



EXPIATIO REGELBOEK

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
Afkortingen en termen	3
Maken van een karakter	4
Levenspunten en doodgaan	4
Lijst met Calls	5
Signalen	8
Vrije Vaardigheden	9
Klassenvaardigheden	12
Alchemist	13
Avonturier	14
Barbaar	15
Bard	16
Dief	17
Dorpeling	18
Genezer	19
Magiër	21
Mysticus	22
Necromantiër	23
Ridder	24
Savant	25
Ambachten	26

Inleiding

Het belangrijkste van LARP is dat je het naar je zin hebt. Om het iedereen naar zijn zin te maken hebben we wel regels nodig. Regels zijn er om het spel leuk te houden. In bijvoorbeeld een gevecht hebben we afspraken nodig wat iemands karakter kan en niet kan. We moeten ook met elkaar afspreken wat spreuken voor een effect hebben, zodat je niet alleen als magiër weet wat jouw spreuk doet, maar ook wat er gebeurt wanneer deze op jou wordt uitgesproken! We beginnen met een aantal basisregels. Vervolgens worden de zogeheten 'calls' uitgelegd: Effecten die je in het spel niet hoort maar wel moet uitspelen. Ten slotte vind je de 'Vrije vaardigheden', 'Klassenvaardigheden' en als laatste de spreuken voor bepaalde klassen.

Afkortingen en termen

- **IC:** In Character. Alles wat in het spel gebeurt.
- **OC:** Out (of) Character. Alles wat buiten het spel gebeurt.
- **NPC:** Non-Player Character. Ook wel 'monster' genoemd. Een deelnemer die door de spelleiding met een bepaalde rol het spel in wordt gestuurd, ter ondersteuning van het verhaal.
- **Downtime:** De tijd die er tussen de evenementen zit, die dus wel voorbij gaat maar niet wordt uitgespeeld.
- **Lammy:** Een geplastificeerd kaartje, bijvoorbeeld je karakterkaart, een power of een item.
- **Plot:** Het verhaal dat door de spelleiding wordt geschreven.
- **Speler:** Een deelnemer die zijn eigen bedachte personage speelt, en zelf besluit wat hij ermee doet.

Maken van een karakter

Je begint een nieuw karakter met 15xp. De mooiste karakters ontstaan door eerst een achtergrondverhaal te schrijven en vervolgens pas te kijken welke klasse daar het beste bij past. Het is dus absoluut niet zo dat de klasse bepaalt wat jij gaat spelen! Je kunt best de klasse 'Dief' zijn, zonder ooit iets te hebben gestolen (misschien ben je wel een spion bijvoorbeeld).

Als je een klasse hebt gekozen is het tijd om te kiezen wat je in het spel allemaal voor extra's wil kunnen. Iedere klasse kan alles uit de 'Vrije Vaardigheden' kiezen. Ben je gewapend, dan kies je dus voor één- of tweehandige wapens. De 'Klassenvaardigheden' kunnen alleen door jouw klasse worden gekozen, dus de vaardigheid 'Aambeeldslag' kan alleen door Barbaren worden aangekocht.

Aan het einde van een evenement ontvangt het karakter dat je hebt gespeeld 3xp, mits hij het heeft overleefd. Het kan dus soms handiger zijn bij het maken van je karakter wat xp over te houden, zodat je het evenement erna de skill kan aankopen die je wil.

Levenspunten en doodgaan

Er zijn vijf locaties waar je geraakt kunt worden: Je linker- en rechterbeen, linker- en rechterarm, en de torso. Ieder karakter begint met twee levenspunten per locatie.

Een manier om aan extra levenspunten te komen is bijvoorbeeld de vaardigheid 'Levenskracht'. Een andere manier om jezelf te beschermen is door zogeheten 'pantserpunten'. Wanneer je pantser draagt krijg je extra bescherming (zie de 'Vrije Vaardigheden' hoeveel voor welk pantser). Deze pantserpunten worden het eerst geraakt. Heb je dus twee levenspunten en twee pantserpunten en krijg je een klap van een bijl, dan houd je de twee levenspunten maar heb je nog maar één pantserpunt over.

Wanneer een arm of been op 0 staat, kun je deze niet meer gebruiken. (Overigens, als een ledemaat niet op 0 staat maar deze wel gewond is, dan doet dit gewoon zeer!). Als je torso op 0 staat, raak je buiten bewustzijn. Je kan dan niet praten of bewegen, en ook al hoor je in het echt wel dingen, je personage maakt dit niet mee. Wanneer je buiten bewustzijn raakt heb je 10 minuten de tijd om genezen te worden. Na deze 10 minuten is je personage gestorven en moet je een nieuwe maken.

Na iedere nacht genees je 1 hp op iedere locatie.

Lijst met Calls

Bepaalde termen kun je in het spel niet horen, maar hebben wel een effect. Deze worden 'Calls' genoemd, ze zijn altijd in het Engels om verwarring te voorkomen. Hoor je iets in het spel waarvan je niet weet wat het betekent, vraag het dan gerust! Het geeft niets als je even niet meer weet wat een call doet. Gebeurt het in een gevecht, dan kun je het beste voor de zekerheid dood gaan liggen en na afloop vragen wat de call precies deed.

