

Nighthaven (NCA) Regelsystem

Voorwoord

Welkom beste avonturiers,

Wat jullie hier voor jullie hebben zijn de kersverse regels die gebruikt word door Nighthaven. Een nieuw regelsysteem die wij het NCA systeem noemen. Na lang nadenken en vragen aan de spelers zijn we tot de conclusie gekomen dat het oude conquest systeem niet het juiste is voor Nighthaven. Dit nieuwe pakket regels is bedacht om de spelers meer mogelijkheden en een beter houvast te geven dan hiervoor. Dit boek bevat alle regels die je moet weten om bij Nighthaven te komen spelen. Het team hoopt dat we met ons allen een succes kunnen maken van deze nieuwe regels.

Veel plezier,

Het Nighthaven team.

NCA systeem bedacht door:

Natascha

Christian

Alexander

Inhoud

Nighthaven gedragscode.....	2
1. Het gaat om gezelligheid, plezier en respect voor elkaar	2
2. Beeld het uit.....	2
3. Reageer op je medespelers.....	2
4. Neem je hits	2
Veiligheid	3
Basisregels	4
Spelbegrippen	4
Calls	5
Wapens	7
Pantser	9
Kunstmatige lichaamsdelen	10
Het geloof	11
De Goden	11
Een karakter maken	12
De vaardigheden	13
Algemene vaardigheden	13
Dief vaardigheden	16
Krijger vaardigheden	19
Ambachten.....	21
De Alchemist	22
De Apotheker	23
De Dokter	25
De Smid	26
Magie.....	27
Magie vaardigheden	28
Spreuken overzicht	30
Spreuken.....	31
Niveau 1	31
Niveau 2	34
Niveau 3	37
Overige begrippen.....	39

Nighthaven gedragscode

1. Het gaat om gezelligheid, plezier en respect voor elkaar

De belangrijkste regel van Nighthaven. We willen graag een positieve sfeer creëren waarin iedereen zijn plekje kan vinden en zijn personage uit kan spelen en ontwikkelen. We verwachten daarom van de spelers en monsters ook een positieve instelling. Dan heeft iedereen meer plezier van het spel.

2. Beeld het uit

LARP is een vorm van geïmproviseerd theater. Hoe dit wordt uitgebeeld is cruciaal in het creëren van de juiste sfeer. Dit is vooral het geval met magie. Je karakter is krachtige kosmische krachten aan het gebruiken. Beeld uit dat je dit aan het doen bent! Gebruik de juiste incantaties, hand bewegingen, danspasjes, katas, props of wat dan ook. Laat mensen heel goed merken dat je hier mee bezig bent. Ben je een smid die pantser repareert ga een partijtje lekker hameren. Ben je Apotheker ga lekker zitten roeren in je pot en mompel over verhoudingen.

3. Reageer op je medespelers

Er is niets vervelender dan spelers/monsters die niet reageren op spreuken, vaardigheden of 'hits' van hun medespelers. Soms is dit gewoon een foutje of heeft je medestander het domweg niet gehoord. Spring hem niet gelijk aan als hij je spreuk niet heeft gehoord. Spel maak je samen. Hoe jij op iemands aanval reageert kan het spel zo veel leuker maken. Zie ook regel, 'beeld uit!' Als je een spreuk niet goed heb gehoord of je bent vergeten wat hij doet, doe in ieder geval iets. Ook al is het niet de juiste reactie op de spreuk geeft het je medespeler veel voldoening dat er in ieder geval iets met zijn actie gebeurt.

4. Neem je hits

Het gebeurt helaas vaak dat een speler NIET de slagen neemt die hem toe worden gedaan. Wij willen iedereen op het hart drukken dit wel te doen. Er is geen enkele reden om je hits niet te nemen. Doe dit. Serieus, doe dit. Dit maakt het leuker voor alle spelers om je heen, ook de monsters. Die zijn er niet op uit om je karakter dood te maken maar het geeft ook hun een kick om een speler ten minste neer te krijgen.

Monsters zijn geen Spelers en volgen dus net wat andere regels dan spelers. Hun levenspunten kunnen variëren. Houd hier rekening mee. Soms gaat een monster neer na 5 slagen omdat hij omsingeld is en goed is geslagen. Soms gaat hij tot zijn maximum aan levenspunten. Monster zijn er om te entertainen maar willen ook graag terug geëntertaind worden.

Veiligheid

Over het algemeen komt veiligheid neer op je gezonde verstand gebruiken. Bij twijfel kies je voor de veiligste optie. Aarzel niet om een onveilige situatie of onveilig gedrag te melden.

De organisatie en de spelleiding dragen tijdens een evenement zorg voor de algemene veiligheid. Aanwijzingen van beide moeten te allen tijde onmiddellijk en zonder tegenspraak opgevolgd worden. Alle spel acties zijn ondergeschikt aan dit principe. Indien nodig wordt het spel onderbroken als er een gevaarlijke situatie ontstaat voor de deelnemers. Bij het niet opvolgen kan het bestuur van Nighthaven mogelijk sancties opleggen. Hier beneden zijn een aantal algemene regels voor Nighthaven evenement.

- Mensen mogen niet fysiek belemmerd worden.
- Het stevig vasthouden van mensen is niet toegestaan.
- Bind mensen nooit echt vast, leg iets dat op boeien lijkt over de pols.
- Knevelen (de mond afdekken) is niet toegestaan.
- Een 'nep' vuist gevecht mag alleen maar als beide spelers dit goedkeuren.
- Het is verboden om steken met welk wapen dan ook.
- Wapens die gegooid worden mogen geen kern bevatten.
- Houd je aan de voor het terrein geldende regels.
- Open vuur is niet toegestaan. Roken mag alleen in de nabijheid van de emmers water die overal op het terrein staan. In alle tenten is roken verboden!
- Gebruik van drugs is op het hele terrein niet toegestaan.
- Overmatig drank gebruik is niet toegestaan.

Bij aanvang van ieder evenement worden alle wapens gecontroleerd op schade en veiligheid. Vooral de glasvezel kern is een mogelijk gevaar in ieder LARP wapen. Het kan gebeuren dat je wapens afgekeurd worden als ze niet aan de eisen voldoen. Echte wapens zijn niet toe gestaan. Het is verboden om tijdens gevechten naar het hoofd of het kruis te slaan. Dit wordt gezien als onveilig vechten. Bij dames geldt dit ook voor de borsten.

Wij raden iedereen aan om met gezond verstand zijn wapens te gebruiken. Houd je slag in net voordat je iemand raakt. Zelfs met schuimrubber is het niet fijn om op volle kracht geslagen te worden. Mensen die onveilig vechten kunnen gemeld worden bij de spelleiding. De persoon in kwestie krijgt dan een waarschuwing. Een overtreding van het algemene veiligheidsbeleid kan leiden tot een onmiddellijke uitsluiting van het evenement.

Basisregels

Spelbegrippen

Om het spel beter te kunnen begrijpen moeten er eerst een paar belangrijke begrippen worden uitgelegd. Hierna volgt een lijst met calls. Aan het eind van dit regelboek staan al meer begrippen uitgelegd.

De Spelleiding

De mensen die het evenement draaiend houden. Zij zijn de schrijvers van het verhaal en het aanspreekpunt voor spelers als je iets wilt doen dat NIET in deze regels staat. Zij sturen ook de monsters aan. Tijdens het spel is het niet de bedoeling dat je in discussie gaat met de spelleider. Tijdens het spel heeft hij ALTIJD gelijk. Later na speltijd kun je altijd vragen waarom hij iets op een bepaalde manier heeft gedaan.

Spelleider (SL)

De 'verkeersregelaar' van het spel. Deze zijn duidelijk zichtbare personen met portofoons. Zij zijn het aanspreekpunt voor de spelers. Als een speler iets wilt doen dat niet in de regels staat dan stapt hij naar de spelleider.

Spelers

Een speler heeft zijn eigen karakter in het spel gemaakt. Hij mag dit karakter zo spelen als dat hij wilt.

Monsters

Monsters spelen een door de spelleiding geschreven rol. Monsters hebben vaak meerdere rollen in een weekend. Hij speelt dus met instructies van de spelleiding. Dit kan variëren van het spelen van Ork nr.3 tot de grote slechterik. Let op! Monsters spelen onder net iets andere regels dan spelers, vooral als het gaat om levenspunten. Houd hier rekening mee.

Karakter

Dit is je alter ego. Niet jijzelf maar een rol die je aanneemt. Deze mag je zo invullen als dat jij wilt. Later in het regelboek krijg je de mogelijkheid om je karakter vaardigheden te geven die bepalen wat hij allemaal kan en niet kan.

Out of Character (OC)

Letterlijk uit karakter of uit spel. PC's of NPC's willen soms voor korte tijd uit het spel. Dit doe je door met je hand omhoog te steken. Voor zij die aan het spelen zijn ben je op dat moment niet aanwezig. Dit kan ook een opmerking zijn die tijdens het spel wordt gemaakt. Ik denk niet dat je elf weet wat een Ferrari is! Probeer dit tijdens het spel zoveel mogelijk te vermijden.

Ervaringspunten (EP)

Hoe ervaren is je karakter uitgedrukt in een puntenaantal. Ieder nieuw karakter begint met 20 ervaringspunten. Naarmate je meer punten krijgt kun je meer en krachtigere vaardigheden aanschaffen.

Levenspunten

Je levenspunten zijn een poel van punten die jouw karakter bezit. Het geeft weer hoe taai jouw karakter is, namelijk hoeveel keren je geraakt kan worden voordat je neer gaat. Je karakter begint altijd met 3 levenspunten. Je kunt er meer kopen wanneer je het karakter maakt of later aankopen als je meer ervaringspunten hebt.

Als je word geraakt door een wapen dan gaat er altijd 1 levenspunt van je poel af, tenzij anders aangegeven. Dit kan op elke locatie op je lichaam zijn. Je bent nu gewond. Speel uit dat je gewond bent. Geef een schreeuw of een kreet. Dit doet pijn maar je bent nog zeker niet neer. Een wond heeft op dat moment nog geen consequenties. Als hier niets mee word gedaan dan heeft dit later wel gevolgen.

Zodra je al je levenspunten kwijt bent val je bewusteloos neer. Je hoort niets meer om je heen en je kan niet meer praten. Zorg er voor dat je op een veilige plek neer gaat liggen. We willen niet dat mensen op je gaan staan of over je struikelen. Je bent dood aan het bloeden. Als je niet binnen 10 minuten geholpen word dan is je karakter dood. Je mag een nieuw karakter maken maar je mag ook

nog even een tijdje liggen in het spel. Een begrafenis kan mooi spel opleveren.

Pantserpunten (PP)

Extra punten die je krijgt door het dragen van pantser en/of magische bescherming. Deze gaan er eerst af voordat je levenspunten worden geraakt.

Magiepunten (MP)

De hoeveelheid magische kracht die je hebt in punten. Ieder spreuk kost een bepaalde hoeveelheid punten om deze uit te voeren.

Commando woord

Er zijn een hoop vaardigheden en spreuken in dit regelboek. Om het voor iedereen makkelijk te maken om te weten wat ze doen zijn er commandowoorden. Dit zijn meestal Engelse woorden die worden gezegd na een spreuk of een actie. Deze geven voor de tegenspeler aan wat voor soort effect het is en hoeveel schade het doet.

Vaardigheden

Dit is kennis of kunde die jouw karakter heeft. Dit kan bij creatie zijn, of over de loop van verschillende evenementen verkregen. Het kan zijn, kennis van kruiden, kolossale kosmische krachten of kunde met bepaalde wapens. Voor bepaalde vaardigheden zijn er een aantal voorwaarden om ze te kunnen gebruiken. Magie is letterlijk een vak apart en word later behandeld.

