alleen N2)
Wiggelroede lopen	N1 5, N2 10, N3 15	-
Ziener	10	Speciaal
Specialisatie: holist	N1 2, N2 4, N3 6	Ja (alleen N1)

HOOFDSTUK 5: SPECIALISATIES

Als vechter of avonturier kun je een specialisatie kiezen. Specialisaties geven unieke voordelen in het gebied waarin je wilt specialiseren. Elk karakter mag per gebied maar 1 specialisatie kiezen en alleen maar als je het gebied waar de specialisatie onder valt hebt gekocht. Beginnende spelers krijgen gratis 1 gebied maar het kost 10 VP om een nieuw gebied te kopen. In alle gevallen kan een speler de krachten van zijn specialisatie alleen maar gebruiken als hij de daarvoor benodigde vaardigheden heeft. Je kunt een specifieke specialisatie maar 1 keer kopen, ook al staat hij ook in de lijst van een ander gebied wat je bezit. De specialisaties staan verder beschreven in appendix 1: vaardigheden.

Naam	Gebied	Benodigde vaardigheden	Ook handig
Ballisticus	Vechter	N1: Werpwapens gooien N2: - N3: Sla bewusteloos	wapenkunst
Bruut	Vechter	N1: Vechterswaanin N2: - N3: -	Veel SP
Diplomaat	Vechter Avonturier	N1: - N2: - N3: -	Veel talen
Grenadier	Avonturier	N1: Werpwapens gooien N2: - N3: -	Alchemie Componenten kennis
Aanvoerder	Vechter Avonturier	N1: - N2: - N3: -	Harde stem
Holist	Avonturier/ mysticus	N1: Werpwapens gooien N2: - N3: Alchemie N3	Alchemie Componenten kennis
Pantsermeester	Vechter	N1: Draag [type] bepantsering N2: - N3:-	Bepantsering repareren Veel SP
Sleutelmeester	Avonturier	N1: Sloten openmaken N2: Beveiligingen & vallen N1 N3: Beveiligingen & Vallen N3	
Speurneus	Avonturier	N1: Spoorzoeken N2: Drankjeskennis N3: Componentenkennis	Alchemie Verstop Zie verleden
Wapendanser	Vechter	N1: - N2: - N3: -	Vechten: Twee Wapens
Wapenmeester	Vechter	N1: - N2:- N3: -	Vechten: Twee Wapens

HOOFDSTUK 6: MAGIE EN SPIRITUALITEIT

6.1 DE TWEE STROMINGEN

Er zijn 2 stromingen in de wereld. De magische stroming en de spirituele stroming. Het belangrijkste verschil is waar de energie wegkomt. Hieronder wordt beschreven hoe de stromingen werken.

Magie gebruikende gebieden

- Magiër
- Druïde
- Sjamaan

Spiritualiteit gebruikende gebieden

- Priester

Verder zijn er nog 3 gevorderde klassen die vooral door NPC's gespeeld worden maar welke met veel moeite wellicht ook IC verkrijgbaar zijn voor spelers.

Magie gebruikende gebieden

- De Avatars
- De Hoeders der Balans

Spiritualiteit gebruikende gebieden

- De Paladijnen

6.1.1 MAGISCHE ENERGIE

De magische energie wordt uit de wereld om de spreukgebruiker heen getrokken. Dit is ook waarom een magiër, druïde of sjamaan zelf niet magisch aanvoelt met de Voel Magie vaardigheid. Het maximum aantal MP wat een magie gebruiker ooit kan hebben is 30. Meerdere magie-gebruikende gebieden Als een karakter meer dan 1 magie-gebruikend gebied heeft, delen deze gebieden hun MP-poel.

Bijvoorbeeld: Een karakter heeft N2 vuur magie en een N2 communie totem. Dit betekent dat hij 9 MP in zijn MP-poel heeft. Deze MP kan hij gebruiken voor beide scholingen. Let op: Je kunt de MP die je als magiër, druïde of sjamaan krijgt nooit gebruiken om priesterspreuken te werpen.

6.1.2 SPIRITUELE ENERGIE

De spirituele energie is een gift van de goden. Priesters krijgen hun krachten elke dag op deze manier. Mocht een priester ooit in een slecht boekje komen bij zijn godheid, dan kan deze bepalen om tijdelijk geen krachten te schenken waardoor de priester geen of minder spreken en krachten kan gebruiken. Let op: Je kunt de MP die je als priester krijgt nooit gebruiken om magiër, druïde of sjamaan spreken te werpen.

6.3 SPREUKEN EN HANDEN

Alle spreken kunnen worden uitgesproken met behulp van je dominante hand. Als je je dominante hand niet kunt gebruiken dan kun je geen spreken meer uitspreken. Uitzondering op deze regel zijn spreken die concentratie nodig hebben. Hiervoor dien je stil te blijven staan en je armen te kruisen voor zolang de spreuk duurt.

