

Regelsysteem



Booyah

L.A.R.P.

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
Presenteert Protos	4
Termen	5
Termen voor buiten het spel.....	5
Termen voor tijdens het spel	7
Handsignalen.....	8
Effecten en Calls	9
Veilig vechten	12
Een personage creëren.....	14
Skills	16
Algemene Skills	18
Alchemy Skills	20
Crafting Skills.....	21
Combat Skills.....	24
Wapen Skills.....	28
Magische Skills.....	31
Magic, Wizardry & Sorcery	35
Spreuken.....	37
Arcane spells	37
Aarde – Bruin.....	38
Lucht - Lichtblauw.....	39
Water - Donkerblauw	39
Vuur-rood.....	40
Ether - Turquoise	40
Natuur - Groen.....	41
Zon(licht) - Geel.....	41
Maan(duister) – Paars	42
Spreuken in het kort	43
Skill kosten in het kort	45

BOOYAH!

Presenteert Protos

Protos is de wereld waar de spelers naar toe gaan, de spelers zijn daar door Ravelan heen gesummond om redenen die alleen Zij kan bevatten. Het is tijd om uit te vinden wat het lot voor u in petto heeft!

Protos is een High Fantasy LARP, gevuld met alle denkbare soorten van Fantasy wezens en magie. Protos is een "open Setting" hetgeen inhoudt dat de spelers compleet vrij zijn in het bedenken van hun personage.

Bezint eer ge begint.

Wij trachten qua spel en diepgang nét een tandje harder te gaan. Observeren van anderen voor ideeën is op zich geen probleem, maar houd het veilig (psychisch en fysiek). Anderen hebben vaak onderling afgesproken wat wel en niet kan.

Je bent **verplicht** om op het medische formulier aan te geven of je specifieke grenzen of fobieën hebt.

Onze setting kan intens zijn en kan waar logisch horror bevatten, maar we gooien liever niet een arachnofoob in de *Spinnenput des Doem*.

Help ons met het maken van een gaaf evenement en laat ons weten hoe het zit.

Termen

Hieronder worden de meest gebruikte termen beschreven en uitgelegd.

Termen voor buiten het spel

Deze termen worden alleen buiten het spel gebruikt. Dit betekent dat zij, over het algemeen, alleen door de spelleiding gebruikt mogen worden en dat zij invloed kunnen hebben op het verloop van het algehele spel.

IC

IC staat voor *In Character*. Spelelementen die IC zijn, bevinden zich in het spel en men mag hier op reageren. Na de start van het spel IC is alles IC, tenzij duidelijk wordt aangegeven dat het spelelement OC is.

OC

OC betekent *Out of Character*. Elementen die OC zijn hebben geen invloed op het spel. Voorbeelden van elementen die altijd OC zijn: brandblussers, mobiele telefoons, auto's, vliegtuigen en andere moderne, hedendaagse objecten. Personen kunnen ook OC zijn, deze doen dus (tijdelijk) niet mee met het spel.

Voorbeelden van personen die OC zijn: Mensen die geen deel uitmaken van de spelers of NPC's, de spelleiding in hun spelleiding kleding en spelers/NPC's die aangeven tijdelijk buiten het spel te zijn d.m.v. een handgebaar.

Tijd In

"*Tijd In*" wordt geroepen op het moment dat het spel (weer) start. *Tijd In* kan aan het begin van een evenement of aan het eind van een "*Time Freeze*" of "*Man Down*" geroepen worden.

Deze term mag alleen worden gebruikt door een spelleider.

Tijd Uit

"*Tijd Uit*" wordt geroepen op het moment dat het spel (tijdelijk) stopt.

Als "*Tijd Uit*" is geroepen is niemand meer IC. Alles wat na de *Tijd Uit* gebeurd heeft geen invloed op het spel. Deze term mag alleen worden gebruikt door een spelleider.

Tijd Stop

De grote PAUZE-knop. Het spel wordt tijdelijk stilgelegd vanwege OC redenen, zoals bijvoorbeeld een gevaarlijke situatie of een gevecht in de bar. Tijdens de *Tijd Stop* word je door een spelleider verplaatst naar een veiligere plaats voor het spel.

Vervolgens wordt er "3, 2, 1..." afgeteld en gaat het spelletje weer door.

Man Down

Man Down is een term die gebruikt wordt als iemand buiten het spel gewond raakt, bijvoorbeeld door een verstuurde enkel, open wonden of erger. Het hoeft dus niet te zijn dat iemand ook daadwerkelijk buiten bewustzijn is. Ook iemand die nog bij bewustzijn is kan gezien worden als een "*Man Down*"!

Als er "*Man Down*" geroepen wordt, stopt het spel direct! Iedereen, behalve de persoon die zich het dichtste bij het slachtoffer bevindt, moet op zijn hurken gaan zitten. Op deze manier kan de EHBO'er goed zien waar hij moet zijn. Probeer eerst te vragen aan degene die neergaat of het *Man Down* is of dat het IC is. Komt er geen antwoord of een antwoord waardoor je denkt dat het serieus is, roep dan pas "*Man Down*".

Deze term mag door iedereen gebruikt worden, maar doe dit niet te snel.

Termen voor tijdens het spel

De onderstaande termen worden alleen tijdens het spel gebruikt. Zij gelden alleen tijdens een *Tijd In*. Als een term onbekend is, probeer dan zelf achter de betekenis te komen. Gebruik je ervaring van eventuele andere evenementen, denk logisch na of vraag het de spelleiding.

No Effect

No Effect is een term die gebruikt wordt als reactie op een effect. Sommige wezens kunnen tegen bepaalde substanties of effecten, zoals vuur of standaardshade (*Blunt-* of *Sharp*). *No Effect* wordt gebruikt om duidelijk te maken dat de shade die je je tegenstander probeert aan te doen niet werkt.

Time Freeze

Tijdens een *Time Freeze* staat de tijd in het spel stil. De bedoeling is dat je je ogen sluit wanneer deze term wordt uitgesproken. Daarnaast probeer je ook je oren af te sluiten. Dit kun je doen door vingers in je oren te stoppen, maar ook neurïën of hummen mag. Probeer geen effect te hebben op het spel, zoals mensen aan het lachen te maken, graag dus geen rare liedjes zingen of iets anders vergelijkbaars doen.

Deze term mag alleen worden gebruikt door een spelleider.

Point Blank

Als iemand op je af komt rennen, terwijl je een getrokken boog hebt mag je "*POINT BLANK!*" roepen, gevolgd door de shade die je met een raak schot zou doen. Je moet de pijl van je boog halen en deze IC als "gebroken" beschouwen voor de verdere duur van het evenement. IC moet je dus een nieuwe pijl maken als je de OC-pijl weer wilt gebruiken.

Met getrokken boog op een tegenstander af rennen om zo een *Point Blank* te forceren, kost je het boogcertificaat en je boog en pijlen worden in beslag genomen tot het einde van het evenement.

Handsignalen

Sommige effecten zijn moeilijk te physreppen dus hebben we daar handgebaren voor.

Hand omhoog

Deze persoon is OC en buiten het spel.

1 vuist in de lucht

Deze persoon is onzichtbaar en kan niet gezien, gehoord of geroken worden. Iemand met *Arcane Eyes* kan deze persoon wél zien.

2 wuivende handen

Deze persoon is etherisch en kan niet geraakt worden door fysieke aanvallen.

2 vuisten naar voren

Door OC redenen kan het zijn dat iemand niet IC kan gaan liggen, of geen behoefte heeft om met -20 in een ijzige plas te gaan liggen, twee vuisten naar voren geeft aan dat iemand IC op de grond ligt. Indien mogelijk probeer op je hurken te zitten als je dit gebaar maakt.

Armen in een hoek van 90° voor je uitgestrekt

Deze persoon doet een spreuk waarbij *Cone* wordt aangegeven.

Check-In Systeem

Hiermee geef je als "ontvanger" aan hoe de heftigheid van het spel op je overkomt door twee van de volgende zes dingen te doen:

- Duim omhoog of "Groen" zeggen: Dikke prima, ga zo door!
- Vlakke hand met een wiegende beweging of "Oranje" zeggen: Dit gaat nog, maar zeker niet méér dan dit.
- Duim naar beneden of "Rood" zeggen: Stop, no play, dit gaat té ver
Bij duim naar beneden of "Rood" stop je het spel en check je of alles ok is. Bij enige vorm van twijfel haal je een spelleider.

Als agressor kun je checken met een OK teken, of de ontvanger ok met het gaande spel is.