Spreken

Dit spreekt voor zich. Larp is een vorm van levend theater en daar hoort het nodige praten bij. Je mag alles zeggen wat je wilt maar behoud een beetje fatsoen. Als je een vervelend karakter wilt spelen gebruik dan oubollige synoniemen voor bepaalde woorden of gebruik een hyperbool. Iedereen weet wat je doet en het is meer amusant dan vervelend.

Het kan zijn dat je door een spreuk gedwongen word om de waarheid te zeggen. Doe dit dan ook. Dit is het enige moment waarop je niet kan zeggen wat je wilt.

Genezing

Wonden zijn een serieuze aangelegenheid. Als er niets met je wonden gedaan word dan kun je alsnog dood gaan. Een wond die niet behandeld word gaat ontsteken. Als je wonden niet schoon zijn gemaakt in een uur dan verlies je nog een levenspunt. Dit gaat door totdat je wonden wel schoon gemaakt worden of totdat je door je levenspunten heen bent.

Er zijn drie soorten genezing, magische, niet magische en natuurlijke.

Calls

Tijd In

Aanvang van het spel. Wanneer er tijd in word geroepen dan is het spel van start. Dit word bij aanvang op de eerste dag van het evenement geroepen. Dit kan ook geroepen worden in de ochtend op de andere dagen en na een Time Freeze.

Tijd Uit

Einde van het evenement. Zal alleen geroepen worden op de laatste dag of als het evenement vroegtijdig afgebroken word.

Time Freeze

Als dit door een spelleider word geroepen moet iedereen zijn ogen dicht doen en luid gaan neuriën. Pas als er weer tijd in word geroepen mag je ze weer open doen. Dit bestaat om bepaalde magische effecten uit te beelden.

Time stop

Ongeveer hetzelfde als een time freeze alleen hoef je bij een time stop niet te gaan neuriën. Deze zal voornamelijk gebruikt worden om een gedeeld effect uit te leggen.

Man Down

Dit mag allen geroepen worden als er iemand gewond is geraakt en er medische zorg nodig is. Als je man-down hoort, ga dan onmiddellijk op de grond zitten. Het spel wordt stilgelegd. Alleen de persoon die man-down roept blijft staan, dan weet de EHBO waar ze moeten zijn.

Strike

Als er tijdens een slag strike word geroepen dan word je 5 meter naar achter OP DE GROND geslagen. Doe dit veilig dat je jezelf en anderen niet verwond.

Through

Als dit tijdens een slag word geroepen dan gaat deze slag dwars door je pantser heen direct naar je levenspunten. Je pantser is niet beschadigd hierdoor.

Double

De hit van een wapen of effect doet twee schade.

Triple

De hit van een wapen of effect doet drie schade.

Dodge:

Als dit word geroepen nadat een persoon met een handwapen geraakt is dan heeft hij die aanval toch ontweken. Dit geldt normaal niet voor afstand wapens en magie.

Disarm

Als iemand je wapen raakt met zijn wapen en dit roept dan moet je je wapen laten vallen. Zorg er uiteraard voor dat deze niet kapot gaat of dat iemand erover heen kan struikelen. Je moet hem wel daadwerkelijk op de grond leggen.

No Effect

Als dit word geroepen dan heeft wat je net op de speler of monster hebt gedaan geen effect. Roep dit duidelijk!

Magic

Het effect is magisch van origine. Dit is van belang voor dingen, monsters of misschien spelers die extra vatbaar zijn voor dit type schade of als extra effect bij sommige vaardigheden. Bij spreuken hoeft dit niet elke keer genoemd te worden.

Fire

Het effect komt voor uit het subtype vuur. Dit is vooral van belang voor sommige dingen, monsters of misschien spelers die hier extra vatbaar voor zijn.

Water

Het effect komt voor uit het subtype water. Dit is vooral van belang voor sommige dingen, monsters of misschien spelers die hier extra vatbaar voor zijn.

Air

Het effect komt voor uit het subtype lucht. Dit is vooral van belang voor sommige dingen, monsters of misschien spelers die hier extra vatbaar voor zijn.

Earth

Het effect komt voor uit het subtype aarde. Dit is vooral van belang voor sommige dingen, monsters of misschien spelers die hier extra vatbaar voor zijn.

Light

Het effect komt voor uit het subtype licht. Dit is vooral van belang voor sommige dingen, monsters of misschien spelers die hier extra vatbaar voor zijn.

Dark

Het effect komt voor uit het subtype donker. Dit is vooral van belang voor sommige dingen, monsters of misschien spelers die hier extra vatbaar voor zijn.

[Taal] speak

Dit geeft aan dat het gene wat volgt in een andere taal is dan common. Als je de taal die genoemd wordt niet spreekt dan moet je net doen alsof wat er gezegd wordt niet verstaanbaar is.

Wapens

Er word een enorm arsenaal aan wapens en magie gebruikt op een larp. Over het algemeen is het vrij simpel als je geraakt word door een wapen. Iedere keer dat je geraakt word raak je 1 levenspunt kwijt. Er zijn wel enkele uitzonderingen.

Magische spreuken geven alleen schade als dit in de commandowoorden word vermeld. Vaak zijn het magische effecten die geen schade doen.

Een tweehandig zwaard, hamer of bijl doet standaard 2 punten schade. Dit geldt niet voor speren, staven en hellebaarden! Die moeten ook met twee handen gebruikt worden maar doen geen twee punten schade. Hun lange bereik is hun voordeel.

Je kan alle gewone eenhandige wapens zoals een dolk of eenhandig zwaard gebruiken zonder vaardigheden. Geweren, bogen/kruisbogen en tweehandige wapens moet je vaardigheden voor kopen om ze te gebruiken.

Afstand wapens:

Er zijn over het algemeen 3 soorten afstand wapens in Larp. Bogen en kruisbogen, werpwapens en pistolen/geweren. Alle drie hebben net wat andere regels.

Bogen/kruisbogen

Larp kruisbogen/bogen zijn moeilijker te gebruiken dan de andere wapens die gebruikt worden. Je moet er een beetje mee oefenen om er bedreven in te worden. Je moet met kruisbogen/bogen met de volgende regels rekening houden.

Als je een boog/kruisboog gebruikt dan mag deze niet meer dan 30 pond (liever 20 tot 25 pond) trekkracht hebben. Dit is een algemeen geaccepteerde regel in de Larp wereld.

Kijk je Larp pijlen EXTRA GOED NA! De glasfiber kern kan hier doorheen schieten in het ergste geval. Als je niet weet hoe je dit moet doen vraag een SL.

Voordat je een pijl en boog gebruikt op Nighthaven dan moet je aan de spelleiding laten zien dat je er capabel mee bent. Gewoon een paar minuten laten zien hoe je schiet. Oefen thuis voordat je ze gebruikt op een event.

Pijlen doen 1 through schade. Hier moet de persoon die geraakt word zelf mee rekening houden. Gezien de afstanden is het niet te doen voor de schutter of through te roepen.

De minimum schiet afstand is 6 meter. Binnen die afstand mag je niet op iemand schieten.

Na het vallen van de avond is het niet meer toegestaan om te schieten. Tijdens de schemering is dit op gezond verstand. De uitzondering is het dorp zelf omdat er meer dan genoeg licht is maar bedenk wel dat je het donker inschiet en je je pijl nog moet gaan vinden daarna.

Je 'verbruikt' zeer weinig pijlen omdat je ze bijna altijd terug kan vinden. Je hoeft dus niet bij te houden hoeveel keer je hebt geschoten.

Werpwapens

Er bestaan kleine wapens zonder kernen. Variërend van kleine messen en bijlen tot een bierpul. Je mag met deze wapens naar mensen toe gooien. Denk erom dat je niet te hard of in het gezicht gooit. Een werpwapen doet altijd maar 1 schade.

Vuurwapens

Nighthaven is een van de weinige Larp verenigingen die gebruikt maakt van vuurwapens. Het soort vuurwapens die beschikbaar zijn voor spelers zijn enkel schots geweren en pistolen uit de 16e to 18e eeuw. Ouder mag altijd maar het is niet de bedoeling dat je met een revolver of semi automatisch wapen komt aanzetten. Vuurwapens werken in het spel op de volgende manier.

Je mag natuurlijk niet echt schieten en het is ook niet de bedoeling dat je ladingen buskruit mee neemt. Wat word gebruikt zijn strips en rondjes voor klappertjes pistolen. Er zijn voor Larp buskruit wapens beschikbaar maar de meeste mensen zullen replica wapens gebruiken. Je kan de strips en rondjes zo zetten op de pan dat wanneer de hamer slaat deze afgaat. Gebeurt dit dan heb je succesvol geschoten. Is er geen klap dan heeft je wapen NIET geschoten. Vuurwapens zijn niet altijd betrouwbaar.

Om vuurwapens te kunnen gebruiken moet je de vuurwapens vaardigheid kopen.

Richt op de persoon die je wilt raken met je geweer. De knal geeft het signaal dat die persoon geraakt is. Een vuurwapen doet altijd 1 through schade.

Om je geweer of pistool te herladen moet je 30 seconde bezig zijn. Dit is historisch vrij correct voor niet elite regimenten. Het meeste van deze tijd kun je bezig zijn om je klappertjes goed te zetten.

Om te kunnen schieten moet je buskruit bij je hebben. Als je de vuurwapens vaardigheid koopt krijg je er automatisch 10 schoten buskruit en kogels erbij. Ben je hier doorheen kun je niet meer schieten.

Buskruit en kogels moet je in het spel kopen. Buskruit en kogels kun je kopen bij de alchemist of de handelaar. De smid verkoopt ook kogels.

Pantser

De regels voor het dragen van pantser zijn als volgt. Je hoeft geen speciale vaardigheid te kopen om pantser te dragen. Neem mee wat je hebt en wat je wilt dragen. Als je magie gebruikt mag je GEEN METALEN pantser dragen tenzij de magiër de vaardigheid harnas magiër heeft. Je kan natuurlijk wel je pantser uitdoen om een spreuk te gebruiken. Dit betekent over het algemeen dat een magiër/priester alleen klasse 1 pantser kan dragen.

Het lichaam van de pantserdrager is verdeeld in 3 locaties: armen, benen en torso. Het hoofd is een apart geval. Het berekenen van het totaal aantal pantserpunten van het pantser wordt bepaald per locatie. Deze 3 waarden worden bij elkaar opgeteld en aan het eind afgerond.

Een lichaamszone wordt beschouwd als bepantserd als deze duidelijk door een pantser of combinatie van pantsers wordt afgedekt. Wordt een combinatie gedragen, dan geldt voor de pantserwaarde het meest bedekkende pantser.

Pantserklasse	Soort Pantser	Pantserpunten
Klasse 0	Geen pantser of niet genoeg bedekt.	Geen pantser punten
Klasse 1	Leer, huiden en gewatteerde kleding.	1 Pantserpunt
Klasse 2	Schubben, maliënkolder en versterkt leer.	2 Pantserpunten
Klasse 3	Plaatharnas	3 Pantserpunten

Pantsers die niet passen in deze categorieën worden op het terrein beoordeeld door de SL.

Pantser telt alleen waar het wordt gedragen. Dit betekent dat het karakter wordt beschermd op de delen van het lichaam tegen slagen, waar hij pantser draagt. Hij heeft geen pantserpunten op onbeschermd lichaamszones.

Alle hits worden van de totale pantserpunten afgetrokken. Het maakt niet op welke gepantserde plek je geraakt wordt. Als je 6 keer wordt geraakt op je gepantserde rechterbeen dan gaat dat nog steeds van je totaal af. Ondanks dat je mogelijk nog niet een keer geraakt bent op je torso.

Pantser lijdt aan schade in het strijd gewoel. Je pantser punten worden minder per slag. Deze werken een beetje zoals levenspunten. Er is alleen geen natuurlijke genezing en je moet een smid je pantser laten repareren. Totdat dit is gedaan is je pantser nutteloos.

Helmen

Als je een helm draagt krijg je altijd 2 pantserpunten. Altijd. We zien graag helmen op het slagveld maar het hoofd is geen locatie. Deze pantserpunten gaan netjes bij je totaal.