6.4 DE VERBALE KUNST VAN SPREUKEN WERPEN

Als een spreukwerper een spreuk werpt hoort hier een incantatie bij. Deze is vrij simpel en hier kan in principe ook niet van worden afgeweken tenzij men de Snelspreuk vaardigheid bezit. Vergeet ook niet om achter de incantatie aan de call uit te spreken. Dit geeft aan iedereen aan wat het effect van de spreuk.

Voor magiërs:

"Bij de machten van het/de [element] ik werp [naam spreuk]! [call]!"

In het geval van Universeel: *"Bij de machten van de Energie, ik werp [naam spreuk]! [call]!"*

Voor priesters:

"Bij de krachten van [naam godheid], ik werp [naam spreuk]! [call]!"

Voor druïden:

"Bij de machten der balans, ik werp [naam spreuk]! [call]!"

Voor sjamanen:

"Bij de machten van het/de [aspect of totem], ik werp [naam spreuk]! [call]!"

Het is belangrijk dat men de spreuk duidelijk en, in de meeste gevallen, goed hoorbaar uitspreekt. In sommige gevallen kan het handig zijn om niet teveel lawaai te maken. In een dergelijk geval kan de spreukwerper de spreuk minder luid uitspreken. Houd er echter wel rekening mee dat dit niet echt werkt voor spreken met een doelwit wat op een afstand staat. Als een doelwit de spreuk OC niet kan horen heeft deze geen effect. Ook is het belangrijk te onthouden dat het niet de bedoeling is dat een spreukwerper zijn spreken zo snel probeert te werpen dat men niet meer kan verstaan wat hij zegt.

Let op: Een stomme spreukwerper kan geen spreken meer werpen.

Spreukwerpers met de vaardigheid Snelspreuk kunnen hun incantatie aanpassen of verkorten. Zij mogen alles weg laten behalve de: "Ik werp [naam spreuk] [call]". Ook mogen ze er zoveel voor plakken als ze zelf willen. Zolang het maar eindigt in: "Ik werp [naam spreuk] [call]".

6.5 SPREUK BEÏNVLOEDENDE OMSTANDIGHEDEN

Omstandigheden waarin een spreukwerper geen spreuken kan werpen

- Als hij zijn spreukenboek, heilig symbool, druïdische focus of totem focus kwijt is.
- Als je wordt geraakt door een wapen tijdens de incantatie
- Als hij niet meer kan spreken.
- Als hij, afhankelijk van de spreuk, niet meer het toereikende aantal handen kan gebruiken.
- Bij magiërs, druïden en sjamanen als ze een middelzwaar of zwaar pantser dragen.
- Bij magiërs, druïden en sjamanen als ze metalen voorwerpen bij zich dragen die groter dan een dolk zijn.
- Bij priesters als ze niet meer op goede voet met hun godheid staan.

Omstandigheden waarin een spreukwerper alleen bepaalde spreuken niet kan werpen

- Als hij blind is kan hij geen spreuken met een bereik van 7 meter meer werpen.
- Als hij zijn armen niet meer kan strekken kan hij alleen nog maar spreuken werpen met het bereik van aanraking.
- Als hij nog maar 1 arm kan gebruiken kan hij alleen nog maar spreuken met het bereik van 7 meter of aanraking gebruiken.
- Bij priesters kan het soms zijn dat hun godheid hun straft en bepaalde spreuken ontnemt.

6.6 UITLEG BESCHRIJVING SPREUKEN

Elke spreuk bestaat uit een paar vaste elementen die iets vertellen over de spreuk. Deze elementen zijn: naam, duur, bereik, invloed, mogelijke sub-invloeden en de beschrijving wat de spreuk doet.

Duur:

- Direct - Deze spreuken hebben meteen effect en lopen meteen na het werpen af.
- 10 seconden - Deze spreuken duren 10 seconden
- 1 minuut - Deze spreuken duren 1 minuut

- 5 minuten - Deze spreuken duren 5 minuten
- Concentratie - Deze spreuken duren zolang je er op concentreert tot een maximum van 1 uur. Je verliest je concentratie als je schade krijgt, je teveel wordt afgeleid of als je een inspannende actie doet zoals een spreuk werpen, rennen of iemand aanvallen. Hiernaast moet je tijdens het concentreren je armen gekruist houden. Als je hiermee stopt vervalt de spreuk ook.
- 1 dag - Deze spreuken duren 1 dag
- Permanent - Deze spreuken zijn permanent en lopen niet af zonder dat de werper dat wil of er iets gedaan wordt om het effect te verwijderen