Graceful Bow-Out

Als een groepsscène voor jou een OC grens overschrijdt, kun je ervoor kiezen om een *Graceful Bow-Out* te doen. Je heft je hand in het OC gebaar en legt deze op je voorhoofd, waarna je een buiging maakt en naar achteren stapt. Je kunt dan uit de scène stappen en indien nodig een spelleider of vertrouwenspersoon aanspreken. In een groepsscène met een beperkt aantal personen, waar het spel ook direct jouw personage aangaat, kun je nog steeds een *Bow-Out* doen. De scène gaat door en je meldt je bij een spelleider of vertrouwenspersoon. Een spelleider maakt dan een ruling over wat er IC met je gebeurt.

Effecten en Calls

Aura

Sommige wezens hebben een specifiek aura om zich heen dat een bepaald effect heeft. Dit effect geldt in een straal van 3 meter rond het wezen.

Choke

Je stikt, je kunt je enkel nog zeer langzaam bewegen en indien mogelijk de bron van je verstikking aanvallen. Na 5 seconden kun je niets anders doen dan naar adem snakken.

Crush

Een verpletterende klap die *Armour* verbrijzelt, schilden scheurt en botten breekt. Als je harnas een *Crush* krijgt is het kapot en verlies je het harnas op de getroffen locatie.

Krijgt bijvoorbeeld je torso zonder harnas een *Crush*, dan gaat je torso naar 0.

Curse

Een magische vervloeking, die afhankelijk van de vloek nadelige gevolgen heeft. Een *Curse* werkt met levels. Het verwijderen van een *Curse* is mogelijk.

Dodge

Door middel van een Skill of Spreuk wordt een klap of spreukeffect ontweken.

Doodgaan

Nadat je 10 minuten *Stervende* bent geweest, ben je doodgebloed en is het einde oefening. Dood is dood.

Energy burn

Een aanval beschadigt je Energy-pool. In plaats van je HP verlies je EP.

Ethereal

Iets of iemand is etherisch en kan niet fysiek vastgepakt worden, of door fysieke/magische wapens geraakt worden.

Fatal

Een dodelijke wond waardoor de geraakte locatie meteen op 0 staat, ongeacht *Armour* of magische bescherming, tenzij expliciet anders vermeld.

Fear

Vervult het slachtoffer met angst. Deze zal niet in de buurt van de *Caster* willen komen.

Freeze Limb

Het benoemde ledemaat is bevroren en kan 10 seconden niet gebruikt worden. Op het bevroren ledemaat kan geen *Shatter* gedaan worden. Torso behoort niet tot de ledematen.

Fumble en Disarm

Je laat je wapen op de grond vallen vanwege een vechter die de Skill heeft, of door een magisch effect.

Infect

Je raakt geïnfecteerd met "iets", door middel van een beet, snede of andere vorm van schade. De effecten van *Infect* variëren maar tenzij specifiek vermeld, duurt het even voordat je ze begint te voelen. Als je *Infect* op je krijgt, meld je dan bij een SL.

Interrupt

Als je tijdens de incantatie van een spreuk schade krijgt, wordt je concentratie verbroken en fizzled de spreuk. De geïnvesteerde energie vervliegt en ben je kwijt. *Channeled* of concentratiespreuken, zoals bijvoorbeeld een *Choke* of *Bloodbend*, krijgen een *Interrupt* als de Caster schade krijgt.

Knock out

Je wordt zó hard geraakt dat je meteen knock out gaat. Je valt bewusteloos neer. *Knock Out* duurt 5 minuten. Als iemand je 10 seconden lang probeert bij te brengen, dan kun je weer opstaan.

Magic OFF / ON

Door een omstandigheid kan het voorkomen dat de energie in een regio geblokkeerd of dood is. In dat geval volgt de call *Magic OFF*, dan kan je tot *Magic ON* hoort geen gebruik maken van vaardigheden die onder de *Magic Skills* vallen.

MASS!

Als je hem kunt horen, heeft het effect op je, bijvoorbeeld "*MASS HEAL!*" Gefeliciteerd, je hebt er 1 *hit point* per locatie bij.

Paralyse

Je wordt slap als een vaatdoek en zakt in elkaar. Je zintuigen behalve gevoel werken nog wel en je kan nog steeds ademen. Dit effect duurt 5 minuten.

Petrify

Je verandert in een standbeeld, dit geldt als een lvl 5 *Curse*. Als je *Petrify* op je krijgt en daarna een *Shatter* krijgt ben je dood.

Pindown

Je zit vast in een houdgreep van een zeer sterk wezen, of in een val. Zonder hulp van anderen kom je hier niet uit.

Poison

Je bent vergiftigd. Iedere 30 seconden ontvang je 1 schade, tenzij anders vermeld.

Reflect

De spreuk wordt teruggekaatst naar de magiër die de spreuk uitgesproken heeft en vangt alle schade en effecten van zijn spreuk

Resist

Door middel van Skills of innerlijke kracht wordt het effect van een spreuk weerstaan.

Shatter

Een wapen, schild, *Armour* of ander voorwerp vliegt in splinters uit elkaar. Maximale oppervlakte van andere voorwerp(en) dat geshatterd kan worden is 2 bij 2 meter. Sommige voorwerpen zullen beter bestand zijn tegen een *Shatter* en zullen vaker het effect kunnen weerstaan voordat het breekt.

Stervende

Als je borstlocatie op 0 HP komt te staan, val je bloedend op de grond.

Strike

Je vliegt door de kracht van de klap 3 meter achteruit. De strike zelf doet geen extra schade.

Stun

Je verstijft als een plank en kunt je niet meer bewegen. Als je omvalt of aangeraakt wordt, zal je in dezelfde houding blijven als wanneer je *Stun* op je kreeg. Je voelt niks meer, maar je andere zintuigen werken nog wel en je kan nog steeds ademen. Dit effect duurt 5 minuten.

Subdue

Niet dodelijke schade, die toegebracht kan worden door de platte kant van het wapen of tijdens *Brawlen*. Bij iemand met *Armour* moet je dubbele schade doen met *Subdue* om deze neer te krijgen. Als je vaker *Subdue* krijgt dan je HP hebt op die locatie dat je geraakt wordt, ga je knock out.

Suppress

Je kunt geen gebruik maken van magische vaardigheden voor 1 minuut of langer, indien aangegeven. (Magie, ritualisme. *Foresight*, *Resist*, regeneratie, etc, etc.) Je kunt het *Resisten* of *Reflecten* voordat de spreuk effect heeft. Duratie van *Suppress* is afhankelijk van de bron. Soms is het effect verbonden aan een Item (boeien) of wordt het *Channeled* vanuit een magiër.

Terror

Een angst zo vreselijk dat je alleen nog maar kunt bibberen en proberen om weg te kruipen. Dit effect duurt 10 minuten en in die tijd kan je niet dichterbij dan 7 meter bij de bron komen.

Through

Schade die dwars door *Armour* heen gaat, zoals pijlen en specifieke spreuken.

Torture

Je bent overmand door pijn en/of angst en bent niet in staat om fysieke dingen als wegrekken te doen. Na 10 minuten *Torture* ben je 2 uur angstig voor de persoon die *Torture* op je heeft uitgevoerd. Elke 10 minuten extra *Torture*, ben je een uur langer angstig. Het eenmalige effect *Torture* doet heel veel pijn en je wil weggelopen bij hetgeen dit heeft veroorzaakt.

Veilig vechten

Op een LARP evenement is het onvermijdelijk dat er gevechten los kunnen breken.

Bij deze onze regels:

1. Hoofd is geen locatie!

De belangrijkste regel in LARP gevechten is dat het hoofd **niet** als doelwit gebruikt dient te worden. Zelfs met een LARP wapen kan het zijn dat een klap op het hoofd pijn doet.

Tips om dit te voorkomen:

- sla niet van boven naar beneden;
- sla niet te hoog als je niet goed kunt zien wat er gebeurt en houd rekening met onverwachte bewegingen van je tegenstander.

Ook het kruis doet bij beide geslachten meer pijn dan op andere plekken, let hier dus ook op!

2. Houd je slagen in!

Het is belangrijk dat je elke slag die je doet goed inhoudt. Dat betekent dat je niet vol op iemand in gaat slaan, maar dat je meer probeert om iemand aan te tikken.

Bij afstandswapens betekent dit dat je niet mag schieten als iemand zich binnen 5 meter van je bevindt. Bogen hebben een treklimiet van 35 lbs, mits je daar de Skills voor hebt.

3. Vecht theatraal!

Het is voor de sfeer erg dodend als een gevecht uitloopt in een spelletje “Tikkertje voor Gevorderden”.

Probeer daarom zo veel mogelijk te interpreteren hoe het zou gaan met een echt gevecht. Dit houdt in dat een klap van een wapen pijn doet, een tweehandig wapen zwaar is en een *Crush* op je schild ook een flinke klap aan de arm geeft waarmee je het schild gebruikte.