Schilden

Een schild geeft geen pantsers punten. Het is gewoon een stuk hout en staal dat er voor zorgt dat je slagen kan afweren. Een schild is alleen niet onverwoestbaar. Als een slag of aanval 1 of meer schade doet dan krijgt het schild schade.

Kleine schilden tot 50x50 cm hebben 5 levenspunten. Grote schilden daarboven hebben 10 levenspunten. Als het schild door zijn levenspunten heen is dan is hij zo kapot dat hij onbruikbaar is. Hij moet eerst gerepareerd worden voordat je hem weer kan gebruiken. Er zijn spreuken en brouwsels die er voor zorgen dat je schild niet op deze manier kapot gemaakt kan worden.

Magische of alchemistische effecten kunnen niet worden geblokkeerd met een schild. Dit zijn geestelijke invloeden of natuurlijke effecten. Een uitzondering op deze regel is 'magisch kogel 1-5', deze kan WEL worden geblokkeerd. De magische kogel doet net zoveel schade als zijn niveau. Als de magische kogel meer schade doet dan er levenspunten zijn op je schild dan is deze vernietigd. Je wordt direct op de grond geslagen maar krijgt geen schade.

Kunstmatige lichaamsdelen

Het is mogelijk om lichaamsdelen die niet meer functioneren te vervangen voor een kunstmatige variant. Deze functioneert met behulp van magie net zoals de originele lichaamsdeel. Dit vervangen geldt alleen voor de ledematen. Dingen van de romp en het hoofd mogen niet vervangen worden want dat is bij wet verboden.

Een lichaamsdeel dat kunstmatig is heeft twee harnaspunten. Als het deze twee punten verliest is het lichaamsdeel kapot en kan niet meer gebruikt worden. Bij één harnaspunt over kan het kunstmatige lichaamsdeel wel nog gebruikt worden maar zijn bewegingen al moeilijker. Een kunstmatig lichaamsdeel kan gerepareerd worden door de ambachtslieden niveau 2 en de spreuk reparatie maar krijgt hierdoor maar één harnaspunt terug. Is het lichaamsdeel volledig kapot dan kan alleen de alchemist niveau 3 het laatste harnaspunt herstellen en de arm weer volledig laten functioneren.

Om een lichaamsdeel te vervangen heb je een kunstmatig team nodig. Deze bestaat uit een ambachtspersoon niveau 4, een dokter niveau 4 en een alchemist niveau 4. De ambachtspersoon maakt het kunstmatige lichaamsdeel, de dokter zorgt ervoor dat de zenuwen en de spieren gereed zijn voor het kunstmatige lichaamsdeel en de alchemist zorgt ervoor dat de spieren en de zenuwen het kunstmatige lichaamsdeel aan kunnen sturen door magie toe te voegen. Daarna begint voor de ontvanger de periode dat ze moeten wennen aan het kunstmatige lichaamsdeel. Dit duurt ongeveer een dag waarna de ontvanger het kunstmatige lichaamsdeel volledig kan gebruiken.

Een kunstmatig lichaamsdeel kan gemaakt worden uit metaal* maar ook bijvoorbeeld uit hout of steen. Zorg voor een goede visuele representatie van het lichaamsdeel mocht je er een willen gebruiken.

*Ook hiervoor geldt dat de magiër geen metaal kan hebben zonder de vaardigheid harnas magiër.

Het geloof

Geloven is iets heel persoonlijks. Sommigen geloven in almachtige wezens die ons leven kunnen beïnvloeden naar hun eigen wil maar er zijn ook mensen die geloven in voorwerpen of in hun eigen kunnen. Er is zelfs een groep die helemaal nergens in geloofd.

Het geloof in iets of in niets geeft je de mogelijkheid om de kracht te krijgen om magie te beoefenen en de energiestromen om je heen te beïnvloeden.

Priesters

Priesters geloven in goden of andere machtige wezens die, mits vriendelijk gevraagd, helpen om de priester de wereld om hem heen te laten beïnvloeden. Als dank voor deze hulp wijdt een priester zijn of haar leven aan een god en zal proberen altijd dienstbaar te zijn aan deze god of ander machtig wezen.

De Goden

Er zijn een aantal vaste goden binnen Remnant maar het geloof beperkt zich niet tot hun. De goden die hier genoemd worden zijn wel de goden waarvan je de meeste aanhangers kan vinden in de directe omgeving.

Aelian en Kella

Deze twee goden zijn een tweeling en worden altijd samen afgebeeld. Deze twee goden staan voor reinheid. Samen zijn zij de twee zijdes van de wereld. Innerlijke en uiterlijke reinheid. Kella wordt afgebeeld als een bloedmooie vrouw met haar ogen gesloten en haar handen samengevouwen. Aelian wordt afgebeeld als een sterke man die gewapend is. Aanhangers van deze goden geloven dat vrouwen van nature de rust en de kennis hebben om innerlijke reinheid te bereiken. Mannen daarin tegen hebben de kracht en het doorzettingsvermogen om de uiterlijke reinheid te bereiken. Daarom zijn alle mannen die dit geloof aanhangen denkers en vaak ook priesters en genezers. Zij besteden hun tijd aan filosoferen en het helen en reinigen van het lichaam. Ze dragen allemaal sobere kleding en zijn bijzonder welbespraakt en zullen eerder uit een situatie stappen dan mensen uit dagen. Alle vrouwelijke aanhangers worden juist gestimuleerd om actie te ondernemen en sterker te worden. Vrouwelijke aanhangers zijn altijd krijgers of paladijnen. Hun vechtstijl is erop gebaseerd dat ze hun tegenstander uit balans halen en zo de overhand krijgen door hun reinheid te behouden. Het uit balans brengen van de tegenstander kan zowel door ze te beledigen als door oneerlijk vechten. Dit geloof heeft als enige doel het bereiken van reinheid en hoe dat bereikt wordt is aan de aanhangers zelf. De kracht die je van de goden mag ontvangen wordt sterker naarmate je dichter bij je reinheid komt.

Ancient one

Er is niet veel bekend over deze god of godin. Wel is er bekend dat het niet uitmaakt vanuit welke specialisatie de ancient one wordt aangesproken hij/zij luistert altijd en de kracht is net zo sterk als alle anderen. De ancient one komt ook weinig voor in de andere legenden over de wereld en altijd is deze naamloos. Er wordt gedacht dat deze god zo oud is dat er geen naam meer bekend is en daarom heeft hij/zij de aanduiding ancient one gekregen.

Wilk

Wilk god van de jagers, woudlopers en wolven. De oude wolf. De doder van Elphion.

Deze god van de jagers neemt de vorm aan van een oude man met trekjes van een wolf. Hij is kort en heeft een ranke bouw. Hij is meestal uitgebeeld in zijn kleding/pantser gemaakt van de huid van het monster Elphion.

Luthos

De god van het recht. Voor zowel uitspraak als uitvoering. Luthos kan slecht tegen onrecht. Om dit zelf te voorkomen heeft Luthos bepaald dat één persoon niet zowel de uitspraak als de uitvoering van het recht mag uitvoeren. Hierdoor kan het nooit zijn dat één persoon verantwoordelijk is voor het recht. Samen staan de gelovige zo sterker. Zo is er geen één machtspositie. De gelovige van Luthos zoeken daarom bij een conflict of onrecht een andere gelovige van Luthos op. Zodat het recht uitgesproken en uitgevoerd kan worden. Ze leven voor het recht. En zullen vanaf het begin bezig zijn met het leren van het recht en de consequenties. Luthos wordt meestal afgebeeld met in één hand een boek en in de andere hand een staf. Het boek symboliseert de kennis en wijsheid voor rechtspraak. De staf symboliseert het uitvoeren van de rechtspraak.

De Betrouwbare

De godin van verraad, bedrog en geheimen. De Betrouwbare geniet van een goed complot, een list of verraad. De titel De Betrouwbare heeft ze niet voor niets gekregen. De volgelingen zijn meestal bezig met het manipuleren van anderen. Maar het einddoel is om een goede list, complot of verraad uit te voeren. Dit kan ook met goede doeleinde zijn. Denk bijvoorbeeld aan spionnen. Het moeilijke maar ook een grote eer is als ze zelf de ontvangende partij hiervan zijn. De Betrouwbare wordt meestal afgebeeld met een sluier of een masker. Ze heeft geen wapens afgebeeld.

Een karakter maken

Er zijn vrijwel oneindige mogelijkheden om een karakter te maken. Dit zijn niet alleen de vaardigheden die je kunt kopen maar ook wie of wat je karakter is. Waar komt je karakter vandaan? Hoe is hij opgegroeid? Wie zijn ouders? Heeft hij broers en zussen? Grootouders, ooms, tantes, neven, nichten? Is je karakter moedig of en lafaard? Je kunt inspiratie halen uit de wereld in het kort hierboven.

Rassen

Om te beginnen zijn er de rassen. Rassen hebben spel technisch geen voor of nadelen. Je kunt gerust een half engel, half duivel, half ondode kat-mens spelen. Het geeft je geen enkel voordeel behalve een achtergrond waar veel alcohol (of een ander prachtig verhaal) in het spel was. De meest voorkomende rassen op dit moment in Nighthaven zijn mensen, dwergen en elfen. Als mens hoef je natuurlijk geen speciale dingen te doen, je bent al een mens (toch?). Als je een dwerg of een elf wilt spelen moet je duidelijk maken dat je een karakter van dit ras is. Voor elfen zijn dit puntoren. Lange of korte puntoren mag je zelf beslissen, zolang het maar duidelijk is dat je een elf bent. Voor dwergen mannen is een baard verplicht, voor de dwergen vrouwen lange bakkebaarden. Gebruik gezond verstand met andere rassen. Een ork is groen en een drow is zwart of paars. Zolang je maar duidelijk uitbeeld dat je iets anders speelt dan een mens.

Het begin

Als je een nieuwe karakter maakt begin je met 3 levenspunten, je kan de 'common' taal spreken, je krijgt twee zilver stukken en 20 ervaringspunten. Je ervaringspunten zijn de punten waarmee je de vaardigheden van je karakter gaat kopen uit de lijsten hier beneden. Deze lijst gebruikt je ook wanneer je straks meer ervaringspunten krijgt als je personage evenement overleeft.

Evenement overleefd

Heb je het evenement overleefd en wil je verder spelen met dit personage dan krijg je ervaringspunten. Per dag dat je personage het overleefd krijg je 1 ervaringspunt. Dit betekent dat je na een drie daags evenement 3 punten krijgt en na een vierdaags evenement krijg je er dan 4. Ben je maar een gedeelte van het evenement aanwezig dan krijg je ook meer een gedeelte van de punten. Je krijgt dan zoveel punten als dagen dat je aanwezig bent geweest.

De vaardigheden

Hieronder staan de vaardigheden waar je uit kan kiezen. Ze zijn verdeeld in 4 lijsten om het nog een beetje overzichtelijk te houden. **Voor sommige vaardigheden staat dat je deze alleen kan leren met een leermeester. Die regel geldt als je een nieuw karakter maakt NIET.**

Algemene vaardigheden

Algemene vaardigheden	Ep Kosten
Alertheid	4
Dieren affiniteit	2
Extra taal	1
Extra levenspunten 1,2,3,4,5,6,7 etc...	2x niveau
Kracht 1	2
Kracht 2	4
Kruidenkennis	2
Leermeester	3
Nacht visie	2
Rijkdom 1	2
Rijkdom 2	4
Rijkdom 3	6
Scholing	2
Sterke zintuigen	2
Verhalen en legendes	1*

* Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.

Alertheid	Vereist: -	4
Deze vaardigheid is een verdedigende vaardigheid. Als je alertheid hebt dan ben je beschermd tegen diefstal. Als een dief van je probeert te stelen dan betrap je hem automatisch. Zie diefstal om te begrijpen hoe het diefstal systeem werkt.		