- **Arcane:** Dit is schade die zelfs de Archai kan raken. Arcane schade telt gewoon als 1 schade.
- **Confuse:** Personen die geraakt worden door het confuse effect raken verward. Je kunt niet meer praten of uitbeelden wat er aan de hand is en ook mensen aanvallen kan voor 30 seconde niet meer.
- **Crush:** Een 'Crush' – effect vernietigt een locatie volledig, ongeacht hoeveel levenspunten je bezit. Heb je echter minstens één pantserpunt op de locatie waar je wordt geraakt, dan worden je pantserpunten vernietigd en behoud je al je levenspunten. Vang je een 'Crush' op met je schild of wapen, dan wordt deze niet vernietigd, maar ontvang je wel een 'Strikedown' effect.
- **Fatal:** Deze schade veroorzaakt een fatale wond. De geraakte locatie staat direct op 0 (inclusief pantserpunten) en de geraakte valt direct dood op de grond. Je hebt nu maar 5 minuten om genezen te worden, in

tegenstelling tot de normale 10 minuten. Deze schade kan niet met een standaard genezing geheeld worden!

- **Fear:** Als dit effect je raakt wil je voor 30 seconden niets liever dan wegstomen van de bron van dit effect. Als je niet kunt vluchten wil je jezelf zo klein mogelijk in een hoekje wegstoppen. Alleen als je wordt aangevallen en je echt niet kunt vluchten mag je jezelf verdedigen.
- **Holy:** Heilige schade waar bepaalde wezens niet immuun, of zelfs extra vatbaar voor kunnen zijn.
- **Magic:** Magische schade waar bepaalde wezens niet immuun, of zelfs extra vatbaar voor kunnen zijn.
- **Mass...:** Deze call geeft aan dat effect wat erop volgt geldt voor iedereen die het kan horen.
- **No effect:** Deze call maak je om aan te geven wanneer iets geen effect op je heeft. Dit krijg je van bijzondere spreuken of powers en kun je dus niet zomaar.
- **Paralyze:** Dit effect zorgt ervoor dat je geheel verstijft raakt en niet meer kan bewegen. Je zintuigen werken nog wel, maar praten lukt niet. Als je een voorwerp in je hand hebt kan dit niet van je worden afgepakt. Staat je torso op 0 en raak je dus buiten bewustzijn, dan houdt de 'Paralyze' op. Anders is deze na 5 minuten ook voorbij.
- **... Poison:** Deze call wordt altijd in combinatie met een andere call gemaakt. Het geeft aan dat de call ervoor veroorzaakt wordt door een gif. Ben je geraakt door een gif dan herhaalt het effect zich iedere 5 seconden. Een voorbeeld:
 - Merdon wordt geraakt door een 'Fatal Poison'. Zijn vriend Mattias is een genezer en ziet dat Merdon bewusteloos is. Als genezer ziet hij dat het een fatale wond is, en weet deze te genezen. Echter, na 5 seconden valt Merdon opnieuw dood neer. Mattias weet nu wat er aan de hand is en verwijdert eerst het gif. Vervolgens moet hij opnieuw de fatale wond genezen om het leven van Merdon te redden.

- **Shatter:** Wordt je op een locatie geraakt door dit effect, dan is je pantser daar geheel vernietigd. Wordt dit effect op een schild of wapen toegepast, wordt deze vernietigd.
- **Sleep:** Dit effect zorgt ervoor dat je direct in slaap valt. De eerste 30 seconden is de ontvanger alleen door magie te wekken. Na deze 30 seconden kun je iemand wakker schudden alsof hij in een zeer diepe slaap zit. Als niemand je wekt word je na 5 minuten vanzelf wakker.
- **Spirit:** Spirituele schade waar bepaalde wezens niet immuun, of zelfs extra vatbaar voor kunnen zijn.
- **Strike:** Je wordt 3 meter achteruitgeslagen en valt hierbij op de grond. Ook al weet je deze klap met een schild of wapen op te vangen, je ontvangt nog steeds het effect. Als je geraakt wordt ontvang je ook 1 schade, in tegenstelling tot 'Strikedown'.
- **Strikedown:** Je wordt (door magie) 3 meter achteruitgeslagen en valt hierbij op de grond. Je ontvangt geen schade.
- **Subdue:** Soms wil je iemand uitschakelen zonder diegene te doden, daarvoor dient de call 'Subdue'. Dit speel je net als een normale slag (met wapen) uit, maar nu roep je dus 'Subdue'. Dit is tijdelijke schade (denk aan blauwe plekken, kneuzingen en hoofdpijn), die na 10 minuten weer geneest. Je kunt niet overlijden aan Subdue-schade, maar dus wel bewusteloos raken.
- **Terror:** De grotere broer van de call 'fear'. Je raakt hierdoor eerst 5 seconden verstijfd van angst, waarna je vervolgens voor een uur absoluut niet in de buurt wil komen van de bron van dit effect, je wil het/hem/haar niet eens áánkijken zo bang ben je.
- **Through:** Deze schade gaat door je pantser heen en raakt direct je levenspunten. Het beschadigt je pantser hier niet mee.
- **Torture:** Wanneer je dit effect over je heen krijgt, krijs je het uit van de pijn en val je kronkelend op de grond. Je kunt gedurende 30 seconden niets anders doen dan dit.
- **Unholy:** Onheilige schade waar bepaalde wezens niet immuun, of zelfs extra vatbaar voor kunnen zijn.