4. Gebruik goedgekeurde wapens!

Voor LARP zijn verschillende wapenfabrikanten. Dit houdt in dat er veel keuze is in het arsenaal dat je aan kunt schaffen. Het houdt echter ook in dat er onveilige wapens op de markt kunnen komen.

Laat dus altijd je wapen van tevoren keuren. Als je een wapen gebruikt dat afgekeurd is tijdens de *Incheck* of helemaal niet is gekeurd, krijg je een waarschuwing en zal het wapen tijdelijk worden ingenomen.

5. Zorg voor een certificaat als deze nodig is voor je wapen.

Voor sommige wapens is een certificaat vereist. In het geval dat je geen certificaat hebt, moet je een kort examen afleggen bij diegenen die door de organisatie als wapenmeester aangesteld zijn.

6. Houd rekening met ongemakken!

Hoe je het ook wendt of keert, zelfs met deze regels kan een gevecht tijdens een LARP een ongemak veroorzaken. Een blauwe plek of schram is gemakkelijk opgelopen in een situatie waarin adrenaline en reflexen het soms overnemen van gezond verstand. Houd hier rekening mee. Krijg je een tik tegen je hoofd of een andere niet prettige plek probeer dan door te gaan, lukt dit echt niet, steek je hand omhoog en ga even apart zitten of staan.

7. Houd OC discussies en OC Problemen OC

Mocht iemand bewust of onbewust niet aan de regels voldoen, ga dan niet in discussie tijdens een gevecht of ander aspect van het spel. Wacht even tot de huidige situatie is opgelost en benader dan eerst degene over wie je een klacht hebt. Als dit geen zin lijkt te hebben, benader dan een spelleider, die zal dan de persoon benaderen. Aan de hand van de reactie van deze persoon en de ernst van de klacht zal deze spelleider oordelen wat er verder gebeurt. Tevens willen wij dringend verzoeken om OC problemen thuis te laten en niet in het spel te gooien.

8. Alcohol en andere verdovende middelen

Het is prima om na het spel verantwoordelijk alcohol te nuttigen. Echter is het niet toegestaan om in beschoonken toestand aan een gevecht deel te nemen. Het maakt niet uit of je aangeschoten prima controle hebt over je lichamelijke functies. Het probleem zit in het feit dat een verzekeringsmaatschappij niets uitkeert als je gewond raakt in beschoonken toestand. Wij wensen dat soort risico's tot een minimum te beperken.

Illegale drugs en verdovende middelen zijn niet toegestaan.

Een personage creëren

Voordat je begint met het maken van een personage moet je kiezen of je personage naar Protos is gehaald (een Summon) of dat zij daar is geboren (een Native).

Een Summon

Verhaaltechnisch beginnen spelerspersonages (PC's) als *Summon*. Dit houdt in dat je door Ravelan naar de spelwereld gesummond bent, omdat Zij heeft besloten je uit te kiezen om jouw kwaliteiten en omdat Zij "voelt" dat jij een rol te spelen hebt in de gebeurtenissen die het universum zullen sturen in de richting die het lot bestemd heeft.

Een *Summon* personage heeft **25 XP** te besteden en begint met alle spullen die het personage nodig heeft. De *Equipment* waarmee je start zijn standaard van brons of ijzer.

Achtergrond

Hoewel **alles** kan moet je in gedachten houden dat het wel speelbaar moet blijven binnen onze high fantasy setting. Stuur je Achtergrond **vooral** naar ons op! Dan kunnen we er rekening mee houden! Achtergrond is een must als je graag persoonlijk plot rond je achtergrond wil hebben, anders zal je het moeten doen met wat er allemaal gaande is. Houd er wel rekening mee dat als je een achtergrond van 39 A4 hebt, dat er dingen over het hoofd gezien kunnen worden. Doe daarom ons en jezelf een plezier en schrijf een korte lijst met belangrijke punten boven je verhaal.

Uiterlijk

Go nuts! Probeer echter om dingen die bijzonder kwetsend voor anderen zijn tot een minimum te beperken

Ras

Alles kan, maar denk er aan dat als je een Smurf gaat spelen, dat de eerste de beste alchemist je in goud gaat proberen te veranderen.

Taal

Als het logisch is voor jouw personage dan geldt: Wat je OC spreekt spreek je ook IC.

Een Native

Een Native heeft **20 XP** te besteden, maar ondervindt stevige Skill bonussen en voordelen van zijn ras. Qua *Equipment* is een Native beperkt aan de status van zijn ras of volk.

Zodra de evenementen zich vormen en de spelwereld bekend wordt, is het mogelijk om een *Native* te spelen, met alle voor en nadelen van dat volk/ras/diersoort. De *Native* categorie zal dus potentieel ná ieder evenement groeien.

Op dit moment kun je uit de *Natives* kiezen die in het *Volkerenboek* staan.

OC=IC

Bepaalde Skills en freaky kunstjes staan met reden **niet** in het regelsysteem. Verstoppen (het vingertje)? Niet als standaard Skill, doe gewoon je best. Iemand IC bestellen? Heb snelle vingers voor lange vingerkorting. Let er op dat als er iets gestolen wordt dit gelijk bij SL gemeld moet worden, dit om ongemakken en onduidelijkheden te voorkomen. Zowel voor de steler als de bestolen persoon. *Sneaken* en dat soort fratsen. Je kan dat, of speel er slim mee.

Geldsysteem

Op Protos zijn er verschillende geldsystemen binnen het spel. Dit is vaak regio- en rasgebonden.

Grondstoffen

Afhankelijk van de regio worden grondstoffen, zoals hout, brons, ijzer, staal, zilver, goud, juwelen, etc. ook als valide betaalmiddel geaccepteerd. De waarde is echter per regio verschillend. In de bossen zal een stuk hout aanzienlijk goedkoper zijn dan in de woestijn.

Skills

Iedereen kan elke Skill in het systeem nemen. Wil je een vechter/alchemist spelen of een magiër met een mega bijl? Ga je gang.

Mochten er Skills zijn die niet in ons systeem staan, maar volgens jou wel belangrijk voor je personage zijn. Laat het ons weten, in overleg is veel mogelijk. Schrijf een gave achtergrond en overtuig ons.

Skills bij Booyah zijn opgedeeld in 6 Ranks. Deze zijn:

- 0
- User
- Adept
- Expert
- Master
- Grandmaster

Je kan met een personage een Skill in elke Rank nemen, mits je hier de XP aan kan uitgeven. Je kan tot *Expert* kopen zonder een leermeester. Daarna heb je een leermeester nodig om een nieuwe Rank te halen.

0

Iedereen kan: een zwaard oppakken. "This end goes in the other guy... Right?"

Een schild tillen. "Wooot extra hide check!"

Zich zelf in een compleet plaatpantser hijsen. "ooooh shiny."

Dat betekent niet dat je er direct mee om kan gaan. Als je er ook daadwerkelijk praktisch gebruik van wil maken, heb je daar training en ervaring voor nodig.

User

Je hebt het basisbegrip van een Skill en kunt met de Skill omgaan.

Adept

Je bent op een gevorderd stadium van een Skill, je bent bedreven in het uitoefenen van de Skill.

Expert

Je bent bijzonder bedreven in de Skill.

Master

Je bent een ware meester in deze Skill, maar weinigen kunnen aan jou tippen.

Grandmaster

De *Grandmaster* is het ultieme voorbeeld van de Skill.

Als beginnend speler kun je een aantal Ranks in een Skill aanschaffen in oplopende volgorde. Je zult dus eerst *User* moeten hebben, voor je *Adept* kunt worden. Door middel van het opsparen van XP, of lessen van leermeesters kun je verder groeien in de Skill. Afhankelijk van de Skill, zal je een aantal proeven moeten doorstaan om uit te kunnen groeien tot *Master*.

Het is mogelijk om *Grandmaster* te worden, dat vergt echter een hoop ervaring en je zult afhankelijk van de gekozen Skill een Queeste moeten ondernemen om het ultieme van een Skill te gaan belichamen.

XP systeem

1 XP per dag en 1 of meer XP per Queeste ter beoordeling van de spelleiding.
Diegene die na een zware strijd een Barbaarse invasie weerstaat, een episch zwaard smeedt, een nieuwe spreuk uitvindt, of een IC verantwoorde versie van penicilline uitvindt, krijgt in onze setting méér XP als diegene die in de bar hangt en bier drinkt.

Leermeesters

Mits diegene die getraind gaat worden de XP punten ervoor heeft en eraan gaat besteden kan een Grandmaster iemand tot master trainen.

Hoe word ik dan *Grandmaster*?

Doe een specifieke queeste, bewijs dat je het waard bent om de *Grandmaster* titel te dragen en te behouden. Let erop dat als je op deze queeste gaat dat je de XP al wel hebt die je nodig hebt om de Skill aan te schaffen.

Als de leermeester sterft verliest de leerling zijn les.