Dieren affiniteit	Vereist: -	2
Dieren zijn je altijd al goed gezind geweest. Ze mogen je graag en luisteren over het algemeen naar je. Je kunt dieren naar je laten luisteren of kalmeren door foefjes of je sterke aanwezigheid. Als er situaties in het spel is waar dieren een rol spelen kun jij het dier kalmeren of dingen laten doen. Geef bij een spelleider aan dat je deze vaardigheid hebt en wanneer je hem gebruikt.		

Extra taal	Vereist: -	1
Zoals het zegt. Je weet een extra taal. Hoe goed je deze taal kent is aan jou. Als je ook scholing heb kun je de taal ook lezen en schrijven. Er zijn verschillende talen in het spel. Vooral elfs, dwergs en de common taal van de mensen. Overleg met de HSL voor andere talen.		

Extra levenspunten 1,2,3,4,5,6,7 etc.	Vereist: Vorige niveau	2x niveau
<p>Je bent taaier dan anderen. Het is moeilijker om je omver te krijgen. Je begint met 3 levenspunten en hiermee kun je er meer kopen. De kosten voor extra levenspunten werkt als volgt. De eerste extra levenspunt, niveau 1 kost 2 punten. De volgende niveau 2 kost 4. Niveau 3 kost 6 en zo verder. Dit kan zo ver gaan als je wilt zolang je maar genoeg punten hebt om uit te geven.</p>		

Kracht 1	Vereist: -	2
<p>Je bent sterker dan de meeste wezens. Dit betekent dat je bepaalde dingen kan oppakken of tegenhouden die andere wezens niet kunnen, deuren breken, keien tillen enz. Vraag aan de SL of je genoeg kracht hebt in de situatie.</p>		

Kracht 2	Vereist: Kracht 1	4
<p>Je bent enorm sterk. Niet alleen kan je nog meer dragen of dingen meenemen maar je kan het volgende. Je kan een persoon met je hand aanraken en zeggen 'Kracht 2 houdgreep'. Je hebt hem nu vast en de speler of monster kan niet uit je houdgreep tenzij hij kracht 2 heeft. Je kan een speler of monster met kracht twee ook met zijn tweeën grijpen als de tweede persoon ook een niveau kracht heeft. Pak hem niet echt beet maar speel het een beetje.</p>		

Kruidenkennis	Vereist: -	2
<p>Kruidenkennis geeft je de kennis over enkele basis kruiden en hun werking. Je hebt deze kennis nodig als je kruiden in het bos wilt gaan vergaren. Je kan zonder deze kennis ook kruiden zoeken in het bos maar je zult ze nooit vinden. Verder geeft deze vaardigheid je de kennis om bepaalde eetbare kruiden te vinden en weet je hoe je aloë vera moet gebruiken bij personen.</p>		

Leermeester	Vereist: Niveau 3 vaardigheid	3
<p>Om ambachten, magie en vaardigheden op niveau 3 en hoger te leren heb je een leermeester nodig. Iedere vaardigheid lager dan niveau 3 die je leert van een leermeester kost je 1 ervaringspunt minder. Het levert de leermeester 1 ervaringspunt op na het volbrengen van dit proces. De leerling moet aan het eind van het evenement genoeg ervaringspunten hebben om de vaardigheid te kopen. De Leermeester moet minimaal van een niveau hoger zijn als het niveau vaardigheid dat hij wilt leren aan iemand. Leermeester en leerling(en) stappen naar de SL en melden wat ze willen leren. Je bent hier minimaal twee keer een uur mee bezig. Dit mag absoluut langer. SPEEL HET UIT! Aan het eind van het evenement mogen leermeester en leerlingen hun bonus bij laten schrijven op hun karaktersheet. Een leermeester en een leerling kunnen deze bonus maar een keer per evenement ontvangen. Je mag wel meerdere keren mensen dingen leren op een event. Je krijgt alleen niet nogmaals de bonus.</p>		

Nacht visie	Vereist: -	2
<p>Je ziet 's avonds beter in het donker dan anderen. Dit betekend dat je een klein zaklampje aan mag hebben 's nachts om beter te kunnen zien. Je moet wel een IC verantwoord lampje hebben. De SL zal aan de monsters mededelen dat ze het licht niet kunnen zien als dit relevant is.</p>		

Rijkdom 1	Vereist: -	2
<p>Je bent rijker dan de gemiddelde boer, waarschijnlijk een rijke niet adellijke boer of ambachtsman. Door wat voor reden dan ook heb je een klein beetje rijkdom die je van tijd tot tijd tegemoet komt. Bij aanvang van ieder evenement krijg je 4 zilverstukken.</p>		

Rijkdom 2	Vereist: Rijkdom 1	4
Je bent substantieel rijk. Een rijke handelaar of van lage adel. Voor wat voor reden dan ook krijg je steeds geld. Bij aanvang van ieder evenement krijg je 8 zilverstukken.		
Rijkdom 3	Vereist: Rijkdom 2	6
Je bent rijk. Iemand van adel met veel landerijen of een steenrijke handelaar met veel schepen. Om wat voor reden dan ook kun je als god in Remnant leven. Bij aanvang van ieder evenement krijg je 1 goudstuk en 2 zilver stukken.		
Scholing	Vereist: -	2
Je karakter begint zonder dat je kan schrijven en rekenen. Hiermee kan hij dat wel. Op een of andere manier heeft je karakter scholing genoten. Wees hier creatief me. School? Tutors? Magie? Deze vaardigheid werkt ook in combinatie met extra talen. Als je dit hebt en je neemt een extra taal, dan kan je die ook lezen en schrijven.		
Sterke zintuigen	Vereist: -	2
Je zintuigen zijn sterker dan menig ander wezen. Gehoor, reuk, zicht en proeven. Je kan onder bepaalde omstandigheden vragen aan de SL of je iets ruikt, hoort of ziet dat anderen niet kunnen. Deze zal je dan meer informatie geven. Deze vaardigheid is te combineren met de vaardigheid spoorzoeken voor meer voordelen.		
Verhalen en legendes	Vereist: -	1
<p>Je bent onderwezen in of je hebt zelf verhalen en legendes verzameld. Lokaal of over je vele zwerftochten. Dit kan geschreven en oraal zijn, beide is mogelijk. Verhalen en legendes werkt iets anders dan de andere vaardigheden. Je kan verhalen en legendes zoveel keer nemen als dat je wilt. Je krijgt bij aanvang van het spel geen blaadjes met verhalen maar krijgt dit in de loop van het spel. Als er een situatie in het spel voorkomt waar er een verhaal of legende van toepassing is stap je naar de SL. Je zegt wat je niveau van verhalen en legendes is en aan de hand daarvan geeft de SL je ene blaadje met de relevante verhalen en legendes.</p> <p>De vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden voor de zelfde kosten. Een beginnend karakter kan deze vaardigheid maximaal 5 keer aankopen.</p>		

Dief vaardigheden

Dief vaardigheden	EP kosten
Ambidex	2
Bewusteloos slaan	6
Diefstal 1	4
Diefstal 2	4
Diefstal 3	4
Ontwapen 1	2
Ontwapen 2	4
Ontwapen 3	6
Ontwijken 1	3
Ontwijken 2	5
Ontwijken 3	7
Plunderen	2
Precisie 1	2
Precisie 2	4
Precisie 3	6
Spoorzoeken 1	2
Spoorzoeken 2	2
Vallen zetten/Ontmantelen	1*

* Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.

Ambidex	Vereist: -	2
Je hebt getraind om met twee wapens tegelijkertijd te vechten. Je kan nu twee eenhandige wapens tegelijkertijd gebruiken.		

Bewusteloos slaan	Vereist: Precisie 1	6
Je weet precies waar je iemand moet raken om hem bewusteloos te slaan. In het spel werkt het als volgt. Je moet iemand besluipen, hij mag absoluut niet weten dat je er bent. Dan moet je heel licht hem aanraken in zijn rug en 'Subdue' roepen. Het slachtoffer valt bewusteloos neer voor 10 minuten. Hij is weer wakker te makken door hem flink heen en weer schudden en een paar kletsen op zijn wang. De Speler/Monster wordt wakker met ongelooflijke koppijn.		

Diefstal 1	Vereist: -	4
<p>Je hebt hebberige handjes. Dit stelt je in staat om de inhoud van de buidels of objecten te stelen van spelers en monsters. Diefstal gaat als volgt. Als dief heb je een rol met gekleurde stickers. Als je een buidel of een object wilt stelen dan moet je 3 stickertjes hierop plakken. Lukt je dit zonder gezien te worden dan mag je het slachtoffer aanspreken en laten zien dat je drie stickers geplakt hebt. De speler of het monster in kwestie zal daarna het object aan jou geven of vertellen dat jij het hebt. Let op met persoonlijke spullen van een ander. Bescherm en behandel ze beter dan je met je eigen spullen zou doen! Mocht het slachtoffer de spullen niet af willen of kunnen geven zoek dan een SL op zodat het object op je karaktersheet bijgeschreven kan worden.</p>		

Diefstal 2	Vereist: Diefstal 1	4
<p>Hetzelfde als diefstal 1 maar je hoeft nu alleen nog 2 stickers te plakken. Je bent nu ook in aanraking gekomen met het dieven gilde. Deze vinden het niet erg dat je steelt maar je moet wel je deel betalen aan het gilde. Het nadeel is dat dit gilde je opdrachten kan geven. Een dief in slecht aanzien met de gilde brengt vervelende consequenties. Het voordeel is dat je nu onderwereld contacten hebt. Denk aan informatie en de zwarte markt.</p>		

Diefstal 3	Vereist: Diefstal 1 + 2	4
<p>Hetzelfde als diefstal 1 en 2 maar je hoeft maar 1 sticker te plakken op een object of buidel. Je bent nu een meester dief. Je hebt toegang tot de geheimen van het gilde en de beste contacten voor gestolen waar. Je schulden en plichten aan het gilde zijn nog groter geworden</p>		

Ontwapen 1	Vereist: -	3
<p>Je kan door middel van een trucje je vijand zijn wapen laten vallen. Tijdens een gevecht wanneer je met je wapen het wapen van je vijand raakt mag je 'disarm' roepen. Je vijand moet dan zijn wapen laten vallen. Dit kan je 1 keer per encounter doen. Dit werkt niet op tweehandige wapens.</p>		

Ontwapen 2	Vereist: Ontwapen 1	5
<p>Hetzelfde als ontwapen 1 maar dan 3 keer per encounter. Dit werkt niet op tweehandige wapens</p>		

Ontwapen 3	Vereist: Ontwapen 2	7
<p>Hetzelfde als Ontwapen 1 en 2 maar dan 5 keer per encounter. Tweehandige wapens worden nu ook beïnvloed.</p>		

Ontwijken 1	Vereist: -	3
<p>Je bent getraind om in hand tegen hand gevecht slagen te ontwijken. Als je geraakt word door een handwapen in gevecht kun je roepen DIRECT 'dodge'. Je moet gelijk een overdreven ontwijkende beweging maken. Je hebt nu geen schade gekregen van deze aanval. Je mag dit ook gebruiken om een ontwapen tegen te gaan ook hierbij geldt dat je meteen moet 'dodge' moet zeggen. Dit kan je niet gebruiken tegen afstand wapens en magie. Je mag niet meer dan klasse 1 pantser dragen. Dit kan je 1 keer per encounter doen.</p>		

Ontwijken 2	Vereist: Ontwijken 1	5
<p>Hetzelfde als ontwijken 1 maar dan in totaal 3 keer per encounter.</p>		