Bereik

- Aanraking - Deze spreuken werken alleen op personen of voorwerpen die je aanraakt tijdens het werpen van de spreuk. De spreukwerper kan dergelijke spreuken ook gewoon op zichzelf werpen
- 3 meter 360 graden - Deze spreuken hebben effect in een cirkel waarvan de werper het middelpunt is. Bij de spreuk staat of de magiër zelf ook beïnvloed wordt door de desbetreffende spreuk.
Let op: Deze spreuken hebben een radius van maar 1,5 meter, niet 3 meter. Dit betekent dat iedereen die binnen 1,5 meter van de magiër staat, beïnvloed wordt door deze spreuken.
- 7 meter 1 doelwit - Deze spreuken hebben een bereik van 7 meter en maar 1 doelwit. De magiër wijst zijn doelwit met een gestrekte arm aan tijdens het werpen van de spreuk. Voor deze spreuken is het nodig voor de magiër om zijn doelwit te kunnen zien.

6.7 HET VERWIJDEREN VAN STATUSEFFECTEN MET MAGIE

Met sommige spreuken kun je bepaalde specifieke effecten verwijderen. Neem bijvoorbeeld de Genees Ziekte spreuk. Met deze spreuk kun je een ziekte pogen te verwijderen van jezelf of iemand anders. Een dergelijke spreuk zal altijd het effect met het hoogste niveau proberen te verwijderen.

Verder heeft een dergelijke spreuk altijd het hoogste niveau wat jij als werper in dat gebied hebt. Stel dat je een N3 druïde bent die een Weersta Angst op iemand werpt die onder de invloed van een angst effect is. Bij dergelijke spreuken is in dit geval de Weersta Angst spreuk een N3 spreuk. De druïde zal er dus angst effecten tot en met N3 mee kunnen verwijderen.

Ook is het zo voor dergelijke spreuken zo dat het hoogste niveau wat je hebt in een scholing of totem van dat gebied, ook het niveau voor die spreuk is. Ongeacht of dit de scholing of de totem is waar die spreuk toebehoort.

6.8 DE MAGIËR

De aard der elementen

Bij de magiër draait het allemaal om de elementen. Ieder element heeft zijn specialiteit en persoonlijkheid. Een kalm, schuw of angstig karakter zal bijvoorbeeld niet snel een vuurmagiër zijn. Dit wil niet zeggen dat het niet mogelijk is, maar meer dat vuurmagiërs over het algemeen andere karaktertrekken bezitten.

- Vuur staat voor passie van het hart
- Water staat voor helderheid van geest
- Lucht staat voor vrijheid van denken
- Aarde staat voor standvastigheid van karakter
- Licht staat voor puurheid van de ziel
- Duister staat voor verleiding van intellect

Magiërs gebruiken magische energie voor hun spreuken. Dit betekent dat, mocht een magiër ooit naast zijn magie scholing een sjamanistische of druïdische scholing krijgen, hij hiervoor geen extra MP krijgt tot zijn druïde of sjamaan niveaus boven die van zijn magiër uitkomen. Bijvoorbeeld: Een N1 vuurmagiër koopt N1 arbor druïdisme. Dit betekent dat hij hiervoor geen extra MP krijgt. Een tijdje later koopt hij N2 arbor druïdisme. Deze keer krijgt hij gewoon MP voor zijn N2 arbor omdat hij nog geen N2 vuurmagie heeft. Mocht hij later ooit N2 vuur kopen betekent dit dat hij hiervoor geen N2 MP krijgt omdat hij al N2 arbor magie heeft. Ook met de Extra Spreuk Punten vaardigheid telt een magie scholing net als een druïdische of sjamanistische scholing. Je zult dus 1 primaire scholing moeten kiezen die je gebruikt voor je Extra Spreuk Punten vaardigheid.

Kleuren per element

Naast de persoonlijkheid van de elementen dragen de meeste magiërs ook element specifieke kleuren. De meeste magiërs zullen dit voor duidelijkheid of trots doen. Al is het geen plicht om de kleuren van je element te dragen.

- Vuur - oranje
- Water - donkerblauw
- Lucht - lichtblauw
- Aarde - bruin
- Licht - geel
- Duister - zwart
- Universeel - zilver

Meerdere magie scholingen

Elk element heeft zijn tegenpool. Vaak is het zo dat de magiërs van tegenovergestelde elementen elkaar niet zo goed liggen, dit is uiteraard geen stamregel. Een magiër die een nieuw element wil leren kan nimmer een element kiezen wat de tegenpool is van een element wat hij al heeft. De enige uitzondering is Universeel, welke met alle andere elementen te combineren is.