Basics

Ieder personage krijgt de volgende *Basics* gratis:

- 1 HP per locatie
- Rekenen
- Spreek Talen (mits logisch)
- Kleine Wapens

Het gaat dus om vechten met kleine wapens als messen, dolken, houthakkersbijltje, koekenpan, deegroller, gerookte makreel. Als het maar niet groter is dan 60cm van pommel naar punt (of van staart naar bek indien van toepassing).

- Kracht van de Ziel

Als je een ziel hebt, ontleen je daar een connectie met het universum/multiversum aan. Dit houdt in dat je 1 *Rituele Energie* per dag kunt geven aan een ritueel. LET OP! Dit is geen Energie Punt!.

Algemene Skills

- **Ambidex** (6 XP)
Twee wapens vechten en spreuken casten met 1 hand i.p.v. 2 (dus niet 2 *Fireballs* tegelijk gooien).
 - **Balance** (6 XP)
Je hebt een bovengemiddelde balans en zal niet 3 meter achteruitvliegen als je door een *Strike* geraakt wordt.
In plaats 3 meter vliegen, zeg je "*Balance*" en speel je uit dat je niet valt, maar je balans weet te houden.
 - **Die Hard** (9 XP)
Je bent te gehard en té koppig om op te geven: je kunt nog zacht praten en kruipen als je *Stervende* bent.
Bij een knock out effect of veel subdue schade, ben je een paar seconden versuft op je kont voordat je weer bij zinnen komt.
Je kunt 3x per dag *Fear* weerstaan en 1x per dag *Torture*.
 - **Pick lock** (7 XP)
Je kunt sloten openen, vaak heb je hier (speciaal) gereedschap voor nodig.
Sloten worden bij Booyah op een speciale manier gedaan. Er zullen sloten in het spel zitten. Deze sloten zijn te openen met een speciale sleutel. Deze sleutel is bij een spelleider op te vragen.
 - **TrapSkill** (7 XP)
Met deze Skills kun je vallen onschadelijk maken én plaatsen. Je kan ze niet bouwen. Gezien het feit dat het niet veilig is om een heuse OC val ergens neer te zetten, werken we met verstopte A4.
Let op! Je kunt deze A4 alléén "zien" als je *TrapSkill* hebt.
Het effect lezen of het papier aanraken als je de Skill niet hebt is het effect krijgen.
- Hoe zet ik een val?*
Plaats materiaalkaartjes op de val en plaats hem waar je de val hebben wilt. Vertel aan de spelleiding waar je het neerlegt en wat jij vindt dat het doet. Wees creatief. Een val heeft effect als er een krabbel van een spelleiding op staat. Naast deze vallen zetten, kun je ook vallen onschadelijk maken die in het spel zitten. Deze worden vaak weergegeven met puzzels.
- **EHBG**
Verband aanleggen, gebruik goede physreps. Als de patiënt schade op zijn verband ontvangt binnen de *Heal* tijd, dan faalt de genezing. **Ook** als het verband **niet** blijft zitten... faal. Boven expert niveau kan ook verkregen worden maar alleen in het spel.

Verband Schoonmaken

Je moet uitspelen dat je het verband uitkookt, schoon schrobt en 45 minuten te drogen hangt. Valt het verband bij het drogen op de grond dan moet je opnieuw beginnen.

Verband maken

Verband maken gebeurt met de basic crafting (cloth) deze Skill is te vinden in het crafting systeem.

0

Ergens lukraak een zakdoekje op leggen is **geen** EHBG. Maar het ruimt wel mooi gelijk het bloed op.

User

(2 XP)

Verband doet **na** 15 minuten 1 HP *Heal*.

Iemand die *Stervende* op de grond ligt, kan gestabiliseerd worden door een verband.

Echter een stabilisatie verband geeft **geen** *Heal*. Diegene die het verband aanlegt, moet bij de patiënt in de buurt blijven.

Adept

(5 XP)

Verband doet **na** 15 minuten in totaal 2 HP *Heal*.

Iemand die *Stervende* op de grond ligt, kan gestabiliseerd worden door een verband.

Je kunt maximaal 3 personen stabiliseren en een stabilisatie verband geeft **één** *Heal*.

Diegene die het verband aanlegt móet bij de patiënt(en) in de buurt blijven.

Expert

(7 XP)

Vereist Kennis van Kruiden

Verband doet **na** 10 minuten 2 HP *Heal* en je kunt zeer kundig stabiliseren.

Je kunt desnoods een hele rij gewonden stabiliseren, zolang je er het verband maar voor hebt. **Na** 15 minuten zullen alle gewonden op staan met 2 HP *Heal*.

Alchemy Skills

➤ **Kennis van kruiden en Kruiden zoeken** (4 XP)

Je weet welke kruiden nuttig zijn en welke "kruiden" je beter als "toiletpapier" kunt gebruiken. Voor deze Skill krijg je een extra lore-sheet van SL.

➤ **Potions maken** (6 XP)

Vereist Kennis van Kruiden

Alchemie is een kunst die al vele jaren bestaat. Met een simpele basis en uitgebreide mogelijkheden is dit zeker een vaardigheid die voor ieder interessant kan zijn.

➤ **Poisoning** (2 XP)

Vereist Potions maken

Je bent immuun tegen *Poison* waarmee je werkt, omdat jij precies weet wat je niet aan moet raken. Dit geldt **niet** voor *Poison* schade die door iemand anders aangedaan wordt of door giften die je in je krijgt. Tevens kun je gif op wapens en pijlen aanbrengen. Als het gif op een wapen wordt aangebracht is het effect eenmalig. Als er gemist wordt, ben je je gif op het wapen kwijt.

Poison doet iedere 30 seconden 1 schade. Via een wapen is het op de geraakte locatie, via een drankje of ademen op de torso.

Crafting Skills

Crafting bestaat uit veel verschillende aspecten. Vanaf de basiswerktuigen tot zwaarden uit legendes. Met de verschillende *Crafts* die bestaan kan je als speler maken wat je wilt, mits je hier de juiste vaardigheid en materiaalkennis voor hebt. Als je iets wilt maken, lever je bij een SL een ontwerp in van wat je wil maken. Deze zal dan bepalen hoeveel je nodig hebt hiervoor. Je kan hier zo creatief in zijn als je zelf wilt en nadat een ontwerp is bepaald, kun je hem gaan maken.

- **Basic Crafting** (3 XP)
Als je *Basic Crafting* neemt, ben je in staat om basismaterialen te maken. Denk hier aan werktuigen die gebruikt worden om te *Craften* maar ook voor dagelijks gebruik. Daarnaast kun je dingen repareren gemaakt van materialen waar je in gespecialiseerd bent. Je krijgt bij aanschaf van deze Skill een materiaal van 2 XP gratis.
- **Trap crafting** (3 XP)
Vereist *Basic Crafting*
Je bent in staat om vallen te maken van de verschillende materialen die je beheerst. Denk hierbij aan dat je weet hoe je spikes moet maken voor een val of hoe je tripwire van leer kan maken.
- **Weapon Crafting** (3 XP)
Vereist *Basic Crafting*
Je bent in staat om wapens te vervaardigen van de verschillende materialen die je beheerst. Denk hierbij aan een simpele dagger tot aan een machtige tweehandige hamer.
- **Armour crafting** (3 XP)
Vereist *Basic crafting*
Je bent in staat om *Armour* te maken van de verschillende materialen die je beheerst. Denk hierbij aan simpele bracers tot aan een gecompliceerd full plate.
- **Jewel/gem Crafting** (3 XP)
Vereist *Basic Crafting*
Je bent in staat om sieraden te *Craften* van de materialen die je kent. Daarnaast kun je gems op zo'n manier vervaardigen dat ze gebruikt kunnen worden in andere *Crafts*. Denk hierbij aan een decoratie op een *Armour* tot aan een scepter met als focus de gem. Gems hebben de potentie om sterke magie in zich te dragen.
- **Mechanic crafting** (3 XP)
Vereist *Basic Crafting*
Je bent in staat om apparaten te bouwen met bewegende onderdelen van de verschillende materialen die je beheerst. Je bent in staat om de verschillende onderdelen hiervoor te maken en om ze passend te maken. Denk hierbij aan een windmolen tot aan ballista en daar voorbij.

➤ Materiaal kennis

Vereist Basic Crafting

Dit zijn de verschillende materialen die algemeen bekend zijn op Protos. Per materiaal staat de kosten die je kwijt bent om deze te leren.

De basismaterialen zijn:

- Bone (2 XP)
- Cloth/wool (2 XP)
- Copper (2 XP)
- Gold (3 XP)
- Hide/Leather (2 XP)
- Iron (2 XP)
- Silver (3 XP)
- Steel (3 XP)
- Wood (2 XP)

Naast de basismaterialen zijn er ook nog speciale materialen in de wereld van Protos. Deze materialen zijn echter niet standaard te kopen qua XP en zullen in het spel geleerd moeten worden.