Signalen

- **Man Down:** Wanneer iemand écht gewond raakt (OC) mag je deze call gebruiken. Vanaf dat moment wordt het hele spel stil gelegd en gaat iedereen, behalve degene die de call maakt, op de grond zitten. De EHBO wordt gewaarschuwd en kan direct zien waar het ongeluk is gebeurd.
- **No play:** Deze call maak je om aan te geven wanneer iets niet met het spel te maken heeft. Als je bijvoorbeeld in een heftige situatie terecht komt, of je echt pijn hebt zeg je “No play”. Hierdoor weet iedereen in de buurt dat er OC iets aan de hand is.
- **Tijd in:** Dit wordt door de spelleiding geroepen wanneer het spel begint.
- **Tijd uit:** Dit wordt door de spelleiding geroepen wanneer het spel is afgelopen.
- **Time-Freeze:** Dit wordt door de spelleiding geroepen wanneer het spel tijdelijk wordt stilgelegd om bijvoorbeeld iets klaar te zetten wat spelers niet mogen zien. Hoor je ‘Time-Freeze’, doe dan je ogen dicht, stop je vingers in je oren en ga neuriën totdat je ‘Tijd-In’ hoort. Hierna speel je gewoon verder op het moment waarop het spel werd stilgelegd.
- **Wijsvinger in de lucht:** Dit betekent dat deze persoon onzichtbaar is. Je ziet diegene niet, dus ga ook niet met een zwaard lopen maaien om hem ‘per ongeluk’ te vinden.
- **Twee vingers in de lucht:** Als je iemand ziet met twee vingers in de lucht betekent dit dat hij of zij een andere taal spreekt. Als jij dezelfde taal spreekt kan jij dit gewoon verstaan.
- **Hand in de lucht:** Deze persoon is OC en bestaat dus in het spel niet. Dit mag je alleen gebruiken bij bepaalde spreuken of effecten, of op aanwijzing van de spelleiding.

Vrije Vaardigheden

Licht harnas:

3XP

Jij bent getraind in het dragen van lichte pantsers. Lichte pantsers, gemaakt van bond of leer, geven 1 extra beschermingspunt per bedekt lichaamsdeel. Als dit pantser ook nog eens versterkt is, bijvoorbeeld met metalen plaatjes of hard leer, geeft het 2 extra beschermingspunten. Een helm of andere hoofdbepantsering geeft 1 extra beschermingspunt op je torso, onafhankelijk van het type helm. Een lichaamsdeel wordt als bepantserd gezien als het voor minstens 2/3 bedekt is.

Zwaar harnas:

2XP, Licht harnas

Jij bent getraind in het dragen van zware pantsers. Maliënkolders geven 3 extra beschermingspunten per bedekt lichaamsdeel. Plaatpantsers geven 4 extra beschermingspunten per bedekt lichaamsdeel. Een helm of andere hoofdbepantsering geeft 1 extra beschermingspunt op je torso, onafhankelijk van het type helm. Een lichaamsdeel wordt als bepantserd gezien als het voor minstens 2/3 bedekt is.

Kleine wapens:

3XP

Jij bent getraind in het vechten met korte, eenhandige wapens. Dit kunnen zwaarden, bijlen, dolken, hamers en nog veel meer zijn, als de totale lengte niet groter is dan 1 meter.

Grote wapens:

3XP

Jij bent getraind in het vechten met grote, tweehandige wapens. Dit kunnen zwaarden, bijlen, staven, hamers en nog veel meer zijn, als de totale lengte niet groter is dan 2 meter of kleiner dan 1 meter.

Afstandwapens:**4XP**

Jij bent in staat om afstandwapens te gebruiken. Dit kunnen bogen, kruisbogen, werpmessen, stenen en nog veel meer zijn. Bogen en kruisbogen doen altijd 'Strike Through' schade.

Laat je wapens keuren voordat het evenement begint. Pijlen moeten veilig zijn, probeer ze niet zelf te maken. Werpwapens mogen geen harde delen bevatten.

Schild:**3XP**

Jij weet hoe je een schild effectief kan gebruiken. Als je een slag afweert met je schild mag je de schade negeren. Mocht je geraakt worden met een 'Strike' effect moet je deze nog wel uitspelen. Een 'Crush' vernietigt een schild niet maar je ontvangt nog wel een 'Strike' effect. Een schild mag niet groter zijn dan 60 bij 120 centimeter. Groter dan dit is te zwaar en onhandig om te kunnen hanteren.

Levenskracht I:**4XP**

Jij hebt 1 extra levenspunt per locatie. Of dit komt door extreme training, of natuurlijke gezondheid, is aan jouw om te bepalen.