Ontwijken 3	Vereist: Ontwijken 2	7
Hetzelfde als ontwijk 1 en 2 maar dan in totaal 5 keer per encounter.		
Plunderen	Vereist: -	2
Monster kunnen altijd spullen bij zich hebben. Met deze vaardigheid mag je monsters kaalplukken van moeilijker te vinden spullen die ze bij zich hebben. Dit zijn vaak voorwerpen die verstopt zijn. Tevens kunnen mensen zonder alertheid niet zien dat je spullen geplunderd hebt. De monsters geven dit af als je zegt dat je ze plundert.		
Precisie 1	Vereist: -	2
Je weet precies hoe je tussen de lagen pantser door kan steken. Dit kan alleen gedaan worden met een eenhandig wapen. Wanneer je iemand raakt moet je direct zeggen 'through'. Dit betekent dat je direct schade doet op zijn levenspunten en het pantser negeert. Je kan dit 1 keer per encounter gebruiken.		
Precisie 2	Vereist: Precisie 1	4
Hetzelfde als precisie 1 maar dan in totaal 3 keer per encounter.		
Precisie 3	Vereist: Precisie 2	6
Hetzelfde als precisie 1 en 2 maar dan in totaal 5 keer per encounter.		
Spoorzoeken 1	Vereist: -	2
Je weet hoe je sporen moet zoeken. Je bent bedreven in het zoeken van sporen. Je kan sporen vinden op de meeste terreinen als diegene die je zoekt niet de moeite heeft gedaan om zijn sporen te wissen. Je kan ook ruwweg schatten om hoeveel personen dit gaat en wat voor dieren.		
Spoorzoeken 2	Vereist: Spoorzoeken 1	2
Je bent een meester in het zoeken van sporen. Zelfs al proberen ze het spoor te maskeren en ook al zijn ze oud kun je ze nog vinden. Alleen de meest onmogelijke sporen kun je niet vinden. Je kan precies zien hoeveel personen de sporen hebben gemaakt en om welke beesten het gaat.		
Vallen zetten/Ontmantelen	Vereist: -	1
<p>Je weet hoe je vallen en strikken moet zetten voor mensen en beesten en je weet hoe je ze moet ontmantelen. Deze vaardigheid werkt net zo als verhalen en legenden. Je kan net zoveel in deze vaardigheid stoppen als je wilt. Wanneer je iets moet ontmantelen of wanneer je een val wilt maken stap je naar de SL en geeft hem je niveau. Die vertelt wat je ziet met vallen ontmantelen of wat je er aan kan doen. De vuistregel voor acties met deze vaardigheid is dat ieder niveau 1 minuut aan tijd kost. Dus een val niveau 10 ontmantelen kost 10 minuten.</p> <p>De vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden voor de zelfde kosten. Een beginnend karakter kan deze vaardigheid maximaal 5 keer aankopen.</p>		

Krijger vaardigheden

Krijger vaardigheden	EP kosten
Standvastig	6
IJzeren wil 1	6
IJzeren wil 2	8
IJzeren wil 3	12
Kruisbogen	2
Handbogen	2
Pantser training	2
Stormram 1	2
Stormram 2	4
Stormram 3	6
Tweehandig wapens	2
Vuurwapens	2

Standvastig	Vereist: -	6
<p>Er is weinig dat je van je plaats kan verschuiven. Je bent een rots. Wind nog kracht kan je van je plek verschuiven. Je bent immuun voor het commandowoord 'strike'. Als dit op je wordt gebruikt dan moet je roepen 'no effect'. Als de aanval schade deed dan doet dat het wel. Je wordt alleen niet om geslagen.</p>		

IJzeren wil 1	Vereist: -	6
<p>Je bent taai van geest en moedig. Angst en fascinatie spreuken en effecten hebben geen effect op je. Waar anderen in angst wegrennen staar jij stoïcijns de angst in de ogen aan. Je wordt ook niet spontaan vrienden met een wild vreemde. Als dit gebruikt wordt roep je 'no effect'.</p>		

IJzeren wil 2	Vereist: IJzeren wil 1	8
<p>Je bent niet alleen moedige maar je hebt ook discipline. Waarheid en vergeet spreuken en effecten hebben geen effect op je. Je kan met je stalen discipline dit gewoon wegdrukken. In dit geval mag je kiezen of je 'no effect' roept of dat je net doet alsof dit wel effect op je heeft.</p>		

IJzeren wil 3	Vereist: IJzeren wil 2	12
<p>Je geest is een fort waar niets door komt. Razernij spreuken en effecten zorgen er niet voor dat jij je controle verliest. Als dit gebruikt wordt roep je 'no effect'.</p>		

Handbogen	Vereist: -	2
<p>Je bent in staat om bogen te gebruiken en onderhouden. Het grootste deel van de tijd kun je je pijlen weer terug vinden en repareren. Je hoeft niet bij te houden hoeveel pijlen je hebt. IC weet je hoe je pijlen moet maken.</p>		

Kruisbogen	Vereist: -	2
Je bent in staat om kruisbogen te gebruiken en onderhouden. Het grootste deel van de tijd kun je je bolts weer terug vinden en repareren. Je hoeft niet bij te houden hoeveel bolts je hebt. IC weet je hoe je bolts moet maken.		
Pantser training	Vereist: -	2
Je bent meer getraind met pantser dan andere mensen. Je kan pantser klassen 'stapelen' en bij elkaar optellen. Dit betekent dat je klasse 1 pantser kan combineren met klasse 2 pantser. Als je nu een gambeson en een maliën shirt draagt tel je pantser punten bij elkaar op. Dit betekent dat je nu 3 pantser punten hebt in plaats van 2.		
Stormram 1	Vereist: Kracht 1	2
Een obstakel is er om doorheen te rammen. Wanneer je iemand raakt moet je direct roepen 'strike'. De persoon in kwestie wordt direct 5 meter terug geslagen en komt op de grond terecht. Je kan dit 1 keer per encounter gebruiken.		
Stormram 2	Vereist: Stormram 1	4
Hetzelfde als Stormram 1 maar dan in totaal 3 keer per encounter.		
Stormram 3	Vereist: Stormram 2	6
Hetzelfde als Stormram 1 en 2 maar dan in totaal 5 keer per encounter.		
Tweehandige wapens	Vereist: -	2
Je kan tweehandige wapens gebruiken.		
Vuurwapens	Vereist: -	2
Je bent in staat om vuurwapens te gebruiken. Bij het aankopen van deze vaardigheid krijg je genoeg kogels en buskruit voor 10 schoten. Vuurwapens doen altijd 1 'through'schade.		

Ambachten

Dit zijn beroepen die dingen kunnen maken. Van boer tot smid tot mineur tot steenhouwer tot speelgoedmaker. Een ambacht helpt je aan geld of anders handelswaar om te kunnen krijgen wat je wil of nodig hebt. Alle ambachten zijn op hun eigen manier belangrijk in de wereld. Een jager is op het eerste gezicht misschien minder belangrijk als bijvoorbeeld de smid of de dokter maar ook die moeten een keer eten. Hier beneden staan de 4 belangrijkste ambachten en een algemene ambacht vaardigheid voor de rest van de mogelijke ambachten. Je moet het vorige niveau hebben gekocht om het volgende niveau te kunnen kopen.

Ambachten	EP kosten
Ambacht	2/4/6/8
Alchemist	2/4/6/8
Apotheker	2/4/6/8
Dokter	2/4/6/8
Smid	2/4/6/8

Ambacht

Je kunt het zo gek niet bedenken of het is een ambacht. Steenhouwer en boer zijn er maar een paar. Deze algemene vaardigheid wordt gebruikt om de vele creatieve ambachten te simuleren waar je maar op kan komen. Er moet bij worden gezegd dat deze ambacht minder goed uit zijn gewerkt dan de 4 anderen in deze lijst. Als je een andere ambacht wil, overleg dit van tevoren met de spelleiding. Ambachten zijn er ook voor om grondstoffen te vergaren. Dit is een goede manier om aan geld te komen.

Ambacht 1	Vereist: -	2
Je bent een beginner in je vak. Je kan de basis maar meer niet. Als je ambacht een vergarend ambacht is zoals houthakker of mineur dan kan je vanaf dit niveau grondstoffen vergaren.		

Ambacht 2	Vereist: Ambacht 1	4
Je bent bekwaam in je vak. Alle gewone dingen in je vak kan je doen.		

Ambacht 3	Vereist: Ambacht 2	6
Je bent een professional. Je bent in staat om alles te doen behalve de meest exotische en moeilijke facetten van je vak.		

Ambacht 4	Vereist: Ambacht 3	8
Je bent een meester in je vak. Je bent bekwaam in alle denkbare facetten van je vak. Je krijgt de titel meester voor het ambacht wat je uitoefent.		

De Alchemist

Alchemisten werken met de magiestromen om hen heen en buigen deze door middel van vaststaande rituelen om tot bruikbare energie voor hun eigen doeleinden. Alchemisten anders dan magiërs hebben geen bron van hun magie. Ze gebruiken de magie als een ander stuk gereedschap in hun vak. Er zal maar sporadisch een alchemist zijn die ook een magiër is. De meeste alchemisten vinden dit zelfs een belediging als je ze een magiër noemt. De magie is een gereedschap waar ze lang voor hebben moeten oefenen om dat te kunnen gebruiken niet het bla bla wat een magiër doet. Alchemisten benaderen de wereld wetenschappelijk en zijn minder van geloofsovertuigingen. Alchemisten zijn in staat zeer precies en secuur te werken om zo de meest moeilijke dingen voor elkaar te krijgen. Ze maken de magische grondstoffen die de ambachtslieden nodig hebben om hun voorwerpen magisch te maken en de alchemist is de persoon die buskruit maakt. Alchemisten kunnen ook grondstoffen zuiveren en het zo makkelijker maken voor zowel de dokter, ambachtslieden en apothekers om hun werk te doen. Alchemisten zijn ook onmisbaar bij het aanzetten van een kunstmatig lichaamsdeel aangezien hun vermogen om magische energie om te buigen en te gebruiken zorgt voor de communicatie tussen zenuwen en spieren en het kunstmatige lichaamsdeel. Alchemisten zijn veelzijdig en worden door andere beroepen gewaardeerd voor hun vermogen om hun werk makkelijker te maken en te ondersteunen.

De rituelen van een alchemist vinden plaats in een cirkel maar anders dan bij een ritualist hoeft de alchemist niet in zijn cirkel te staan. De cirkel is er voor het proces en om het proces binnen de cirkel te houden. De alchemist geeft met symbolen in de cirkel aan wat hij/zij achtereenvolgens wil dat er met het object/grondstof gebeurt. Vervolgens sluit de alchemist de cirkel en activeert het proces. Dit loopt dan door de symbolen heen die de alchemist heeft beschreven en is ook tussentijds niet te onderbreken tenzij er een magie opheffen spreuk wordt gebruikt.

Alchemist 1	Vereist: -	2
Dit niveau geeft toegang tot recepten van niveau 1 en symbolen die de alchemist nodig heeft voor zijn/haar werk.		

Alchemist 2	Vereist: Alchemist 1	4
Dit niveau geeft toegang tot recepten van niveau 2 en symbolen die de alchemist nodig heeft voor zijn/haar werk. Vanaf dit niveau kan de alchemist experimenteren met eigen recepten ontwikkelen.		

Alchemist 3	Vereist: Alchemist 2	6
Dit niveau geeft toegang tot recepten van niveau 3 en symbolen die de alchemist nodig heeft voor zijn/haar werk.		

Alchemist 4	Vereist: Alchemist 3	8
Dit niveau geeft toegang tot recepten van niveau 4 en symbolen die de alchemist nodig heeft voor zijn/haar werk.		

Magisch Architect	Vereist: Alchemist 3	3
Deze vaardigheid maakt het mogelijk om gebouwen op een magische wijze te bouwen. Nog steeds heb je alle grondstoffen nodig die je normaal ook zou gebruiken alleen zet je het nu magisch in elkaar. Anders dan de andere rituelen van de alchemist vereist dit wel de volle concentratie van de alchemist. De symbolen hiervoor moeten zowel op de grond als in de lucht getekend worden. Dit hele proces duurt 10 minuten in volle concentratie. Afgeleid worden betekend opnieuw beginnen.		