- Vuur tegenover Water
- Lucht tegenover Aarde
- Licht tegenover Duister

Verder is het zo dat je tweede scholing altijd 1 niveau lager moet blijven dan je eerste scholing en je derde altijd 1 Niveau lager dan je tweede scholing. De uitzondering is de universele scholing. Deze mag je altijd gewoon op-kopen tot en met het vierde niveau, ongeacht de Niveaus van je andere scholingen.

Het spreukenboek

Een spreukenboek is essentieel voor elke magiër. Als hij dit boek niet op zijn persoon heeft kan hij geen spreuken werpen of voorbereiden. Het spreukenboek kan zo groot of klein zijn als men wil, zolang het maar groot genoeg is om uit te lezen.

In dit boek staan de spreuken van de magiër uitgeschreven door de magiër zelf. Dit op een manier die alleen een die specifieke magiër begrijpt. Over het algemeen kan een magiër niet het spreukenboek van een andere magiër gebruiken om zijn spreuken voor te bereiden en werpen. Een magiër moet zijn spreukenboek fysiek bij zich dragen maar het hoeft zijn huid niet aan te raken.

Spreuk punten per niveau

Het aantal MP per Niveau krijg je maar 1 maal. Als je dus meerdere magische scholingen hebt krijg je alleen de MP uit de scholing waarin je het hoogste Niveau hebt. Dit zal eigenlijk altijd je eerste scholing zijn. Bijvoorbeeld: Een magiër die N2 vuur magie en N1 lucht magie heeft, krijgt maar 9 (5+4) MP. Dit voorbeeld gaat ervan uit dat hij niet de vaardigheid Extra Spreuk Punten heeft. Dit geldt ook voor druïdische en sjamanistische scholingen omdat deze met dezelfde energie werken. Het maximaal aantal MP wat een magiër kan hebben is 30. Ook al zou hij hier met Extra Spreuk Punten vaardigheid overheen komen. Het lichaam van een sterfelijk wezen kan simpelweg niet meer MP vasthouden.

Toename spreuk punten per niveau aan magie

- N1 - 7
- N2 - +4
- N3 - +3
- N4 - +2
- N5 - +1

Magiër (universeel)

- N1 - 5
- N2 - +2
- N3 - +1
- N4 - +1

Spreuk punt kosten voor spreuken per niveau

- N1 - 1
- N2 - 2
- N3 - 3
- N4 - 4
- N5 - 5

De N4 spreuk uit het Universele gebied van de magiër, Permanent, verdubbeld de kosten van de basis spreuk.

Spreuken boven niveau 4

Niveau 4 spreuken

De spreuken die een elementaire magiër tot het derde Niveau krijgt staan vast. Hij kan ze niet aanpassen en ze zijn voor elke magiër met dat element hetzelfde. Echter vanaf N4 verandert dit. Op het vierde Niveau mag hij een N1 spreuk van het element waarin hij N4 is geworden of een universeel spreuk van N1 als Massa spreuk leren. Dit is niet mogelijk voor elke spreuk. Ook al is het een N4 spreuk, als iemand de weersta vaardigheid wil gebruiken om geen last van het effect te hebben, telt het maar als een N1 spreuk. De enige uitzondering op deze regel is de Universeel Magiër. Deze krijgt geen Massa Spreuk op N4 maar alleen de spreuk Permanent.

Lijst met N1 spreuken die voor N4 gebruikt kunnen worden:

- Universeel
 - Lees vreemde taal
- Vuur
 - Vuurweerstand
 - Verhit wapen
- Water
 - Struikel
 - Identificatie
- Lucht
 - Spreek waarheid
 - Ontwapen
- Aarde
 - Lijm
 - Repareer voorwerp
- Licht
 - Lijm
 - Geef bepantsering
- Duister
 - Controleer ondode
 - Ziekte

Niveau 5 spreuken

Een massa spreuk kunnen werpen is natuurlijk heel leuk. Maar wat iedere magiër uiteraard wil is zijn stempel op de magie achter laten. Zelf een spreuk creëren. En dit

kan op N5. Dit klinkt natuurlijk heel interessant, maar is OC bekeken natuurlijk erg lastig. Daarom moet een speler die N5 bereikt en een eigen spreuk maakt deze altijd goed laten keuren door de SL. Deze hebben een checklist om te zien hoe sterk een spreuk is voor zijn Niveau. Als de spreuk binnen de lijnen blijft en niet voor onmogelijke situaties zorgt kan de SL hem goedkeuren. Houd er rekening mee dat de SL altijd het laatste woord heeft in deze beslissing. Universeel Magiërs kunnen niet hoger dan N4 gaan en krijgen dus nooit toegang tot N5 spreuken. Mocht zelf een spreuk verzinnen je te veel werk lijken dan mag je ook een massa spreuk van N2 of lager kiezen. Mogelijke N2 massa spreuken:

- Universeel
- Verwijder magie
- Vuur
- Smelt wapen
- Water
- Slaap
- Lucht
- Onzichtbaarheid
- Aarde
- Stenenhuid
- Licht
- Verblind
- Duister
- Angst

Niveau 5 is het hoogste wat men als speler kan halen. Alles boven niveau 5 is in het gebied der goden, draken en demonen

6.9 DE PRIESTER

Goden en portfolio's

Er zijn 5 goden binnen Elbaria. Al deze goden hebben hun eigen portfolio. Hieronder staan deze beschreven.