Ambidextrie:**2XP, Kleine wapens**

Jij hebt je niet dominante hand getraind, waardoor je er wapens mee kan hanteren zonder nadeel. Je kan dus met twee kleine wapens tegelijkertijd vechten. Daarnaast kan je ook met de ene hand een wapen vasthouden en met de andere spreuken uitspreken, in plaats van twee handen nodig te hebben voor magie.

Extra taal:**1XP**

Iedereen kan de moedertaal spreken, maar er zijn meerdere talen in de wereld van Expiatio. Als je in een andere taal spreekt moet je twee vingers hooghouden om aan te geven dat je voor mensen die jouw taal niet spreken

niet te verstaan bent.

Lezen en Schrijven:

1XP

Jij kan lezen en schrijven in een taal die je ook kan spreken. Deze vaardigheid is meerdere keren aan te kopen, voor elke taal die je kan spreken.

Verbinden:

2XP

Jij bent getraind in het verbinden van wonden. Als je deze vaardigheid bezit en je verbindt iemand die 0 levenspunten op torso heeft, dan bloed deze niet meer dood. Als je een verband aanlegt waar je een kruidencomponent in verwerkt genees je 1 levenspunt.

Botanicus:

3XP

Kruiden in het wild hebben vele gebruiken. De Botanicus kan, na 30 minuten kruiden te hebben gezocht, speciale planten vinden. Deze kunnen voor veel verschillende dingen gebruikt kunnen worden, zoals Alchemie, Verbinden en Chirurgie. Ga hiervoor naar de infobalie.

Daarnaast hebben veel planten van zichzelf ook vreemde effecten. Een Botanicus krijgt een lijst met sommige planten waar hij het effect van kent.

Docent:

3XP

Jij bent een meester in je vak en kan andere onderwijzen. Een Docent kan al zijn vaardigheden, aan andere spelers doorleren. Dit kost 30 minuten per XP die de vaardigheid kost. Je kan maximaal twee leerlingen tegelijk lesgeven, en maximaal twee lessen aan dezelfde persoon per dag. Door lesgeven kun je zelf ook dingen leren. Na elke les die je geeft krijg je een leermeester punt die je aan speciale bonussen kunt uitgeven. Ga hiervoor naar de infobalie.

Ambacht:

3XP

Jij kan unieke voorwerpen maken. Bij het aankopen van deze vaardigheid kies jij een van de volgende objecten die je kan maken: Oorlogswerktuigen (wapens en pantsers), Gebruiksvoorwerpen (gereedschap, alledaagse maar

stevig) of Sieraden (sierobjecten, duur maar fragiel). Deze voorwerpen kun jij maken. Zie voor meer informatie het hoofdstuk Ambacht.

Let op: deze vaardigheid is alleen voor de klasse *Dorpeling* meerdere malen aan te kopen.

Klassenvaardigheden

Alchemist

Dankzij jouw kennis van kruiden, giffen en chemische stoffen beheers jij de vaardigheid om dranken te brouwen die lang houdbaar zijn. Als jij uitspeelt dat jij kruidencomponenten mengt/verhit/vermaalt kun je iets maken waarvan de uitkomst nog niet helemaal zeker is...

Alchemie I/II/III:

2/3/4XP, Botanicus

Door middel van wetenschappelijke kennis, of mysterieuze recepten, worden kruiden in jouw handen machtige werktuigen. Jij kan gebruik maken van alchemie. Kijk voor meer informatie in het spreukenboekje.

Er zijn drie niveaus in Alchemie, en voor elke heb je het vorige niveau nodig. Voor niveau III heb je ook nog de verborgen vaardigheid 'Chrysopoeia' nodig.

Scheikunde:

3XP, Botanicus

Kruiden houden geen geheimen voor de scheikundige. Met deze vaardigheid kan je, met 10 minuten werk, één kruid in een andere veranderen. Ga hiervoor naar de infobalie om het kruid wat je wil op te halen.

Belangrijk: sommige kruiden kan je niet in elkaar veranderen. Mocht dit het geval zijn mag je bij de balie je keuze veranderen, zodat je tijd niet verloren gaat.

Distillator:

2XP, Alchemie I

Bij het brouwen van dranken kun jij niet alleen gebruik maken van kruiden en giffen, ook andere (magische) voorwerpen verwerk jij zonder moeite in je mengsels. Haal hiervoor een spelleider.

Avonturier

Camouflage:

4XP

De bossen zijn voor jouw bekend terrein en jij weet hoe je kan opgaan in de schaduwen van het woud. Met deze vaardigheid kan jij, met 5 minuten voorbereiding, onzichtbaar zijn. Bedek je hiervoor met bladeren, takken en andere producten die je in de natuur vindt. Hou duidelijk één vinger omhoog zolang je onzichtbaar bent. Het effect eindigt als je hardop spreekt, rent, iemand aanvalt of de bosrand verlaat.

Belangrijk: hoewel je niet zichtbaar bent, kan je nog steeds gehoord worden!

Boogmeester:

4XP, Afstandswapens & Camouflage

Een meester schutter schiet ongehoord en ongezien. Als je een schot lost terwijl je onder het effect van Camouflage bent mag je na je schot weer onzichtbaar worden.