De Apotheker

De apotheker is de kruidenkenner van deze wereld. Zij zijn degenen die de dokter voorzien van zijn medicijnen en die de kruiden en verwerkingen van kruiden tot in de puntjes willen leren beheersen. De apotheker haalt zijn voldoening uit de kennis die vergaard is en de kennis die er nog te vergaren is. De wereld van de kruiden en de verwerkingen kent nog vele mysteries die wachten op een oplossing. Een apotheker is afhankelijk van recepten voor de uitvoering van zijn werk. Deze recepten moeten apart worden aangekocht. De recepten kunnen worden aangekocht per niveau. Deze recepten kosten per niveau 3 punten.

Apotheker 1	Vereist: Kruidenkennis	2
Op niveau 1 leert de apotheker kruiden kennen die voorheen nog onbekend waren. Op niveau 1 leert de apotheker ook drie nieuwe verwerkingswijzen. Deze zijn thee maken, een decoctie(afkooksel) maken en een siroop maken. Om thee te kunnen maken heeft de apotheker een theepot nodig. Voor de decoctie en siroop is een andere verwarmbare pot nodig en flesjes om het te bewaren. De flesjes dienen ook verzegeld te kunnen worden. Aangezien dat niet mag met echte was zegels tenzij je in de vuurkuil zit mag er ook een draadje om het flesje geknoopt worden. Let op met glazen flesjes dat deze kapot kunnen gaan als ze bijgedragen worden tijdens het spelen.		
Apotheker 2	Vereist: Apotheker 1	4
Op niveau 2 leert de apotheker weer meer kruiden kennen en daarnaast ook twee andere verwerkingswijzen. De apotheker kan nu ook tinctuur en een wond pap maken. Voor de tinctuur is een grotere afsluitbare pot nodig en flesjes, zegel touwtjes of zegelwas en eventueel een druppelpipet. Verder heb je een plek nodig waar je een tijdje je brouwsel kan laten rusten. Voor de wond pap heb je een vijzel nodig en katoenen doeken.		
Apotheker 3	Vereist: Apotheker 2	6
Op niveau 3 leert de apotheker weer wat meer kruiden en twee nieuwe verwerkingswijzen. De apotheker kan nu een olie extract maken en een poeder maken. Voor een olie extract is een stoomdestillatie opstelling nodig of iets wat daarbij in de buurt komt. Het hoeft niet precies kloppend (lees duur en kostbaar) te zijn zolang de functie maar overkomt. Je hebt voor het eindproduct weer flesjes nodig en weer zegeltouwtjes of zegelwas. Om een poeder te maken heb je een vijzel, potjes en zegeltouwtjes of zegelwas nodig.		
Apotheker 4	Vereist: Apotheker 3	8
Op dit niveau leert de apotheker weer wat meer kruiden en twee nieuwe verwerkingswijzen. De apotheker kan nu zalf maken en de apotheker weet nu hoe hij kruiden kan roken. Voor zalf maken zijn potjes en een grotere pot noodzakelijk. Voor de potjes zalf zijn weer zegeltouwtjes of zegelwas nodig. Voor het roken heb je geen extra benodigdheden nodig.		

Giffen kennis 1	Vereist: Kruidenkennis	1
Je hebt kennis van een aantal zwak giftige kruiden. Je kan deze giffen gebruiken zonder jezelf te vergiftigen. Giffen maken zelf kun je nog niet.		
Giffen kennis 2	Vereist: Giffenkennis 1	2
Je hebt kennis van een aantal gemiddeld zwak giftige kruiden. Je kan deze giffen gebruiken zonder jezelf te vergiftigen. Om giffen te maken heb je apotheker niveau 3 nodig.		
Giffen kennis 3	Vereist: Giffenkennis 2	3
Je hebt kennis van een aantal gemiddeld giftige kruiden. Je kan deze giffen gebruiken zonder jezelf te vergiftigen. Om giffen te maken heb je apotheker niveau 3 nodig.		
Giffen kennis 4	Vereist: Giffenkennis 3	4
Je hebt kennis van een aantal gemiddeld sterk giftige kruiden. Je kan deze giffen gebruiken zonder jezelf te vergiftigen. Om giffen te maken heb je apotheker niveau 3 nodig.		
Giffen kennis 5	Vereist: Giffenkennis 4	5
Je hebt kennis van een aantal sterk giftige kruiden. Je kan deze giffen gebruiken zonder jezelf te vergiftigen. Om giffen te maken heb je apotheker niveau 3 nodig.		

De Dokter

Dit is de niet magische heler, de verbinder van wonden en de persoon die de pijlen uit je borstkas haalt als deze vast zitten. Hij heeft geen magie om mensen gelijk te genezen. Hij heeft zijn blote handen, kennis en gereedschap om mensen en andere wezens er weer bovenop te brengen. Hij is de 'goedkoopste' manier om veel mensen te genezen over een langere periode. Hij kan mensen nog sneller helpen als hij de hulp krijgt van de spullen van de apotheker. De dokter zal vaak bij de apotheker op bezoek komen.

EHBO'er	Vereist: -	1
Je kan een verbandje aanleggen zodat de persoon niet doodbloed. De persoon krijgt hiermee geen levenspunt terug maar je hebt wel iets meer tijd om hem bij de dokter te krijgen.		

Dokter 1	Vereist: EHBO'er	2
Je kan een aantal basis handelingen van een dokter verrichten. Je kan verband aanleggen en wonden ontsmetten. De persoon krijgt er een levenspunt mee terug en oppervlakkige wonden genezen hierdoor goed.		

Dokter 2	Vereist: Dokter 1	4
Je Je kan nu iets meer handelingen verrichten nog. Je kan diepere wonden goed ontsmetten en je kan wonden hechten. De persoon die je behandelt krijgt er twee levenspunten mee terug.		

Dokter 3	Vereist: Dokter 2	6
Je kan mensen nu opereren. Dit is te gebruiken om bijvoorbeeld vreemde voorwerpen uit wonden te halen. De personen die door jou zijn geholpen krijgen 3 levenspunten meteen terug.		

Dokter 4	Vereist: Dokter 3	8
Je bent een meester in het genezen van mensen. Als jij het niet kan dan is er alleen nog magie om het op te lossen. Je kunt nu ook kunstmatige ledematen helpen aanzetten.		

De Smid

Leerling smid	Vereist: -	2
<p>Je bent in opleiding tot smid. Op dit niveau kan je nog niet veel zelf maken en ben je meer de ondersteuning voor de smid. Je leert door de ondersteuning die je de smid geeft en door het werk wat de smid doet. Je kan door de kunst af te kijken wel al studs en spijkers maken. Zelfs buizen en stukjes hekwerk beginnen erin te komen.</p>		
Smid 1	Vereist: Leerling smid	4
<p>Je hebt al een beetje ervaring in de smidse. Op dit niveau kan je kleine alledaagse dingen smeden die niet te moeilijk zijn nog. Je kan ook pantser en wapens repareren. Op dit niveau kan je de kogels maken voor een vuurwapen</p>		
Smid 2	Vereist: Smid 1	6
<p>Je krijgt het smeden steeds meer in de vingers. Je kan op dit niveau ook wapens en pantser zelf maken naast de alledaagse dingen die je kan smeden. Je leert ook hoe je magische wapens en pantser kan repareren.</p>		
Smid 3	Vereist: Smid 2	8
<p>Je hebt het smeden helemaal in de vingers. Het normale smeden heeft voor jou geen geheimen meer. Op dit niveau kan je magische wapens en magisch harnas maken.</p>		

Magie

Met magie beïnvloed je de wereld door middel van het gebruik van energieën en energiestromen. Om magie te kunnen gebruiken heb je een focus en een bron van je magie nodig.

De bron:

De bron van je magie is datgene dat ervoor zorgt dat je magie hebt leren gebruiken. Dit kan bijvoorbeeld een entiteit/god zijn voor een priester of sjamaan, een element voor magiërs en andere soortige tovenaars en voor druides is dit de natuur.

De focus:

Een focus is voor iedereen persoonlijk. Een focus is datgene wat jouw magie vanuit je bron naar buiten begeleidt en datgene waar jij als magiër of ander soortig magie bedrijver aan vast houdt. Denk bijvoorbeeld aan een spreukenboek, een stok, een ring, een zwaard, etc. Een focus moet zijn afgestemd op zijn eigenaar. Dit wordt gedaan door middel van een ritueel waarin je je bron vraagt om de focus die jij kiest te aanvaarden en waarbij jij je eigen identiteit over je focus uitspreidt en je focus ook vraagt voor jou te werken. Een focus is niet uit te lenen en werkt alleen voor jou. Een focus kan ook kapot gaan. Als dit het geval is zal deze of gerepareerd of vervangen moeten worden. Ook na reparatie zal een focus opnieuw moeten worden afgestemd. Je kan er ook voor kiezen om een focus te vervangen. Ook hierbij moet de nieuwe focus weer worden afgestemd. Een spreuken beoefenaar kan maar 1 focus hebben. Als hij een ritueel doet om een ander voorwerp een focus te maken dan vervalt automatisch de oude.

Er zijn binnen het systeem een aantal algemene spreuken die voor iedereen met de magie vaardigheid aan te kopen zijn. Daarnaast zijn er 7 specialisaties. Dit zijn licht, duister, genezing, aarde, water, vuur en lucht. Je kan 1 specialisatie aankopen mocht je dat willen en die telt voor alle magie niveaus. Dit geeft je toegang tot de specialisatie spreuken. De uitzondering hierop is genezing. Deze mag gekozen worden naast een andere specialisatie. De genezing gaat vanaf dan wel trekjes vertonen van de andere specialisatie. Mocht je dus vuur en genezing hebben als specialisaties dan branden wonden bijvoorbeeld dicht in plaats van dat ze netjes dicht trekken. Ze laten nog steeds geen littekens achter maar de genezing brandt wel meer dan.

Je gebruikt een spreuk door je focus duidelijk zichtbaar vast te houden, de incantatie duidelijk uit te spreken, en de eventuele ontvanger van de spreuk duidelijk aan te wijzen. Hierna spreek je duidelijk de naam van de spreuk uit. Als er ergens in dit proces iets mis gaat, je schade krijgt tijdens de incantatie, of de incantatie is niet duidelijk te verstaan of te snel uitgesproken dan heeft de spreuk geen effect.

Bij magie niveau 1 krijg je de spreuk detecteer magie die je kan gebruiken. Per magie niveau die je aankoopt krijg je 5 MP. Je kan daarna de andere spreuken aankopen en de punten die het je kost om de spreuk te kopen zijn ook de MP die je er dan bij krijgt. Als je een niveau 1 spreuk koopt kost je dat 1 EP en dat geeft je dus de spreuk en 1 MP. Een niveau 2 spreuk kost 2 EP en geeft je 2 MP.

Het is voor een nieuwe speler niet mogelijk om magie niveau 3 of hoger aan te kopen. Deze zijn in het spel te verdienen en aan te leren.

Mana punten kunnen twee keer per dag worden aangevuld. Een keer in de ochtend en een keer in de avond. Dit doe je doormiddel van een klein ritueel. Dit ritueel mag bijvoorbeeld een meditatie zijn of een gebed aan je god. Dit duurt 10 minuten en geeft je alle MP terug. De momenten die wij adviseren zijn de momenten na het ontbijt en na het avondeten.

De opbouw van spreuken is als volgt.

Naam De spreuk zijn naam staat links boven in de hoek.

Kost geeft aan hoeveel het kost om de spreuk aan te kopen. En hoeveel MP het kost om de spreuk te gebruiken.

Duur geeft aan hoe lang de spreuk duurt. Als er een * staat betekent dat er een bijzonderheid bij de duur in beschrijving staat aangegeven. Er zijn vaste dueren voor spreuken. Dit zijn: direct, 1 minuut, 10 minuten en 1 uur.

Bereik geeft aan hoe ver de spreuk kan komen. Hier zijn vaste waardes voor.