- Adamantium
- Mithril

Uitleg over hoe *Crafting* werkt voor een speler:

Hier een paar voorbeelden van wat je nodig hebt om iets te maken.

Speler A wil graag een Weaponsmith spelen. Hiervoor koopt hij *Basic Crafting* voor 3 XP, als basismateriaal die hij hier gratis bij krijgt, kiest hij om Iron te bewerken. Om wapens te kunnen maken neemt hij *Weapon crafting* voor 3 XP erbij. Nu kan hij van Iron alle wapens maken die hij wil voor een totaal van 6 XP. Om met meer materialen te kunnen werken in zijn *Craft* koopt hij er Hide/Leather (2 XP) bij voor de handvatten van zijn wapens en Steel (3 XP) om sterkere wapens te kunnen maken. Hij wil graag ook gouden wapens kunnen maken voor *Enchanters* en koopt Gold (3 XP) erbij. Totaal is deze speler voor zijn Weaponsmith creatie 14 XP kwijt.

Speler B wil een Armour Smith spelen. Hiervoor koopt hij *Basic Crafting* voor 3 XP, als basismateriaal die hij hier gratis bij krijgt kiest hij Hide/Leather te bewerken. Om de Armour te kunnen maken koopt hij *Armour Crafting* (3 XP) erbij. Nu kan hij van Hide/Leather alle Armour onderdelen maken. Hierna koopt hij Iron (2 XP) en Steel (3 XP) erbij om hiervan Armour te kunnen maken. Daarna koopt hij *Jewel/gem Crafting* (3 XP) om een gem te kunnen zetten in de Armour die hij maakt. Totaal is deze speler voor zijn Armour Smith creatie 14 XP kwijt.

Speler C wil een Tinker spelen. Hiervoor koopt hij *Basic Crafting* voor 3 XP, als basismateriaal die hij hier gratis bij krijgt kiest hij om Wood te bewerken. Om kleine uitvindingen te kunnen doen koopt hij *Mechanic Crafting* erbij (3 XP) en ook de *Trap Crafting* (3 XP) om zichzelf vanaf basis nuttig te maken en ook vallen te kunnen zetten. Daarnaast koopt hij Hide/Leather (2 XP), Cloth/Wool (2 XP), Iron (2 XP) en Steel (2 XP) om verschillende dingen te kunnen maken. Totaal is deze speler voor zijn Tinker creatie 17 XP kwijt.

➤ Enchanting

Vereist Arcane/Ritual Channeling

Als *Enchanter* kun je je magische vaardigheden voor een bepaalde tijd op voorwerpen plaatsen. Dit varieert van een simpel element aan je wapen binden (waardoor je met dat element schade slaat) tot aan de meest epische wapens uit legendes.

Voor het enchanten van voorwerpen heb je magisch stof nodig oftewel Dust. Er zijn veel verschillende soorten Dust. De meest voorkomende zijn Magic Dust en Dream Dust. Als *Enchanter* kanaliseer je de energie, door middel van de Dust, in het voorwerp. Zonder Dust blijft de Enchantment niet plakken.

Het effect, de duurzaamheid en het succes van de Enchantment zijn sterk afhankelijk van het materiaal van het voorwerp en de kwaliteit van de Dust.

Als een *Enchanter* samenwerkt met een andere *Enchanter*, sterke *Channeler* of machtige ritualist, dan verhoogt dat de kwaliteit van de Enchantment óf de faal ervan.

0

“Enchantment? ENCHANTMENT!!!” Meer dan vrolijk rond hupsen over hoe gaaf een enchantment is kun je niet.

User

(5 XP)

Je kunt tot lvl 2 voorwerpen disenchanten voor de componenten.

Je kunt tot lvl 2 enchantments op een voorwerp zetten.

Adept

(10 XP)

Je kunt tot lvl 4 voorwerpen disenchanten voor de componenten.

Je kunt tot lvl 4 enchantments op een voorwerp zetten.

Expert

(10 XP)

Je kunt tot lvl 6 voorwerpen disenchanten voor de componenten.

Je kunt tot lvl 6 enchantments op een voorwerp zetten.

Master

(10 XP)

Je kunt tot lvl 10 voorwerpen disenchanten voor de componenten.

Je kunt tot lvl 10 enchantments op een voorwerp zetten.

Grandmaster

(15 XP)

Je kunt álle voorwerpen dis-enchanten voor de componenten die van de standaard materialen gemaakt zijn. Je kunt tot lvl 20 enchantments op een voorwerp zetten.

Combat Skills

➤ **Toughness**

Door intensieve fysieke training kun je meer pijn verdragen voor je bewusteloos raakt. Effectief heb je dus meer *Hit Points* per locatie dan de standaard 0-Rank 1HP per locatie.

Rank vooruitgang: je kunt pas van Adept naar Master gaan nadat je alle HP verhogingen hebt opgekocht binnen de Rank. Eventuele extra's verkrijg je als de eerste HP verhoging van die Rank hebt opgekocht. Je koopt je HP van laag naar hoog.

User

- +1 HP per locatie (2 XP)

Adept

Je bent beter bestand tegen pijn en kan 2 extra *Subdue* schade weerstaan voor je *Knock Out* geraakt.

- +1 HP per locatie (5 XP)
- +1 HP per locatie (10 XP)

Expert

Je kan 2 extra (in totaal 4 extra) *Subdue* schade hebben

Tevens kan je in meditatieve staat gaan waarin de effecten van ziektes en giften voor 15 minuten bevriezen.

- +1 HP per locatie (12 XP)
- +1 HP per locatie (15 XP)

Master

Een gif dat normaal iedere 30 seconden een schade doet, doet een *Master* iedere 2 minuten schade. Alle ziektes mogen 1 lvl worden verlaagd, effectief ben je immuun voor lvl 2 ziektes.

- +1 HP per locatie (15 XP)
- +1 HP per locatie (18 XP)

Grandmaster

Je bent immuun voor giften en ziektes en al hun effecten.

- +1 HP per locatie (15 XP)
- Elke HP extra (15 XP)

➤ **Armour**

Het dragen van bepantsering geeft je *Armour Points* (AP) op de locatie waar je het draagt. Als de *Armour* door de AP heen is, is het stuk en moet het gerepareerd worden. Je moet minimaal 60% van de locatie bedekken om de complete locatie als beschermd te mogen beschouwen.

Armour zal net als wapens gecontroleerd worden op veiligheid en het hoofd wapenkeuring heeft hier, net als bij wapens, het laatste woord over. Spelleiding zal bepalen in welke categorie het pantser valt als er twijfel over bestaat.

Armour vs Crush

Een *Crush* verbrijzelt de *Armour* op de getroffen locatie.

Armour vs Pijlen

Pijlen doen *Through* schade en gaan dwars door *Armour* heen. Een platemail heeft 1 *Through* schade reductie en wordt pas doorboord door een pijl die 2 *Through* schade of meer doet. Voordat het *Through* doet, doet het wel 1 AP schade aan je *Armour*.

Armour vs Magic

Magische *Through* schade gaat altijd door *Armour* heen. *Armour* geeft geen reductie. Reguliere magische schade doet normale AP schade aan *Armour*.

0

Iedereen snapt dat een harnas aantrekken je beschermt, maar als je een klap van een hamer vangt zonder weg te draaien wordt nog steeds in één klap je borstkas verbrijzeld. Onafhankelijk van het pantser wat je draagt krijg je maximaal 1 AP van je *Armour* als je geen Ranks in de Skill hebt

User (3 XP)

Light Armour (2 AP)

Denk aan bont, gambeson en licht leer.

Adept (8 XP)

Medium Armour (3 AP)

Denk aan stevig leer al dan niet met studs, brigandine lichte mail.

Heavy Armour (5 AP)

Vereist Medium Armour

Chainmail, Scalemail (van metaal).

(2 XP)

Expert (10 XP)

Platemail (8 AP)

Platemail heeft 1 damage reductie tegen fysieke *Through* schade van wapens en pijlen. Spreuken met een *Through* schade blijven er nog steeds dwars door heen gaan.

Master

(15 XP)

Een *Master* kan zich beter bewegen in *Armour* en krijgt:

- + 2 AP van elk pantser dat je draagt
- + 1 HP
- 1 *Dodge* per dag
- Mogelijkheid tot *Armourstacking**

Armour stacking

Vereist Toughness user

Je kunt *Armour* over elkaar heen dragen tot een maximum van twee verschillende soorten *Armour*, zoals bijvoorbeeld Chainmail (Heavy) met daar een leren schubbenpantser (Medium) overheen. Dit zou je dan $3 + 5 = 8$ AP zijn geven. Het moeten verschillende *Armour* soorten zijn.