Belangrijk: Je bent onder het spannen van je boog dus even te zien!

Multidisciplinair:

Varieert

Een echt avonturier is van alle markten thuis. Jij mag één niet magische vaardigheid van een andere klasse aankopen alsof het een klasse vaardigheid is. Deze vaardigheid heeft dezelfde kosten als bij de originele klasse, en als hij andere benodigdheden heeft moet je deze ook hebben.

Belangrijk: alle vaardigheden met een \diamond symbool mogen niet gekozen worden.

Reiziger:

3XP

Wat mensen laten liggen aan de kant van de weg zal je verbazen. Na 30 minuten te zoeken langs wegen of in het woud zijn er nuttige en soms bijzondere dingen te vinden. Ga hiervoor naar de infobalie, die bepaalt wat je gevonden hebt.

Barbaar

Adrenaline:

3XP, Levenskracht I

Gehard door de wildernis of het slagveld, je blijft bij bewustzijn tot de klus geklaard is. Met deze vaardigheid kan jij nog 5 minuten bij bewustzijn blijven als je torso op 0 levenspunten staat. In deze 5 minuten kan je alleen kruipen en hulpkreten kreunen, alle andere acties doen te veel pijn. Bij een 'Fatal' werkt deze vaardigheid niet.

Verbolgenheid:

4XP

Verbolgenheid schept een focus en doelgerichtheid die in gevecht je leven kan redden. Met deze vaardigheid heb jij 2 extra levenspunten op torso in het heetst van de strijd. Na het gevecht heb je echter last van spierpijn, waardoor je voor een uur geen zware fysieke arbeid kan verrichten.

Aambeeldslag:

3XP, Grote wapens & Verbolgenheid

Niemand is opgewassen tegen jouw snoeiharde klappen. Met een groot wapen kan jij elke 5 seconden een *strike* effect toevoegen aan je slag. Roep het effect duidelijk, zelfs als je niet raakt.

Levenskracht II:

4XP, Levenskracht I

Door een uitmuntende conditie, dikke huid of stevige botten houd jij het langer uit in gevecht. Met deze vaardigheid heb jij 1 extra levenspunt per locatie.

Bard

◇ Muzikale gave I/II/III:

2/3/4 XP

Jouw muziek, zij het gitaar, zang of fluit, heeft een bijzonder effect op luisteraars. Jij kan gebruik maken van bardenmagie.

Er zijn drie niveaus in Muzikale gave, en voor elke heb je het vorige niveau nodig. Voor niveau III heb je ook nog de verborgen vaardigheid 'Artiest' nodig. Per niveau krijgt de Bard 3 innerlijke 'Hymnes' per dag. Kijk voor meer informatie in het spreukenboekje.

Bardenkennis:

3XP

De Bard vangt tussen evenementen door het één en ander op aan nuttige informatie. Je krijgt aan het begin van een weekend-evenement twee willekeurige documenten, geruchten of stukken informatie van de spelleiding.

◇ Componist der krachten:

6XP, Muzikale gave I

De Bard kan Hymnes gebruiken als Rituele Mana en vice versa door middel van zijn kunsten.

Minstreel:

3XP, Muzikale gave I

De Bard speelt in taveernes, bij banketten of gewoon op een straathoek. Na 30 minuten gespeeld te hebben, bijvoorbeeld in de Taverne, mag de Bard bij de infobalie voorwerpen ophalen die hij of zij extra heeft verdiend. Muziek maken voor Hymnes, bijvoorbeeld in gevechten, telt niet voor deze 30 minuten.

Dief

Lijkenpikker:

3XP

Op het slagveld gaat van alles verloren, maar jij weet altijd wat waardevols mee te pikken. Als je voor 30 minuten uitspeelt dat je lijken of een slagveld doorzoekt kan jij wat nuttigs of bijzonders vinden. Ga hiervoor naar de infobalie, die vertelt je wat je hebt gevonden.

Sloten ontgrendelen:

3XP

Knappe slotenmaker die jou nog ergens buiten, of binnen, kan houden! Jij kan zonder problemen niveau 1 en 2 sloten openen.

Keelsnijder:

3XP, Kleine wapens

Jij bent het laatste wat je tegenstander nooit zal zien. Met een scherp wapen, ter grootte van een dolk, mag jij bij elke slag 'Trough' toevoegen. Dit werkt alleen als je iemand in de rug aanvalt.

Belangrijk: Snij nooit iemand echt bij z'n keel, zelfs met een LARP-wapen. Dit kan brandwonden geven.

Steensluiper:

5xp, Keelsnijder

In diepe schaduwen kan van alles verstopt zitten, waaronder jij zelf. Als je stil tegen een object staat wat minstens 5 keer groter is dan jijzelf, zoals een boom of een tent, ben jij onzichtbaar. Hou duidelijk één vinger omhoog. Zo gauw je beweegt is het effect voorbij.