- Ackalha: De god van oorlog en bloed
- Annanna: De godin van liefde en lust
- Draham: De god van natuur en leven
- Mhadriana: De godin van vrede en genezing
- Rhu Rhun: De god van kennis, wetenschap en smeedkunst

Er is nog een zesde godheid maar deze wordt eigenlijk niet aanbeden in de wereld der levenden.

- Ehrana: De godin van de dood, wijsheid en verlichting

In tegenstelling tot magiërs kunnen priesters maar 1 gebied en 1 godheid kiezen. Als ze deze keuze eenmaal hebben gemaakt is deze niet terug te draaien.

Het heilig symbool

Elke priester heeft een heilig symbool nodig. Zonder heilig symbool kan de priester geen spreken werpen. Ook kan de priester de Stoot Ondoden Af vaardigheid niet gebruiken zonder zijn heilig symbool. Hieronder een lijst van de goden en welke heilige symbolen hun priesters vaak gebruiken. Uiteraard sta je vrij iets anders te kiezen, zolang het maar binnen het domein van de godheid past.

- Ackalha Ketting met een zwaardvormig amulet
- Annanna Ketting met een hartvormig amulet
- Draham Ketting met een bladvormig amulet
- Mhadriana Ketting met een weegschaalvormig amulet
- Rhu Rhun Ketting met een boekvormig amulet

Spreuk punten per niveau

Omdat priesters hun MP via de goden krijgen zit er geen limiet aan het aantal dat ze kunnen hebben.

Priester niveaus

- N1 - 7
- N2 - +4
- N3 - +3

Spreuk punt kosten voor spreken per niveau

- N1 - 1
- N2 - 2
- N3 - 3

Spreuken boven niveau 3

Priesters kunnen geen spreken boven N3 krijgen.

6.10 DE DRUÏDE

De wegen der balans

De druïden streven altijd naar balans en hebben hiervoor 5 spreuk gebieden ontdekt om hun daar mee te helpen. Elke druïde kan maar 1 gebied kiezen en het is dus nooit mogelijk dat een druïde meer dan 1 druïdische scholing bezit.

- Arbor: Balans door standvastigheid en genezing
- Herba: Balans door obstructie en ondersteuning
- Muscus: Balans door ontwijking en manipulatie
- Funga: Balans door bederf en mutatie
- Alga: Balans door gebruik en bescherming tegen de elementen

Druïdisme gebruikt magische energie voor haar spreken. Dit betekent dat, mocht een druïde ooit naast zijn druïdische scholing een sjamanistische of magie scholing krijgen, hij hiervoor geen extra MP krijgt tot zijn magiër of sjamaan niveaus boven die van zijn druïde uitkomen. Bijvoorbeeld: Een N1 arbor druïde koopt N1 vuurmagie. Dit betekend dat hij hiervoor geen extra MP krijgt. Een tijdje later koopt

hij N2 vuurmagie. Deze keer krijgt hij gewoon MP voor zijn N2 vuurscholing omdat hij nog geen N2 arbor heeft. Mocht hij later ooit N2 arbor kopen betekent dit dat hij hiervoor geen N2 MP krijgt omdat hij al N2 vuurmagie heeft. Ook met de Extra Spreuk Punten vaardigheid telt een druïdische scholing net als een magie of sjamanistische scholing. Je zult dus 1 primaire scholing moeten kiezen die je gebruikt voor je Extra Spreuk Punten vaardigheid

Spreuk focus

Druïden gebruiken een focus voor hun spreuken. Deze focus verschilt per scholing maar heeft altijd iets met de scholing van een druïde te maken. Als een druïde zijn focus verliest kan hij zijn spreuken niet gebruiken tot hij zijn focus weer terug heeft. Een andere optie is dat hij een nieuwe focus maakt. Dit wordt gedaan door middel van een ritueel wat uit moet worden gevoerd over een dag en een nacht. Hij hoeft deze tijd niet constant met het ritueel door te brengen zolang hij maar eens in het uur er mee bezig is. Hier zijn enkele voorbeelden van een druïdische focus:

- Arbor Een tak van een ent
- Herba Een zakje met gedroogde bessen van over heel Elbaria
- Muscus Een met mos bedekte steen
- Funga Een stukje van een gouden paddenstoel
- Alga Een stuk versteend koraal

Spreuk punten per niveau

Omdat druïden hun MP op dezelfde manier krijgen als een magiër of sjamaan, kunnen ze nooit meer dan 30 MP totaal bezitten.