- * **Persoonlijk:** dit is enkel en alleen op of voor de gebruiker van de spreuk.
- * **Aanraking:** alleen het voorwerp of persoon dat aangeraakt word.
- * **Meters:** Binnen het aantal gegeven meters heeft de spreuk effect. Dit is enkel alleen op één persoon of voorwerp. Tenzij anders aangegeven.
- * **Radius:** Dit is in het gebied om de gebruiker van de spreuk. En zal in meters aangegeven worden.

Incantatie: Dit is de incantatie die duidelijk uitgesproken dient te worden. [bron] wordt vervangen met je bron van magie. Bijv. voor magisch wapen en je bron is De Betrouwbare: Strijd met de kracht van De Betrouwbare.

Beschrijving: Geeft de beschrijving van het effect en de werking van de spreuk. Hier staan ook eventuele bijzonderheden

Magie vaardigheden

Magie vaardigheden	EP kosten
Magie 1	2
Magie 2	4
Magie 3	6
Magie 4	8
Magie 5	10
Mana	1 *
Pantser magiër	4
Scrolls	2
Specialisatie	5
Spreuk 1	1
Spreuk 2	2
Spreuk 3	3
Spreuk 4	4
Spreuk 5	5

* Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.

Magie 1		2
Je kent de basis van de magie. Hiermee is de mogelijkheid om algemene niveau 1 spreuken te kunnen leren. Je krijgt detecteer magie gratis als spreuk er bij.		
Magie 2	Vereist: Magie 1	4
Hiermee is de mogelijkheid om algemene niveau 2 spreuken te kunnen leren.		
Magie 3	Vereist: Magie 2	6
Hiermee is de mogelijkheid om algemene niveau 3 spreuken te kunnen leren.		
Magie 4	Vereist: Magie 3	8
Hiermee is de mogelijkheid om algemene niveau 4 spreuken te kunnen leren.		
Magie 5	Vereist: Magie 4	10
Hiermee is de mogelijkheid om algemene niveau 5 spreuken te kunnen leren.		
Mana	Vereist: Magie 1	1
Hiermee maak je mogelijk om vaker je spreuken te kunnen gebruiken. Deze vaardigheid kun je meerdere keren aankopen.		
Pantser magiër	Vereist: Magie 1	4
Hiermee is het mogelijk om als een magiër alle soorten pantser te kunnen dragen. En Kunstmatige lichaamsdelen te kunnen hebben.		
Scrolls	Vereist: Magie 1	2
Het is mogelijk om je spreuken op bijv. papier of steen te schrijven. Het kost je MP om het op te kunnen schrijven.		
Specialisatie	Vereist: Magie 1	5
Je kiest een van specialisaties: Aarde, Duister, Licht, Lucht, Vuur, Water en Genezing. Dit geeft je toegang tot de specialisatie spreuken. Ja kan specialisatie spreuken aankopen van de magie niveaus waar je toegang tot hebt. Bij het aankopen van deze vaardigheid. Mag je één niveau 1 spreuk uit je specialisatie kiezen. Deze krijg je gratis.		

Spreuken overzicht

Niveau	Algemeen	Vuur	Water	Aarde	Lucht	Licht	Duisternis	Genezing
Magie 1	Alarm	Licht	Kalmeer persoon	Bescherm magie	Dierentaal	Hint	Bescherm magie	Effect uitstellen
	Barrière	Moed	Moed	Reparatie	Hint	Licht	Effect uitstellen	Genees wond
	Detecteer magie	Vuur creëren	Water creëren	Schildversterking	Schildversterking	Moed	Zegel	Kalmeer persoon
	Magisch wapen			Zegel				Reiniging
	Magische kogel							
	Magische markering							
Magie 2	Gids	Fascinatie	Angst	Fascinatie	Struikel	Effect verwijderen	Struikel	Effect verwijderen
	Effect herkennen	Magie overdragen	Magie overdragen	Sterkte 1	Verstaan	Sterkte 1	Zwakte 1	Effecten uitstellen
	Magische kogel	Sterkte 1	Sterkte 1	Struikel	Windvlaag	Verstaan	Angst	Genees wond
	Ontwapen	Zwakte 1	Zwakte 1		Zoeken	Zoeken	Slaap	Slaap
	Schild (magisch)							
Magie 3	Effect bescherming	Sterkte 2	Sterkte 2	Bind	Afstoot	Sterkte 2	Vergeet	Genees wond
	Magische kogel	Verhit voorwerp	Visioen	Magisch pantser	Vergeet	Visioen	Zwijg	Narcose
		Zwakte 2	Zwakte 2	Sterkte 2	Zwijg	Waarheid	Zwakte 2	

Spreuken

Niveau 1

Alarm	Kost: 1	Duur: 1 uur *	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] waak voor mij.		
Beschrijving:	Er wordt een alarm geplaatst op een object. Dit moet OC duidelijk zichtbaar zijn (met) dat er alarm op het object zit. Andere personen die vervolgens het object open maakt of verplaatst. Moeten ALARM blijven schreeuwen gedurende één minuut.		

Barrière	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] bescherm mij.		
Beschrijving:	Zet een markering op de grond. Deze mag maximaal 3 meter breed en hoog zijn. Hier kan niks doorheen. Niet fysiek of magisch.		

Bescherm magie	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] bescherm deze magie.		
Beschrijving:	De spreuk beschermt één ander magisch effect. Dit zorgt er voor dat eerst de beschermingsspreuk verwijderd dient te worden voordat het andere magisch effect verwijderd kan worden. Als het originele magische effect afloopt door duur verdwijnt het effect van bescherm magie ook.		

Detecteer magie	Kost: 1	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter radius
Incantatie:	[bron] laat mij de mystieke stroming zien.		
Beschrijving:	Binnen de radius kun je zien wat magisch is. Dit kunnen voorwerpen of personen zijn.		

Dierentaal	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Persoonlijk/aanraking
Incantatie:	Met [bron] leg ik contact met de natuur.		
Beschrijving:	Het is mogelijk met dieren begrijpelijk te communiceren. Het is nog steeds mogelijk om in andere talen te communiceren naar andere wezens.		

Effect uitstellen	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] verhinder de magische stroming.		
Beschrijving:	Eén effect wordt uitgesteld totdat de spreuk is afgelopen. Hierna loopt het originele verder vanaf het moment dat het gestopt is. Het effect kan magisch of niet magisch zijn.		

Genees wond 1	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] help het herstel van het lichaam.		
Beschrijving:	Het geneest één verloren LP.		

Hint	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Persoonlijk
Incantatie:	[bron] help mij helder te zien.		
Beschrijving:	Na het uitspreken stelt de gebruiker van de spreuk één vraag of één vraag over een dilemma. Hierop krijgt de gebruiker een hint hoe de vraag of het dilemma op te lossen.		

Kalmeer persoon	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Incantatie:	[Bron] kalmeer deze persoon		
Beschrijving:	De persoon kalmeert. Effecten zoals Angst en Razernij worden hiermee stop gezet.		

Licht	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] verlicht mijn pad		
Beschrijving:	Het aangeraakte voorwerp geeft licht voor de duur van de spreuk.		

Magisch wapen	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Strijd met de kracht van [bron].		
Beschrijving:	Het wapen doet 1 magische schade. Bij de slag van het wapen roep je "Magic". Bij een specialisatie mag je het effect omzetten naar dat van je specialisatie. Met uitzondering van genezing. Bijv. bij de specialisatie lucht roep je "Air".		

Magische kogel 1	Kost: 1	Duur: direct	Bereik: 10 meter
Incantatie:	[Bron] Help mij te overwinnen		
Beschrijving:	Het vuurt een magische kogel af op één ander wezen. Deze doet 1 magische through schade. Bij een specialisatie mag je het effect omzetten naar dat van je specialisatie. Met uitzondering van genezing. Bijv. bij de specialisatie aarde roep je "Earth".		

Magische markering	Kost: 1	Duur: direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] Markeer wat ik aanraak		
Beschrijving:	Je markeert wat je aanraakt met je magie. Hiermee kun je zichtbaar of onzichtbaar een klein magische teken plaatsen. Maak duidelijk dat het teken er is. Dit kan bijv. met een potlood het teken te plaatsen. Zet er bij als het onzichtbaar is.		

Moed	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] geef mij moed		
Beschrijving:	De persoon wordt zelfverzekerd voor de tijd van de spreuk. En wordt gedurende deze tijd niet bang.		

Reiniging	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Reinig [onderwerp] met de kracht van [bron]		
Beschrijving:	Wonden, water of voedsel kunnen hiermee gereinigd worden. Dit voorkomt infecties en ziektes.		

Reparatie	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] Repareer dit [object]		
Beschrijving:	Het repareert schild, pantser, voorwerp of kunstmatig lichaamsdeel met één verloren AP. Een kunstmatig lichaamsdeel kan niet volledige hersteld worden met deze spreuk.		

Schildversterking	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] versterk mijn schild		
Beschrijving:	Het schild is voor de duur van de spreuk niet kapot te krijgen. Met uitzondering van de spreuk Versplinter.		

Vuur creëren	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] Creëer een vlam		
Beschrijving:	Er wordt vuur gemaakt. Hiermee kun je bijv. een haard, een kaars, een lont, of een tent aansteken.		

Water creëren	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] Creëer puur water		
Beschrijving:	Op het punt van aanraking komt er zuiver water. Dit kan maximaal een emmer vullen.		

Zegel	Kost: 1	Duur: 1 uur	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] verzegel dit [object]		
Beschrijving:	Het aangeraakte voorwerp is verzegeld en kan niet geopend worden. Het beschermt niet tegen fysiek geweld. En kan bijv. met een breekijzer of brute kracht open gemaakt worden.		

Niveau 2

Angst	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Incantatie:	[Bron] Maak mij hun ergste nachtmerrie. Laat ze beven van angst.		
Beschrijving:	De persoon/wezen wordt doods bang voor de persoon die de spreuk heeft uitgesproken. En probeert er op het best van zijn kunnen uit de buurt te blijven.		

Effect herkennen	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] Help mij te herkennen wat de effecten zijn op [dit object/persoon]		
Beschrijving:	Hiermee weet je welk effect of effecten op een voorwerp of persoon zijn.		

Effect verwijderen	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] Help mij de effecten te verwijderen van [dit object/persoon]		
Beschrijving:	Eén effect wordt hiermee verwijderd. Dit is op keuze van de persoon die de spreuk uitspreekt		

Effecten uitstellen	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[Bron] Help mij de effecten uitstellen tot later op [dit object/persoon]		
Beschrijving:	Alle effecten wordt uitgesteld totdat de spreuk is afgelopen. Hierna lopen de originele effecten verder vanaf het moment dat het gestopt is. De effecten kan magisch of niet magisch zijn.		

Fascinatie	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Incantatie:	Je vindt mij aardig, je doet me niets. Dankzij [Bron] ben jij mijn grootste vriend.		
Beschrijving:	De ontvanger van de spreuk wordt gedurende periode een vriend van de persoon die de spreuk heeft uitgesproken.		

Genees wond 2	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] genees zijn zeer. Laat hem vechten nog een keer..		
Beschrijving:	Het geneest twee verloren LP.		

Gids	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Persoonlijk
Incantatie:	[bron] geeft mij een teken en verhelder mij pad.		
Beschrijving:	Een entiteit het de persoon in de juiste richting of op het juiste pad.		

Magie overdragen	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	In naam van [bron] laat de magie stromen van[zender] naar [ontvanger].		
Beschrijving:	Het is mogelijk om MP over te plaatsen. Dit mag tussen twee personen die tegelijk worden aangeraakt.		

Magisch schild	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] bescherm [persoon] tegen het fysieke.		
Beschrijving:	De persoon krijgt één extra PP. Dit effect kan meerdere keren op één persoon.		

Magische kogel 2	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 10 meter
Incantatie:	In naam van [bron] schiet mijn vijanden neer.		
Beschrijving:	Het vuurt een magische kogel af op één ander wezen. Deze doet 2 magische through schade. Bij een specialisatie mag je het effect omzetten naar dat van je specialisatie. Met uitzondering van genezing. Bijv. bij de specialisatie licht roep je "Light".		