Dorpeling

Specialisatie:

3XP, Ambacht

Je bent goed bekend met een specifiek materiaal. De hoeveelheid tijd die jij nodig hebt om voorwerpen te vervaardigen vermindert. Bij het nemen van deze vaardigheid kies je een materiaal uit de volgende lijst: Metaal, Hout, Leer&Stof of Edelstenen. Als je een voorwerp maakt van dit materiaal, kost het je maar de helft van de tijd. Meerdere keren aan te kopen, telkens voor een ander materiaal.

Mijnwerker:

3XP, Ambacht

De aarde zit vol met verborgen schatten, en jij weet de meest bruikbare boven de grond te halen. Na 30 minuten uit te spelen dat je aan het werk bent kan jij Edelstenen of Metaalcomponenten vinden. Ga hiervoor naar de infobalie

Houtvester:

3XP, Ambacht

Het woud is rijk aan componenten, als je weet waar je moet zoeken. De Houtvester kan, na 30 minuten uit te spelen dat hij aan het jagen of houthakken is, Leer&Stof en Houtcomponenten vinden. Ga hiervoor naar de infobalie.

Adellijke onderscheiding:

5XP, Lezen en schrijven

Jij bent een voornaam lid van de gemeenschap, waardoor de adel je onderscheiden heeft. Hierdoor ben jij onderdeel van een netwerk van ander onderscheidde burgers. Het belangrijkste voordeel is dat jij dit netwerk om hulp kan vragen, doormiddel van een bode, brief, of andere manier van communicatie. Neem contact op met de spelleider als je deze vaardigheid aankoopt.

Genezer

Chirurgie:

5XP, Botanicus & Verbinden

De Chirurg is meester van aardse genezing. Door iemand 10 minuten te opereren, waarin 3 kruidencomponenten verbruikt worden, kan iemand volledig genezen worden, inclusief Fataals en giften.

◇ **Genezingsmagie:**

3XP

Magische krachten helpen jou met het genezen van de zwakke. Jij kan gebruik maken van Genezingsmagie en krijgt 3 innerlijke genezingsmana per dag.

Bijzonder: Deze Vaardigheid is Cumulatief. Dat wil zeggen dat hij meerdere keren te nemen is.

◇ **Gezegende pacifist:**

5XP, Genezingsmagie

“Ik zal de zieken genezen en nooit iemand kwaad doen.” De Gezegende pacifist krijgt 1 levenspunt extra per locatie en 3 extra innerlijke genezingsmana. Echter, na het aankopen van deze vaardigheid mag hij geen offensieve acties ondernemen, met spreuk of wapen.

◇ **Panacea:**

3XP, Gezegende pacifist

Jouw magie heelt alle wonden. Als je een spreuk uitspreekt met genezingsmagie genees je altijd één extra levenspunt naast hoeveel je normaal geneest.

◇ **Kristallen ziel:**

6XP, Genezingsmagie

Jouw krachten behoeden je voor mentale wonden. Met Kristallen ziel ben je immuun tegen alle geest beïnvloedende effecten.

◇ **Ziel van de Feniks:**

6XP, Kristallen ziel

Als een Feniks zal jij elke dag herrijzen. Een keer per dag, als je na 10 minuten doodbloeden niet genezen bent, kan jij weer tot leven komen. Je bent genezen

van al je wonden en negatieve effecten.

Magiër

◇ **Magie niveau I:**

4XP, Lezen en Schrijven

De geheimen van magie beginnen zich te openbaren. Bij het aankopen van deze vaardigheid krijg je 2 innerlijke mana en kies je een van de vier elementen. Jij kan de spreuken van dat element gebruiken. Elke spreuk kost 1 innerlijke mana, of een rode manasteen die in het spel gevonden kunnen worden.

◇ **Elementair gnosis:**

5XP, Magie niveau I

Door uniek inzicht, of een sterke band met je element, stroomt magie met gemak door je heen. Door deze vaardigheid krijg jij 2 innerlijke mana extra. Daarnaast is het voor jou mogelijk innerlijke mana in fysieke vorm te gieten. Als er in een klein ritueel waar door magiërs van alle vier de elementen één innerlijke mana wordt ingelegd, kun jij hiervan één elementaire manastenen van maken.

◇ **Academische manipulatie:**

5XP, Magie niveau I

Door oplettendheid en een scherpe geest kun jij vluchtige energieën van magische krachtbronnen gebruiken. Hierdoor kan jij een niveau 1 spreuk gratis uitspreken als je in fysiek contact bent met een magische plek, object of entiteit. Deze spreuk kost geen mana, maar is mentaal vermoeiend. Hierdoor kan je het maar 3 keer per dag. Vraag aan de spelleider of iets magisch genoeg is om te gebruiken voor deze vaardigheid.

◇ **Magie niveau II:**

8XP, Magie niveau I, *Bloedleer/Perkamentleer/Runenleer*

Jouw magische krachten komen tot volle wasdom. Bij het aankopen van deze vaardigheid krijg je 2 innerlijke mana extra en mag je de niveau II spreuken van jouw element gebruiken. Echter, om zo'n enorme kracht te kunnen verzamelen, moet de magiër gebruik kunnen maken van een van de magische Lessen: Bloedleer, Perkamentleer of Runenleer. Deze moeten in het spel geleerd worden.