Druïde

- N1 - 7
- N2 - +4
- N3 - +3

Spreuk punt kosten voor spreuken per niveau

- N1 - 1
- N2 - 2
- N3 - 3

Spreuken boven niveau 3

Druïden kunnen geen spreuken boven N3 krijgen.

6.11 DE SJAMAAN

De macht van de voorvaderen

Sjamanen werken met totems welke eigenlijk zielen in het hiernamaals zijn. Het enige echte verschil tussen communie- en subjugatie sjamanen is de manier waarop ze deze totems tot zich binden. Waar de communie sjamaan dit doet door een band met zijn totems te bouwen, doet de subjugatie sjamaan dit door een totem te dwingen voor hem te werken. Omdat de subjugatie sjamaan het geforceerd doet is het voor hem nodig om een directe connectie tussen hem en zijn totem te maken. Dit betekent in simpele woorden dat er een onzichtbare keten loopt tussen de subjugatie sjamaan en zijn totems. Communie sjamanen, en vele anderen, zien dit als onnatuurlijk omdat er een kleine opening wordt gemaakt tussen de wereld der levenden en de wereld der doden. En dat riekt net iets teveel naar necromagie en ondoden. Verder is het natuurlijk gewoon slavenarbeid om dat de totems van een subjugatie sjamaan geen keuze hebben hem te dienen. Elke totem heeft drie primaire aspecten, namelijk;

- Genus
- Persoonlijkheid
- Ervaring

Elke van deze primaire heeft een aantal spreuken of effecten.

Naast de primaire effecten heeft alleen persoonlijkheid ook nog secundaire aspecten.

Deze verschillen per persoonlijkheid en staan beschreven in Appendix: Spreuken

Elke sjamaan krijgt afhankelijk van zijn niveau in zijn hoogste totem, een aantal spreuksloten per niveau. Deze spreuksloten kan hij elke ochtend gebruiken om spreuken en effecten voor te bereiden die bij de aspecten van zijn totems staan.

Sjamanisme gebruikt magische energie voor haar spreuken. Dit betekent dat, mocht een sjamaan ooit naast zijn sjamanistische scholing een druïdische- of magiescholing krijgen, hij hiervoor geen extra MP krijgt tot zijn magiër of druïde niveaus boven die van zijn totem uitkomen.

Bijvoorbeeld: Een N1 communie sjamaan koopt N1 vuurmagie. Dit betekend dat hij hiervoor geen extra MP krijgt. Een tijdje later koopt hij N2 vuurmagie. Deze keer krijgt hij gewoon MP voor zijn N2 vuurscholing omdat hij nog geen N2 communie totem heeft. Mocht hij later ooit een N2 communie totem kopen betekent dit dat hij hiervoor geen N2 MP krijgt omdat hij al N2 vuurmagie heeft. Ook met de Extra Spreuk Punten vaardigheid telt een sjamanistische scholing net als een magie of druïdische scholing. Je zult dus 1 primaire scholing moeten kiezen die je gebruikt voor je Extra Spreuk Punten vaardigheid.

Wraak

Elke totem heeft een wraak. Communie sjamanen hoeven zich nooit echt zorgen te maken over de wraak van hun totems omdat ze in harmonie met hun totems leven. Subjugatie sjamanen daarentegen, dwingen hun totems om voor ze te werken. Dit

betekent dat de totems van een subjugatie sjamaan hem altijd haten. Elke ochtend voor hij zijn spreuken voorbereid, kijkt de SL of de sjamaan die dag last heeft van de wraak van 1 van zijn totems. De kans dat dit zo is, is erg klein maar wordt groter naarmate een subjugatie sjamaan meer totems heeft. Als de SL meldt dat je die dag last van wraak hebt, zal dit heel ingrijpend zijn voor de sjamaan. Wanneer de sjamaan last van wraak heeft, dan heeft hij altijd maar last van de wraak van 1 van zijn totems. De SL bepaald door kans, van welke wraak de sjamaan last van heeft als de sjamaan meer dan 1 totem heeft. Let op: Je weet van tevoren niet wat de wraak van je specifieke totems is. Dit wordt bepaald door de SL op het moment dat je een totem kiest. Hieronder staan enkele voorbeelden van wraak, om te benadrukken hoe naar ze zijn voor het spel van een sjamaan.