Ontwapen	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Incantatie:	[bron] geen mij in mijn zicht hoe zijn wapen door zijn vingers glipt.		
Beschrijving:	Het zorgt ervoor dat de persoon alles uit zijn handen laat vallen.		

Slaap	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Incantatie:	Het is al laat, je bent al moe. [bron] zegt welterusten, doe je ogen toe.		
Beschrijving:	De persoon valt inslaap. Deze kan wakker gemaakt worden. En zal wakker worden van pijn.		

Sterkte 1	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Zo sterk als een beer en zo machtig. [Bron] versterk de kracht.		
Beschrijving:	De persoon krijgt één kracht extra.		

Struikel	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Incantatie:	[Bron] val ze lastig, laat deze persoon struikelen.		
Beschrijving:	Het zorgt er voor dat een persoon struikelt. Deze valt op de grond.		

Verstaan	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Persoonlijk
Incantatie:	[Bron] help mijn begrijpen en communiceren.		
Beschrijving:	Het maakt je mogelijk alle talen (buiten diertaal) te kunnen verstaan.		

Windvlaag	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Incantatie:	In de naam van [Bron] ga weg en vlieg op!		
Beschrijving:	Het stuurt een windvlaag die een persoon terug duwt. Deze krijgt een Strike.		

Zoeken	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Persoonlijk
Incantatie:	Door tijd en ruimte ga ik met [Bron] op zoek naar [onderwerp]		
Beschrijving:	Door middel van een meditatie ga je op zoek naar een voorwerp of persoon. Hiervoor heb je ook een voorwerp of persoon nodig die een band of kennis heeft over het gezochte voorwerp of persoon. Hoe sterker de band of hoe meer kennis, des te effectiever de spreuk.		

Zwakte 1	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Incantatie:	Met zoveel kracht als een weekdier. [Bron] verzwak deze persoon.		
Beschrijving:	Het verzwakte de persoon. Deze verliest één kracht. Tot het minimum van 0 kracht.		

Niveau 3

Afstoten	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: Radius 5 meter
Incantatie:	[Bron] hou ze op afstand en van mij weg.		
Beschrijving:	Voor de duur van de spreuk zal de spreuk herhaalt moeten worden. Hierbij kunnen geen personen of voorwerpen dichterbij de gebruiker van de spreuk komen. Mocht iets binnen de radius zijn aan het begin van de spreuk. Dan wordt deze niet terug gedrukt. Maar kan ook niet dichterbij komen. Als de afstand tijdens de spreuk groter wordt. Is dit de nieuwe afstand die gehouden dient te worden.		

Bind	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Incantatie:	Wortels, touwtjes en ander materiaal met jullie hulp en met de hulp van [Bron] Bind deze persoon.		
Beschrijving:	De persoon is aan de grond vastgebonden. Alles wat op dat moment de grond raakt zit aan de grond vast. Bijv. voeten, een schild wat op de grond rust.		

Effect bescherming	Kost: 3	Duur: 10 minuten *	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Laat de magie vloeien en stromen. Verhinder het effect wat [persoon] tegen gaat komen.		
Beschrijving:	Voor de duur van de spreuk mag je het eerste effect wat je krijgt negeren. Je roept hierbij "no effect" Daarna is de spreuk beëindigd.		

Genees wond 3	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Zo sterk als een paard. Zo gezond als een vis. Met hulp van mijn [bron] sta op en loop.		
Beschrijving:	Het geneest drie verloren LP.		

Magisch pantser	Kost: 3	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Hard als steen, sterk als staal. [bron] bescherm het lichaam van [persoon] tegen het fysieke.		
Beschrijving:	De persoon krijgt twee extra PP.		

Magische kogel 3	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: 10 meter
Incantatie:	Volle macht, voel de kracht van [bron] die op jouw wacht.		
Beschrijving:	Het vuurt een magische kogel af op één ander wezen. Deze doet 3 magische through schade. Bij een specialisatie mag je het effect omzetten naar dat van je specialisatie. Met uitzondering van genezing. Bijv. bij de specialisatie water roep je "Water".		

Narcose	Kost: 3	Duur: Direct *	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Slaap, slaap, wezen slaap, laat [bron] je pijn verzachten. Kies je mooie dromen uit, die zullen op je wachten.		
Beschrijving:	Voor zolang als de spreuk uitgesproken wordt. Slaap de persoon. Dit is een diepe slaap. En zal niet wakker worden van een aanraking of van pijn.		

Sterkte 2	Kost: 3	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Incantatie:	[bron] gebruik de kracht van neushoorn, olifant en beer. Verzamel ze allemaal. Versterk dit wezen nog meer.		
Beschrijving:	De persoon krijgt twee kracht extra.		

Vergeet	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	Beelden verdwijnen, woorden vervagen. Herinneringen vallen uit een. [bron] ga met het moment heen.		
Beschrijving:	De persoon vergeet de laatste 5 minuten.		

Verhit voorwerp	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: Aanraking / 5 meter
Incantatie:	[bron] Maak het heet, laat het branden. Dit voorwerp wil je niet in handen.		
Beschrijving:	Je verhit een voorwerp. Het voorwerp wordt gloeiend heet. De persoon die het voorwerp aanraakt laat dit los. Mocht het een metalen pantser zijn. Wil de persoon deze uit doen. Of gaat gedurende de spreuk op de grond rollen.		

Visioen	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Persoonlijk
Incantatie:	[bron] Met mijn hoofd in mijn handen op een weg die ik niet ken, Laat mij wandelen in gedachten op een plaats waar ik niet ben. Geef mij inzicht in het vraagstuk waar ik weinig over weet. Laat mij het ervaren zodat ik het nooit vergeet.		
Beschrijving:	Met behulp van een meditatie krijg je een visioen. Tijdens de meditatie probeer je meer helderheid te krijgen over een vraagstuk of onderwerp.		

Waarheid	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Incantatie:	In de naam van [bron]. Spreek dat wat je voor mij wilt verbergen.		
Beschrijving:	De persoon beantwoordt de eerst volgende vraag volledig naar waarheid. Hierbij mogen geen meerdere deelvragen gesteld worden. Deze hoeven niet naar waarheid beantwoord te worden.		

Zwakte 2	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Incantatie:	Beren worden net zo zwak als zand. [bron] laat de kracht wegvloeien naar het land.		
Beschrijving:	Het verzwakte de persoon. Deze verliest één kracht. Tot het minimum van 0 kracht.		

Zwijg	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Incantatie:	Zwijg ik ben je woorden zat. Jouw stem doet niet meer mee. Mijn [bron] neemt al je woorden en geluiden af.		
Beschrijving:	De persoon kan niet spreken of geluid maken met zijn mond of keel.		

Overige begrippen

Encounter

Dit betekend een gevecht of een aaneenschakeling van gevechten.

Grondstoffen:

Dit zijn allerhande spullen zoals kruiden, ertsen, metalen, huiden, vlees mineralen en noem maar op. Deze kun je kopen, of vergaren. Hiermee kun je spullen maken zoals, wapens, drankjes, buskruit en scrolls.

Kennis

Sommige vaardigheden geven je toegang tot bepaalde kennis, zoals verhalen en legenden. Deze krijg je NIET aan het begin van het spel maar wanneer ze relevant worden. Wanneer iets word genoemd kan een speler met verhalen en legendes of met kruidenkennis of andere kennis vragen aan de spelleider of je dit weet of niet. Aan de hand van het niveau van de vaardigheid zal de spelleider je een blaadje geven met informatie, dat je iets vaag kan herinneren of helemaal niets.

Lammy

Dit zijn geplastificeerde kaartjes met daarop voorwerpen zoals kruiden en grondstoffen. Als je een van deze lammies hebt dan heb je in het spel daadwerkelijk dat voorwerp. Dit kan voor van alles zijn, van magische wapens tot buskruit.

Magische genezing

Scrolls, spreuken en geneeskrachtige dranken werken direct nadat je ze hebt gebruikt. Je word genezen, je staat op en je voelt je weer een stuk beter. Als al je wonden niet genezen zijn dan zijn ze wel dicht. Dit is het voordeel van magische genezing. Het werkt direct maar het is eindig en duur.

Natuurlijke genezing

Soms zijn er geen dokters of zijn alle spullen bijna op. Het is mogelijk om natuurlijk te genezen. Je wonden kunnen schoon gemaakt worden maar niet genezen zijn door de hier boven gemelde mogelijkheden. Gebeurt dit dan duurt het 2 uur voordat je weer op de been bent. Tot die tijd kan je niets zwaars doen.

Niet magische genezing

Apotheker spullen en de dokter kunnen je zeker weer op je voeten zetten maar dit duurt even. De dokter maakt je wonden schoon met desinfectie, zet je botten weer goed, haalt pijlen uit je lichaam en verbind je. Dit duurt een tijdje. Nadat je verbonden bent door de dokter ben je weer wakker en kan je weer heel rustig lopen maar niets anders. Het duurt 1 uur voordat je weer normaal kan functioneren. Moet je voor die tijd weer iets zwaars doen gaan je wonden weer open. Was je hiervoor door al je levenspunten heen val je direct weer bewusteloos neer op 0 levenspunten. Geneeskrachtige spullen van de apotheker helpen de dokter om je sneller en beter te genezen. Dit is een versterkt natuurlijk proces. Het duurt nog steeds 30 minuten voordat het karakter iets zwaars kan doen.

Physrep

Een lammy is leuk maar het oog wil ook wat. Als je een magisch zwaard of dolk maakt dan moet daar natuurlijk een 'echt' zwaard of dolk bij. Een object dat een magisch of speciaal effect heeft en niet 'gewoon' is heeft ook een lammy.

Recept

Dit is een handleiding om bepaalde dingen te maken die niet staan in het regelboek. Deze moet je dus in het spel vinden of misschien wel zelf onderzoeken. De spelleiders zullen het mogelijk maken om verschillende recepten te vinden. Je kan als speler natuurlijk ook overleggen met de spelleiders om je eigen recept te maken.

Vechten

Het groot gedeelte van de regels in Larp gaat onvermijdelijk over vechten. Wat moet je doen met wapens, wat moet je doen met verwondingen en hoe moet je reageren op spreuken die naar je toe gegooid worden.

Vergaren

Bij verschillende vaardigheden kun je dingen zoeken in het bos of in een mijn. Dit word vergaren genoemd. Als dit in een vaardigheid word genoemd dan kan je dingen vervaardigen van grondstoffen. Net als met vergaren moet je eerste naar een spelleider stappen voordat je begint met dit. Je deelt mede aan de spelleider wat je gaat vervaardigen. In je vaardigheid of recept staat hoe lang je er over doet om een bepaald object te maken. Ook moet je de benodigde grondstoffen en gereedschappen hebben om dit te maken. Beeld dit lekker uit! Als je een smid bent ga je maar lekker op je aanbeeld hameren en vloeken. Wanneer de tijd is verstreken ga je weer naar de spelleider en krijg je de lammy van wat je hebt gemaakt.

Vertrouwenspersoon

Het kan zijn dat voor welke reden dan ook je er even doorheen zit. Heb je iemand nodig om mee te praten, om welke reden dan ook dan kun je naar de vertrouwenspersoon.

Vergaren

Alleen zo kun je grondstoffen verzamelen. Als in een vaardigheid vergaren word genoemd dan moet je als speler altijd naar de spelleider toe. Je kan een van twee dingen kiezen. Gericht zoeken of algemeen zoeken. De spelleider zal je dan voor een bepaalde tijd weg sturen. Dit mag natuurlijk ook in een groep! Speel je activiteit maar lekker uit. Aan de hand van wat je uit de hoed trekt krijg je grondstoffen in de form van lammies. Het kan zijn dat door specifieke spel omstandigheden dat je iets anders krijgt dan normaal.