Mysticus

◇ Hekserij:

2XP

Jij kan gebruik maken van rituele componenten in een ritueel in plaats van mana. De componenten moeten in een ritueel worden verbruikt, en ze worden vernietigd als het effect plaatsvindt. Te gebruiken voorwerpen kunnen alles zijn, maar voorwerpen met lammies, zoals magische voorwerpen en ambachtscomponenten, geven een zekerder effect. Roep een spelleider als je gebruik maakt van deze vaardigheid.

◇ Rituele kracht:

2XP, Hekserij

De Mysticus is een meester in rituelen. Waar andere magiërs en bezweerders problemen hebben met het mengen van verschillende rituele energieën, zoals spirituele en elementaire, heeft de Mysticus daar geen probleem mee. Met deze vaardigheid krijgt de Mysticus +2 Rituele Mana per dag, die alleen te gebruiken zijn in rituelen.

Bijzonder: Deze Vaardigheid is Cumulatief. Dat wil zeggen dat hij meerdere keren te nemen is.

◇ Cirkelwig:

3XP, Rituele kracht

De aanwezigheid van een Mysticus is altijd te voelen, in elk ritueel. In elk ritueel waaraan de Mysticus meedoet wordt automatisch 1 rituele Mana toegevoegd.

◇ Territorialiteit:

1XP, minstens 6XP in Rituele kracht

Dankzij zijn kennis van de Leylijnen is de Mysticus in staat om rituele plaatsen van binnen te openen en te sluiten. Anderen kunnen deze rituele plek hierdoor niet betreden of verlaten.

Necromantiër

◇ **Necromantie:**

4XP, Lezen en Schrijven

De geheimen van necromantie beginnen zich te openbaren. Bij het aankopen van deze vaardigheid kan jij necromantische spreuken uitspreken. Elke spreuk kost 1 necromantische mana, in de vorm van of een blauwe manasteen die in het spel gevonden kunnen worden.

Let op: deze vaardigheid geeft je geen innerlijke mana!

◇ **Sciomantie:**

5XP, Necromantie

De ziel is voor de Sciomantiër niet langer meer buiten bereik. Met gebruik van Sciomantie kunnen er dolende zielen opgeroepen en gebruikt worden in rituelen. Dit kan vele effecten en toepassingen hebben, waaronder het scheppen van zeer krachtige ondoden. Roep bij gebruik een spelleider.

◇ **Mortomantie:**

8XP, Sciomantie

De dood is geen absoluut einde. Met deze vaardigheid kan je, zonder mana uit te geven, van een dood lichaam een level 1 ondoden maken. Dit is een spreuk, op aanraking, met de incantatie "Herrijs mijn dienaar, herrijs!". De ondoden is zielloos, heeft in totaal 5 levenspunt en geen enkele vaardigheden behalve wapen- of pantser vaardigheden. Het lichaam moet dood zijn om deze vaardigheid te gebruiken.

◇ **Sacrilegium:**

3XP, Necromantie

Het pad van de Necromantiër is donker en soms moeten er duistere offers gemaakt worden. Na een duistere daad kun jij 1 tot 3 innerlijke Necromana ontvangen voor de rest van die dag. Je kunt deze vaardigheid één keer per dag gebruiken. Haal bij het gebruik van deze vaardigheid een spelleiding.

Ridder

Standvastigheid:

4XP, Levenskracht I

Om te vechten in een linie moet je tegen een paar klappen kunnen. Met de vaardigheid standvastigheid ben jij immuun tegen het effect van 'Strike' en 'Strikedown'. Jij kan dus blijven staan als je geraakt wordt door een 'Strike'. De schade van de slag of spreuk ontvang je echter wel.

Adellijke titel:

3XP

Jij bent geboren in een nobele familie. Dit geeft jou een adellijke titel, die jou extra rechten en plichten geeft. Het belangrijkste voordeel is dat jij je familie om hulp kan vragen, door middel van een bode, brief, of andere manier van communicatie. Neem contact op met de spelleider als je deze vaardigheid aankoopt.

Pax Mentis:

4XP

Training, discipline en goed eten. Op deze manier blijf jij gezond en genezen wonden sneller. Na elke grote maaltijd (er zijn er maar drie per dag: ontbijt, lunch en diner) herstel jij 5 schadepunten, verdeeld over locaties naar keuze.

Heraldiek:

5XP

Houd het vaandel hoog en wees onbevreesd! Zolang jij een vaandel met een hand hoog houdt, en deze hand voor niets anders gebruikt dan het vaandel, ben jij immuun tegen de call *fear* en spreuk 'Vrees Mij'. Daarnaast kan jij angst bij andere weghalen door ze aan te raken en te zeggen "Ik verwijder je angst!" Elk vaandel mag gebruikt worden om het effect te krijgen. Een goed vaandel is dat van je eigen huis of adellijke familie.

Savant

◇ Spirituele magie I:

2XP

De geheimen van jouw visie beginnen zich te openbaren. Bij het aankopen van deze vaardigheid krijg je 2 innerlijke spirituele mana en kies je een van de 6 savant aspecten. Jij kan de spreuken van dat aspect gebruiken. Elke spreuk kost 1 innerlijke spirituele mana.