- 1 Permanente waanpunt
- de sjamaan geneest 1 SP minder van alle spreuken, effecten en zelfs verbandjes. Verder krijgt de sjamaan automatisch een sterf effect over zich heen zodra zijn romp op 0 SP komt te staan.

Totem focus

Elke keer dat een sjamaan een connectie legt met een totem, hetzij via communie of anderzijds via subjugatie, zal er een focus nodig zijn om deze aan de sjamaan te verbinden. Een communie-focus is een voorwerp dat de geest van de totem in het rijk van de doden verbindt aan de sjamaan, waardoor hij zijn krachten aan de sjamaan kan schenken. In het geval van een totem die wordt gesubjugeerd door een sjamaan zal het een anker zijn waarmee de totem gebonden wordt in het rijk van de levenden. Hoewel de focus dus in beide stromingen een ander doel dienen, zal het fysieke voorwerp vergelijkbaar zijn; iets dat de totem representeert. Een vogel-totem zou bijvoorbeeld kunnen worden vertegenwoordigd door een veer, terwijl een totem van een vechter wellicht een houtsnijwerk van een zwaard kan zijn.

Spreukensloten per niveau

De sjamaan krijgt een vast aantal spreuksloten per niveau welke hij mag gebruiken voor de aspecten van zijn totem(s). Hij zal over het algemeen minder spreuken per niveau kunnen werpen in vergelijking met andere spreukwerpers maar mag daarentegen zijn eigen spreuken kiezen. Let op: spreuksloten zijn geen MP, maar bepalen welke spreuken en onderdelen van je genus en je persoonlijkheid je die dag mag gebruiken. Dit bepaal je aan het begin van de dag. De hoeveelheid spreuk sloten zijn hieronder te vinden.

Communie Sjamaan	Subjugatie Sjamaan
N1 -3	N1 -4
N2 +2	N2 +3
N3 +1	N3 +2
N4 +1	N4 +2

N5 +0	N5 +1
-------	-------

Let op! Een sjamaan heeft meer spreuken om uit te kiezen dan dat hij daadwerkelijk kan kiezen per dag. Hierboven staat alleen hoeveel spreuken een sjamaan per dag heeft. Niet het aantal waar hij uit kan kiezen per dag!

Spreukpunten per niveau

Omdat sjamanen hun MP op dezelfde manier krijgen als een magiër of druïde, kunnen ze nooit meer dan 30 MP totaal bezitten.

- N1 - 7
- N2 - +4
- N3 - +3
- N4 - +2
- N5 - +1

Spreukpunt kosten voor spreuken per Niveau

- N1 - 1
- N2 - 2
- N3 - 3
- N4 - 4
- N5 - 5

Spreukslot kosten voor spreuken per niveau

- N1 - 1
- N2 - 2
- N3 - 3
- N4 - 4
- N5 - 5

Spreuken boven niveau 3

Niveau 4 spreuken

De spreuken die een Sjamaan tot het derde Niveau krijgt staan vast. Echter vanaf N4 verandert dit. Op het vierde Niveau mag hij een N1 spreuk van zijn totem waar hij N4 mee is geworden als onweerstaanbare spreuk leren. Hij mag als hij dit wil elke dag een andere N1 spreuk hiervoor kiezen, zolang deze maar van dezelfde totem is.

Niveau 5 spreuken

Elke totem heeft een vaste N5 spreuk.

HOOFDSTUK 7: UITRUSTING EN DRAAGKRACHT

7.1 UITRUSTING

Iedere speler begint met een uitrusting. Hij krijgt hiervoor een aantal middelen om deze samen te stellen. Hieronder een samenvatting van de middelen waar een nieuw karakter mee begint:

- 1 pakket
- 2 KP
- 10 GFL

7.2 PAKKETTEN

Alle nieuwe karakters mogen gratis 1 pakket kiezen. Je kunt buiten dit ene gratis pakket op geen enkele andere manier aan een pakket komen bij het bouwen van je karakter. Als er bij een pakket wapen staat, mag elk wapen gekozen worden. Dus zelfs een boog bijvoorbeeld. Mocht er 1 handig wapen staan, dan is elk wapen wat niet groter dan 1 meter 10 is toegestaan. Nieuwe spelers die als een groep beginnen mogen onderling dingen van pakketten en dingen die ze met KP kopen uitwisselen. Zolang alle nieuwe spelers in de groep het hier maar mee eens zijn.

Om een voorwerp van een pakket te krijgen moet je de vaardigheid om het te gebruiken en/of vinden wel hebben. Je mag dus prima het pakket nemen, maar je krijgt de voorwerpen waar je niet mee om kunt gaan dus niet.