Grandmaster

(18XP)

Een *Grandmaster* krijgt:

- + 4 AP van elk pantser dat je draagt (in totaal + 6 AP)
- + 2 HP (in totaal + 3 HP)
- +1 *Dodge* per dag (in totaal 2 *Dodge*)
- 1 *Resist* per dag

➤ Shield

Een schild mag maximaal 125cm x 100cm zijn.

Een schild kan wel degelijk stuk, maar het is niet zo dat ieder aardappelschilmesje je schild aan barrels slaat. Alles wat 1 schade doet zal je schild niet kapot maken. Dus je schild heeft praktisch een -1 op de schade die het krijgt.

Voorbeelden: een staf slaat met 1 schade op je schild, geen probleem.

Een grote strijdbijl hakt op je schild in met 2 schade, je schild vangt een klap op maar raakt beschadigd door de bijl met $2-1=1$ schade

Een schild heeft standaard 8 AP. Of het sterker is, hangt af van het materiaal.

Vraag na bij de wapenkeurder hoeveel AP je schild heeft.

Schild vs Pijlen

Pijlen doen *Through* schade. Een pijl met 1 *Through* is te blokkeren. Bij 2 (óf meer) *Through* schade loopt je schild 1 (óf meer) AP schade op en heb je HP schade op je arm. Een pijl kan maximaal 2 *Through* schade doen als er een schild tussen zit, eventueel gif dat op de pijl zit zal dus wél effect hebben.

Schild vs Magic

Je kunt een spreuk niet blokkeren met je schild, tenzij je daar een *Enchantment* voor hebt.

Schild vs Shatter

Tenzij je schild onverwoestbaar is of je een *Grandmaster Shield* gebruiker bent, blaast een *Shatter* je schild aan diggelen.

Schild vs Crush

Tenzij je daar de Ranks voor hebt, verbrijzelt je schild door een *Crush*.

0

Iedereen kan zich verschuilen achter een deur of een muur, zo kan je je prima verbergen achter een schild. Met schild 0 kan je een schild vasthouden, maar geen andere acties zoals vechten of spreken doen.

User

(10 XP)

Je kunt je met een schild verdedigen in het gevecht. Je schild heeft het standaard aantal AP.

Adept

(6 XP)

Je bent getraind in het schildvechten en kunt *Shield Bash* (Certificaat vereist), *Shield Bash* doet 1 *Blunt* schade.

- + 2 AP op je standaard AP van je schild

Expert

(6 XP)

- Je kunt 1 *Crush* per dag weerstaan met je schild
- + 2 AP (in totaal + 4 AP)

Master

(10 XP)

- Je kunt 2 extra *Crush* (in totaal 3 *Crush*) per dag weerstaan met je schild
- + 2 AP (in totaal + 6 AP)

Grandmaster

(15 XP)

- Je kunt 2 extra *Crush* (in totaal 5 *Crush*) per dag weerstaan met je schild
- Je kunt 1x *Strike* per dag met je schild
- + 4 AP (in totaal + 10 AP)

Wapen Skills

Bij het aanschaffen van een Wapen Skill krijg je *User*, opwaarderen van Ranks en Skill vind je onder Wapenspecialisatie. Tevens krijg je bij het aanschaffen van een Wapen Skill de vaardigheid om je wapen te slijpen of te behandelen.

Standaard wapens zijn gemaakt van Brons of IJzer.

Een bronzen wapen moet na ieder gevecht behandeld of geslepen worden, of het doet 1 schade minder. Een bronzen tweehander zal dus nog 1 schade doen, in plaats van 2 als deze niet geslepen wordt. Een bronzen éénhander zal dan *Subdue* doen, in plaats van 1.

IJzeren wapens moeten iedere dag behandeld of geslepen worden.

Een wapen breekt door:

- **Shatter**

Dit effect verbrijzelt het wapen. Een wapen dat *Shatter* heeft gekregen is niet te repareren. Tenzij het behandeld wordt door een *Grandmaster Smid*.

- **Crush**

Dit effect breekt een wapen in tweeën. Het wapen kan door een *Smid* gerepareerd worden.

➤ **Stafvechten/Speervechten** (6 XP)

Steeksperen vereist een Certificaat

Stafwapens mogen een forse lengte hebben. Doorgaans houden we 2,20m als max aan, maar diegene die duidelijk aan kan tonen dat hij **veilig** om kan gaan met een langer wapen is welkom om te proberen ons tijdens een wapentest te overtuigen.

Stafwapens worden met **twee** handen vastgehouden. Op een wijze zodat je **controle** hebt over je slagen. Deze wapens doen standaard 1 schade.

➤ **Eénhanders** (3 XP)

Zolang de kling van je zwaard niet langer is dan je zwaardarm is het een éénhander.

Bij bijlen, hamers en knotsen mag het wapen niet langer dan 100cm zijn om onder éénhander te vallen. Deze wapens doen standaard 1 schade.

➤ **Tweehanders** (6 XP)

Doet standaard 2 schade. Daar een tweehander trager is, maar wel met veel meer momentum aankomt. Boven 1,60m valt je wapen onder stafwapens.

Uitzondering: De kans is reëel aanwezig dat als je aan komt lopen met een stafwapen, dat meer kling dan schacht is, dat je er een extra schade mee kunt doen, een dolk/kort zwaard op een stok doet één schade.

➤ **Werpwapens** (1 XP)

Kernloze wapens die je kunt gooien. Deze doen standaard 1 schade. Als ze vergiftigd zijn en je mist, gaat het gif verloren. Indien veilig mogen werpwapens uitgebalanceerd zijn.

➤ **Wapen specialisatie**

Je kunt je specialiseren in het gebruik van een specifiek mêlee wapen.

Let wel: Het gaat om 1 wapen naar keuze, in de gekozen hand: links of rechts, tenzij 2 handen verplicht is.

Voor éénhanders, werpwapens en staf/speer als volgt:

0

Je weet waar je een wapen vast moet houden... soort van.

User

Je kunt met een wapen overweg en doet er de standaard schade mee voor dat wapen.

Adept

(10 XP)

Sla met 1 extra schade.

Expert

(15 XP)

Sla met 1 extra schade (in totaal 2 extra schade).

Master

(25 XP)

Sla met 1 extra schade (in totaal 3 extra schade).

Je kan per battle een *Strike* of een *Crush* doen.

Je kunt per battle iemand bewusteloos slaan met de *Knock out*.

Grandmaster

(25 XP)

Sla met 1 extra schade (in totaal 4 extra schade).

Je kunt per battle een extra *Strike* of *Crush* doen (in totaal 2 keer).

➤ **Backstabbing**

Als je iemand ongemerkt met een **kort** wapen (tot max 60 cm van pommel naar punt) in zijn rug kan raken, kan je extra schade doen. Een *Backstab* uitvoeren kost tijd en precisie. Een persoon kan alleen worden geraakt door een *Backstab* als deze niet bewust is van de aanval. Zodra iemand een *Backstab* krijgt dan is hij bewust van die bron van schade en kan die niet nog een *Backstab* gelijk uitvoeren.

Het is ook niet mogelijk om met *Ambidex* met 2 wapens tegelijk een *Backstab* uit te voeren.

Als je *Backstab* doet, maak je de **Call: Backstab <schade> Through**

User

(5 XP)

Je *Backstab* doet *Through* schade

Adept

(10 XP)

Doet 1 extra schade

Expert

(10 XP)

Doet 1 extra schade (in totaal 2 extra schade)

Master

(20 XP)

Doet 1 extra schade (in totaal 3 extra schade), tevens kun je *Backstab* met een éénhander. Als je *Ambidex* en één Wapenspecialisatie hebt, kun je 2 wezens tegelijkertijd een *Backstab* geven.

Grandmaster

(35 XP)

Als je iemand ongemerkt met een willekeurig wapen in zijn rug kan raken dan doe je *Fatal*.

➤ Boog specialisatie

Vereist Certificaat

Pijlen gaan stuk, spelleiding kan bepalen dat een pijl stuk is. Je mag tot max 35 lbs schieten. Pijlen kunnen gemaakt worden door *Crafters*, *Boog Masters* en zijn misschien in het spel te koop bij een handelaar.

Pijlen vs schilden

Een schild dat een pijl blokkeert, vangt 1 *Through* schade op, daarmee is de pijl geneutraliseerd.

2 *Through* is 1 schade op je arm, tot een max van 2 *Through* schade op de arm achter het schild.

Pijlen vs Platemail

Een platemail houdt 1 schade tegen op pijlen. 1 *Through* kan je weerstaan, maar 4 *Through* is nog steeds 3 *Through* schade. Een *Fatal* pijl op je platemail telt als 4 *Through*, je krijgt hierdoor geen *Fatal*.