◇ Spirituele zegen:

2XP

Jij hebt inzicht gekregen in één van de twee pecten. Bij het aankopen van deze vaardigheid kies jij of je een wijsgeer (een savant van Elpis) of een occultist (een savant van Phobos) wilt zijn. Dit geeft jou de desbetreffende zegen en als je spirituele magie I hebt een extra spreuk. Als occultist kan je één unholy schade op aanraking veroorzaken nadat je zelf een punt schade hebt gekregen. Als wijsgeer bloedt je anderhalf keer trager dood. Normaal sterven duurt dus 15 minuten, sterven door een fatal duurt 7,5 minuten.

◇ Orakel:

5XP, Spirituele magie I

Visioenen en dromen geven jou een beter beeld van de wereld. Door deze vaardigheid krijg jij +2 innerlijke spirituele mana. Daarnaast mag je één keer per hoofdevenement een visioen over een onderwerp naar keuze opvragen bij een spelleiding.

◇ Erkenning:

5XP, Spiritueel zegen

Jouw gebeden en zegeningen sterken de toehoorders. Met de vaardigheid erkenning kan jij één keer per dag een groep van 5 mensen zegenen. Deze krijgen het effect van jouw spirituele zegen voor 1 uur.

◇ Spirituele magie II:

5XP, Openbaring

Jij bent een waar profeet van jouw pact. Bij het aankopen van deze vaardigheid krijg je 2 innerlijke mana extra en mag je de spreuken van een andere Arche ook gebruiken. Echter, dit inzicht komt niet zomaar. De savant moet beschikken

over de verborgen vaardigheid Openbaring. Deze moet in het spel geleerd worden.

Ambachten

De vaardigheid 'Ambacht' komt in drie categorieën: Gebruiksvoorwerpen, Wapens en Sieraden. Eenmaal een categorie aangekocht kan een speler voorwerpen in die categorie maken van ieder type materiaal. Er zijn drie categorieën die hieronder beschreven staan.

Voorbeelden per categorie		
Gebruiksvoorwerpen	Wapens	Sieraden
Bekers, borden, schalen, boeken, buidels, kleding, sloten, handboeien. Alles wat geen wapen/harnas of sieraad is.	Zwaarden, bijlen, dolken, schilden, pijlen, bogen, trebuchets, helmen, harnas.	Amuletten, Broches, Manchetknopen, Oorbellen, Ringen, Armbanden.

Ambachten werken met 3 niveau's. Bij het aankopen van een ambacht is de speler niveau 1 in die categorie. Op niveau 1 kan de speler enkel 'Standaard' voorwerpen maken. Om een niveau te stijgen moet hij/zij voorwerpen hebben gemaakt. Per voorwerp mag de speler 'knipjes' halen op zijn/haar ambacht-lammy bij de infobalie volgens het volgende systeem: 10 knipjes om niveau 2 te bereiken waarna de speler 'Meesterwerk' voorwerpen kan maken, 30 knipjes (10 van niveau 1, plus 20 nieuwe) om niveau 3 te bereiken waarna de speler 'Artefact' voorwerpen kan maken. Op niveau 3 worden er geen knipjes meer bijgehouden omdat er geen hoger niveau meer behaald kan worden.

Standaard tabel voorwerpen maken				
Voorwerp	Materiaal benodigd	Tijd	Knipjes	Speciale info voorwerpen
Normaal voorwerp maken	x Niveau 1	30 min	2	Kan alleen tijdelijke bezweringen aan.
Normaal voorwerp repareren	x Niveau 1	15 min	1	
Meesterwerk voorwerp maken	4 Niveau 2	60 min	4	Kan permanente bezweringen aan.
Meesterwerk voorwerp repareren	2 Niveau 2	30 min	2	
Artefact voorwerp maken	4 Niveau 2, 2 Niveau 3	90 min	6	Kan grootse bezweringen aan.
Artefact voorwerp	2 Niveau 2, 1	45 min	3	

repareren	Niveau 3			
------------------	----------	--	--	--

Het soort materiaal waarmee wordt gewerkt heeft invloed op de kwaliteit en duurzaamheid van het eindresultaat. Hieronder staan de verschillende soorten materialen die in het spel in omloop zijn.

Niveau Materiaal / Soort Materiaal	Hout	Metaal	Stof / Leer	Edelstenen
Niveau 1	Hout	IJzer	Katoen/Zacht Leer	Kwarts
Niveau 2	Hardhout	Mithril	Satijn/Hard Leer	Robijn
Niveau 3	Schimhout	Adamantium	Kashmir/Exotisc h Leer	Diamant

Niveau 1 materialen zijn dusdanig veel voorkomend dat er geen lammies van in het spel zijn. Wil je hier iets van maken, dan mag je er zoveel van gebruiken als je kan uitspelen.

Niveau 2 en 3 componenten zijn veel zeldzamer en worden uitgebeeld met behulp van lammies. Deze kunnen in het spel verkregen worden.