Naam pakket	Inhoud
Licht pakket	• Lichte bepantsering (gehele lichaam) • Wapen en/of schild combinatie naar keuze
Middelzwaar pakket	• Middelzware bepantsering (gehele lichaam) • Wapen en/of schild combinatie naar keuze
Zwaar pakket	• Zware bepantsering (gehele lichaam) • Wapen en/of schild combinatie naar keuze
Bos pakket	• Lichte bepantsering (gehele lichaam) • 1 handig wapen naar keuze of boog • 5 kruiden verbandjes of een pakketje met kruiden
Alchemist pakket	• Lichte bepantsering (gehele lichaam) • 4 drankjes naar keuze die de alchemist kan maken • 1 handig wapen naar keuze
Brouw pakket	• 1 drankje van elke soort die hij kan maken buiten de algemene drankjes om • 4 drankjes naar keuze die de alchemist kan maken • Genoeg componenten om al zijn niet algemene N1 drankjes 1 keer te maken
Spreekwerper pakket	• Staf of 1 handig wapen • Spreukenboek, totem focus, heilig symbool of druïdische focus. • 4 magisch perkamenten en een inktpen met inktpotje of 5 kruiden verbandjes

7.3 LOSSE VOORWERPEN

Hieronder is een lijst met losse voorwerpen die je kunt kiezen voor je nieuwe karakter. Sommige voorwerpen zijn gratis waar anderen 1 of meer KP kosten. Je kunt altijd met de SL overleggen over de mogelijkheid om voorwerpen die niet op de lijst staan te nemen voor je nieuwe karakter. Houd er rekening mee dat als je voorwerpen uit deze lijst kiest je een IC prop voor deze voorwerpen moet hebben. Ook moet je ze, ongeacht je draagkracht, fysiek bij je kunnen dragen. Je kunt bijvoorbeeld prima 200 dolken nemen. Maar als je dit doet moet je dus ook daadwerkelijk OC 200 larp-dolken bezitten en deze IC fysiek bij je kunnen dragen.

Naam voorwerp	KP Kosten
Eenhandige wapens	
Zwaard	1
Knuppel	1
Beenderen zwaard	2
Dolk	0
Tweehandige wapens	
Zwaard, knuppel of bijl	2
Hellebaard of speer	2
Staf	1
Afstandswapens	
Boog	1
Werpwapen (10 stuks)	0
Pijlen (10 stuks)	1
Bepantsering	
Lichte bepantsering (gehele lichaam)	1
Middelzware bepantsering (gehele lichaam)	2
Zware bepantsering (gehele lichaam)	3
Schild	1
Helm (metaal)	0
Helm (leer)	0
Avontuur Voorwerpen	
Touw	0

5 stuks Kruiden verband	1
N1 Drankje	1
5 stuks magisch perkament (zonder spreuk)	1
Componenten pakket (10 veel voorkomend, 5 zeldzaam)	1
Spreukenboek	1
Heilig Symbool	1
Totem focus	1
Druïdische focus	1
1 Verband*	0
Papier & houtskool	0
Magisch voorwerp maak pakket	3
Handkar	2
Inktpen & inkelpotje	1
15 Grote Florijnen	1

* niet bruikbaar zonder de juiste vaardigheid

7.4 GELD BINNEN ELBARIA

Elke nieuwe speler begint met 10 GFL (grote florijnen), er zijn echter uiteraard meer muntstukken binnen het Elbariaanse rijk. Hieronder staan alle muntsoorten en hun relatieve waarde.

- 10 Kleine Florijnen zijn 1 Grote Florijn waard. (0.1 GFL per KFL)
- 10 Grote Florijnen zijn 1 Shenain waard. (1 GFL)
- 10 Shenain zijn 1 Puck waard. (10 GFL per SHN)
- 10 Pucks zijn 1 Draak waard. (100 GFL per PCK)
- 1 Draak (1000 GFL per DRK)

In regel teksten, maar ook in de IC wereld van Elbaria, zul je regelmatig de afkortingen hierboven tegenkomen.

- KFL - Kleine Florijn
- GFL - Grote Florijn
- SHN - Shenain
- PCK - Puck
- DRK - Draak

7.5 DRAAGKRACHT

Elk karakter kan dingen bij zich dragen, als je iets niet bij je hebt dan heb je het in het spel ook niet. Uitzondering hierop zijn bezittingen die in het spel bij bijvoorbeeld een bank zijn opgeslagen.



COLOFON

Copyright © 2022 - Attila Live Roleplay Vereniging

- Redactie / Elbaria Regel Team
 - Niels Haveman
 - Lotte Seegers
 - Myrthe Osse
 - Gerlof Lutter
 - Koen-Jan Admiraal
 - Demi Leek
- Proeflezers en adviseurs
 - Deelnemers Regelsproak
 - Deelnemers Elbaria regelboek nakijkgroep
- Illustraties
 - Roan Westra