0

Als je goed je best doet kun je misschien “Bonanza” spelen op de boog pees. Je bent niet bij machte een pijl effectief op de boog te leggen.

User

(10 XP)

Je afgeschoten pijl doet 1 *Through* schade.

Adept

(5 XP)

Je afgeschoten pijl doet 1 extra *Through* schade (in totaal 2 *Through*).

Expert

(10 XP)

Je afgeschoten pijl doet 1 extra *Through* schade (in totaal 3 *Through*).

Je kunt boog, pees en pijlen repareren.

Per dag kun je:

- 1 *Stun* pijl afschieten
- 1 *Pinning Shot* waar je *Pindown* mag callen

Het schot moet raak zijn, anders heeft het speciale effect geen effect.

Master

(25 XP)

Je afgeschoten pijl doet 1 extra *Through* schade (in totaal 4 *Through*).

Per dag kun je:

- 4 keer extra een *Stun* pijl afschieten (in totaal 5 *Stun*)
- 2 extra *Pinning Shot* (in totaal 3 *Pinning*) waar je *Pindown* mag callen

Het schot moet raak zijn anders heeft het speciale effect geen effect.

Grandmaster

(25 XP)

Je afgeschoten pijl doet 1 extra *Through* schade (in totaal 5 *Through*).

Ieder raak schot, waar je minimaal 10 seconden op hebt geconcentreerd, is *Fatal*.

Het raken van een schild óf platemail geeft **geen** *Fatal*.

Magische Skills

Magic, Wizardry & Sorcery (MWS)

Er staan geen levels bij de *Magic* Ranks, daar iedereen die de spreuk geleerd heeft deze kan toepassen. Als men er maar genoeg wilskracht en energie in steekt. In plaats van de standaard levels en dergelijke hebben wij een ander systeem.

Je krijgt per Rank in *Magic* een aantal MWS punten.

Met deze punten kun je spreuken uit de spreukenlijst opkopen. De keuze is geheel aan jou. Wil je 5 simpele spreuken of één klapper. Achter de spreuken staan ook de Energie kosten. Zie het *Spreuken* gedeelte.

➤ **Magic**

0

Neem een toffe physrep mee en hoop **heel** hard dat het iets doet.

User

(10 XP)

Selecteer en hanteer voor 5 MWS aan spreuken.

7 Energie per dag.

Adept

(10 XP)

Selecteer en hanteer voor 7 extra MWS (in totaal 12 MWS) aan spreuken.

8 extra Energie per dag (in totaal 15 Energie).

Expert

(15 XP)

Selecteer en hanteer voor 9 extra MWS (in totaal 21 MWS) aan spreuken.

14 extra Energie per dag (in totaal 29 Energie).

Master

(25 XP)

Selecteer en hanteer voor 12 extra MWS (in totaal 33 MWS) aan spreuken.

21 extra Energie per dag (in totaal 50 Energie).

Grandmaster

(50 XP)

Selecteer en hanteer voor 22 extra MWS (in totaal 55 MWS) aan spreuken. 50 extra Energie per dag (in totaal 100 Energie).

Energiepunten en MWS kosten 1 XP per extra EP/MWS, zoveel als je maar betalen kan. Je kan tot de oneindigheid en verder aan Energie aan.

➤ **Energie**

(2 XP)

Voor iedere Energie die je extra wil hebben.

➤ **Expand knowledge**

(2 XP)

Voor iedere MWS die je extra wil hebben.

➤ Resist magic

Door intensieve training ben je in staat om magie om te buigen en te weerstaan

0

Als ik maar hard genoeg blijf rennen dan raken ze me misschien niet.

User (5 XP)

Je kunt 1 *Resist* per dag.

Adept (10 XP)

Je kunt 2 extra *Resist* per dag (in totaal 3 *Resist*)

Expert (10 XP)

Je kunt 3 extra *Resist* per dag (in totaal 6 *Resist*).

Master (15 XP)

Je kunt 2 extra *Resist* per dag (in totaal 8 *Resist*).

Je kunt 1 *Reflect* per dag.

Grandmaster (15 XP)

Je kunt 4 extra *Resist* per dag (in totaal 12 *Resist*).

Je kunt 2 extra *Reflect* per dag (in totaal 3 *Reflect*).

➤ Ritualisme (15 XP)

De kunst van het aanwenden van grote hoeveelheden Wilde Energie om speciale effecten en uitzonderlijke dingen te bereiken.

- Het gebruik van symboliek en offers bepalen de kracht en het succes van een ritueel.
- De ritualist kan iedereen met Energie of een ziel aanwenden in zijn ritueel. Tevens kan een ritualist zijn eigen levensenergie, of de Energie van een ander levend wezen aanwenden in het ritueel.
- De ritualist kan de Energie aanwezig in een locatie of regio aanwenden, met alle gevolgen van dien.
- Een ritueel is het voorbeeld van actie-reactie. Er komt uit wat je er in stopt.
- Tenzij anders beoordeeld heeft een ritueel **geen** blijvende effecten die langer dan een paar dagen duren.
- Wees creatief. Houd er rekening mee, dat de aanwezigheid van een spelleider vereist is voor een succesvol ritueel en dat dus "even een ritueeltje doen" in de praktijk tegen valt.

➤ Channeling

(10 XP)

Ritual Channeling

Vereist Ritualisme

Ritual Channelers kunnen Energie overzetten. Op deze wijze kan je Energie van een ander in jezelf opnemen en in zekere mate doorgeven aan een ander. Tevens kan een *Channeler* in een rituele cirkel standaard Energie omzetten in rituele of wilde Energie om zo een ritueel te boosten. In theorie zou je de Energie van vele *Magic Users* in een ritueel in één enkele spreuk kunnen verweven. De effecten kunnen verschillen.

Arcane Channeling

Vereist Magic Expert

Arcane Channelers kunnen hun vaardigheden ook loslaten op magische dingen als *Enchanting*, portalen en andere magische zaken, die door middel van energetische manipulatie beïnvloedbaar zijn. Door middel van een wig of een *Arcane* ritueel kunnen *Arcane Channelers* een grote hoeveelheid Energie in één spreuk kanaliseren.

➤ Meditation

(12 XP)

Je kunt door middel van intensieve meditatie jezelf openstellen voor de Energie die overal vloeit. Per 5 minuten meditatie kun je 1 Energiepunt of 1 HP terugkrijgen, nooit meer dan je eigen maximum.

Iemand met *Channeling* kan sneller en meer Energie terugkrijgen door middel van meditatie, per 2,5 minuut 1 Energie punt.

Als je gestoord wordt in je meditatie, moet je opnieuw beginnen.

➤ Deep meditation

(6 XP)

Vereist Meditation

Deep Meditation is de kunst van het mediteren perfectioneren. Door in een diepe meditatie te gaan vindt je lichaam op jouw manier een vorm van kracht.

De tijd om Energiepunten terug te krijgen halveert.

Als je Channeling ook hebt, betekent dit, dat je per minuut 1 Energiepunt terugkrijgt.

➤ Foresight

De kunst van het Voorzien. Door je psychische link kun je kleine visioenen krijgen van dingen die in de nabije toekomst gebeuren. Effectief kun je voelen wat je tegenstander in een gevecht doet,

Als je geraakt wordt door een wapen, mag je met deze Skill "*Dodge*" zeggen.

Backstab en *Pindown* schade kun je niet ontwijken met *Dodge*.

Visioenen

Iemand met *Foresight* heeft een natuurlijk energetisch vermogen en kan op sommige plaatsen, of om een specifieke reden een visioen krijgen. Niemand weet precies hoe dit komt, men weet alleen **dat** het bestaat.

Hoe sterker men is in *Foresight*, hoe helderder de visioenen zijn.

0

Wees gewoon erg goed.

User

(5 XP)

Je kan 1 *Dodge* per battle.

Adept

(10 XP)

Je kan 2 extra *Dodge* (in totaal 3 *Dodge*) per battle en je krijgt *Affinity*.

Affinity

Nadat een *Adept* 10 minuten met een persoon gesproken heeft mag hij 1 vraag stellen, welke naar waarheid beantwoord moeten worden. Deze vraag moet wel betrekking hebben op het gesprek. De ondervraagde weet IC niet dat hij deze vragen beantwoord heeft.

Expert

(10 XP)

Je kan 3 extra *Dodge* (in totaal 6 *Dodge*) per battle.

Master

(10 XP)

Je kan 2 extra *Dodge* (in totaal 8 *Dodge*) per battle en je krijgt *Sensitive*.

Sensitive

Een *Master* kan voelen hoe sterk een magiër is. Ook kan hij 2x per dag de spreuk *Know Thoughts* casten als hij iemand aanraakt.

Grandmaster

(15 XP)

Je kan 4 extra *Dodge* (in totaal 12 *Dodge*) per battle. Je kunt ook *Pindown* ontwijken. Je kan ook *Commune with Fate*.

Commune with Fate

Een *Grandmaster* kan, na intensieve concentratie, informatie zien over het heden en verleden van voorwerpen of personen als hij deze aanraakt. Soms is het mogelijk flarden van de toekomst te zien.

Magic, Wizardry & Sorcery

Magie is onderverdeeld in elementen en Arcana.

Je kan geheel naar eigen inzicht spreuken kiezen afhankelijk van het aantal MWS punten dat je hebt.

Magische gradaties

- lvl 1 kost 1 MWS punt per spreuk om aan te schaffen en kost 1 Energie om te casten
- lvl 2 kost 3 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kost 2 Energie om te casten
- lvl 3 kost 8 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kost 4 Energie om te casten
- lvl 4 kost 12 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kost 8 Energie om te casten
- lvl 5 kost 18 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kost 12 Energie om te casten

Hogere magie

Spreuken tot en met lvl 3 zijn voor alle magiegebruikers bereikbaar.

De hogere magie vanaf lvl 4 kan alleen vrijgespeeld worden door lessen te krijgen van een machtig wezen, onderzoek en zéér creatief en overtuigend spel.

Met grote macht, komen grote verantwoordelijkheden. Een beoefenaar van hoge magie zal te zijner tijd leren wat de kosten van machtige spreuken kunnen zijn.

Er zijn 6 mogelijkheden voor spreuken

- (R) Range, op een afstand van maximaal 11,99 meter.
- (T) Touch, de caster moet het doelwit aanraken.
- (M) Mass, iedereen binnen gehoor afstand
- (Co) Cone in een hoek van 90 graden tot op 7 meter.
- (C) Concentrate, de caster moet zich ergens voor een bepaalde tijd op concentreren.
- (I) Instantaneous, het effect neemt direct zijn werking, incantatie is door de aard van de spreuk niet nodig.

Incantaties

Alvorens je de machten der elementen aan kunt wenden, zal je energie en kracht moeten verzamelen.

Je kan dit doen door middel van een incantatie, rituele dans, chant, of ingewikkelde handgebaren, zolang het maar zo lang duurt als aangegeven bij de lvl's.

lvl 1 incantatie

Dit duurt 5 seconden.

lvl 2 incantatie

Dit duurt 10 seconden.

lvl 3 incantatie

Dit duurt 15 seconden.

Let op!

Een incantatie kán onderbroken worden als je schade krijgt door een wapen of een al dan niet magisch effect. De geïnvesteerde Energie vervliegt en die ben je dan kwijt. Tevens kan het voorkomen dat als er veel Energie vervliegt, er Wilde Energie ontstaat.

Arcana

Arcane spreuken zijn door alle *Magic* gebruikers te gebruiken. Hun Energie komt voort uit de Kosmos en de mogelijkheden zijn eindeloos. Echter kunnen onderbroken en onafgemaakte spreuken uitgroeien tot oncontroleerbare Wilde magie... Men kan niet voorspellen wat er precies gebeurt met Wilde magie.

Kracht der Elementen

Als Elementaal Magiër kun je het element uitkiezen dat het beste bij je past. Je personage zal doordrenkt raken van dit element en mogelijk sporen van dat element gaan vertonen in uiterlijk en gedrag, geheel naar eigen inzicht of gebaseerd op bekende archetypes.

- User & Adept 1 element
- Expert 2 elementen
- Master 3 elementen
- Grandmaster 4 elementen

Je kunt geen met elkaar conflicterende elementen uitkiezen en je kunt slechts van één Element de lvl 5 spreuk nemen.

Een *Elemental Master* heeft deze beperkingen niet, maar is wel beperkt tot de primaire elementen.

De Primaire elementen zijn Aarde, Wind, Water en Vuur.

Contra's:

- Aarde-Wind
- Water- Vuur

De Verheven elementen zijn Licht en Duister.

Contra:

- Licht- Duister

Neutrale elementen, Natuur en Ether.

Deze Elementen zijn Neutraal en integraal verbonden met de andere 6, ze zijn als enige elementen zonder contra.

Spreuken

Arcane spells

LVL 1

- ❖ **Magic Arrow (R)**
Doet met een bereik van 11,99 meter 1 schade (**niet Through**)
(call: Arcane 1 <locatie>)
- ❖ **Magic Armour (T)**
Je krijgt voor 5 minuten lang 1 magische AP per locatie.
Kán verwijderd worden door *Sonic Boom* of *Dispell*.
- ❖ **Detect Magic (C)**
Je kunt waarnemen of iets of iemand magisch is door je er 10 seconden op te concentreren. Hoe vaker je je op iets concentreert, hoe meer je te weten kunt komen.
(call: Arcane Detect Magic)
- ❖ **Revitalize (T)**
Na 10 seconden incantatie krijgt de patiënt 1 HP op de aangeraakte locatie. Voor extra HP op de gekozen locatie moet je dus 10 seconden extra incantateren tot een maximum van 40 en 4 HP ,maar niet voorbij de maximum van diens HP.
- ❖ **Imbue (C + T)**
Je kunt voorwerpen voor 5 minuten voorzien van magische Energie. Wapens zullen dan *Magische* schade doen. Je kiest bij de *Imbue* je eigen element of *Arcane*.

LVL 2

- ❖ **Arcane Lance (R)**
Door de *Arcane* Energie te concentreren als een energetische speer kun je één vijand zeer doeltreffend beschadigen.
1 *Through* schade.
(call: Arcane 1 Through <locatie>)
- ❖ **Minor Dispell (I + T/R)**
Door je magie te focussen kun je tot lvl 2 magie en magische veranderingen opheffen.
Voorbeeld:
Minor Dispell heft *Fear*, *Entangle* en buffs, zoals *Magic Armour* en *Imbue* op. Maar het doet niets tegen aanvallende spreuken of zware effecten.
(call: Arcane Minor Dispell)
- ❖ **Arcane Eyes (Co + C)**
Met *Arcane Eyes* kun je in een bereik van 7 meter alles zien wat energetisch verborgen/onzichtbaar is.
Tevens kun je na 3 minuten concentratie speciale voorwerpen identificeren.
(call: Arcane Eyes)

LVL 3

❖ **Dispell (I + T/R)**

Door je magie te focussen kun je tot lvl 4 magie en magische veranderingen opheffen.

(call: Arcane Dispell)

❖ **Arcane Bolt (R)**

Je blaast iemand omver met een grote bal Kosmische energie. Deze bal doet 3 schade per locatie en een *Strike*.

(call: Arcane Strike 3 all locations)

❖ **Syphon (R+C)**

Als je je 15 seconden op je slachtoffer kan concentreren kun je 1 Energie uit zijn EP halen en aan je eigen EP toevoegen. Per 10 seconden dat je ononderbroken de *Syphon* kunt volhouden kun je 1 als extra Energie assimileren.

(call: Arcane Syphon 1)

Aarde – Bruin

LVL 1

❖ **Earth Shield (T)**

Zolang je lichaam in contact is met de grond, krijg je 5 minuten lang 2 AP erbij.

LVL 2

❖ **Strength of Earth (T)**

Zolang je lichaam in contact is met de grond, word je sterker. Je slagen doen 1 extra schade en je kunt 4x zoveel tillen dan gewoonlijk. Dit duurt 5 minuten.

LVL 3

❖ **Rock Surge (Co)**

Iedereen in een Cone krijgt éérst een *Strike* en daarna 2 schade op elke locatie.

(call: Earth Cone Strike 2 all locations)

Lucht - Lichtblauw

LVL 1

❖ Push (R)

Je kunt een vijand binnen 11,99 meter neerhalen met een *Strike* zonder schade.

(call: Air Strike)

LVL 2

❖ Choke (R)

Je moet je concentreren op één wezen. *Choke* heeft direct effect. Je bent al je lucht in één keer kwijt. Je stikt. Als *Choke* 10 seconden aanhoudt, doet het 1 torso schade, daarna per 10 seconden 1 schade.

(call: Air Choke)

na 10 seconden (call: Air 1 Through torso) herhalen na elke 10 seconden.

LVL 3

❖ Sonic Boom (Co)

In een *Cone* krijgt iedereen 2 *Through* schade en scheurt een magisch *Armour* aan flarden.

(call: Air Cone 2 Through torso Dispell Magic Armour)

Water - Donkerblauw

LVL 1

❖ Waterhose (R/T)

Je blust een voorwerp. Je kunt wapens verkoelen en je tegenstander krijgt 1 schade. Je blust vuurhaarden niet groter dan 2m bij 2m.

Tijdens een gevecht mag je **niet** naar andermans wapens grijpen of vast proberen te houden voor je *Waterhose*. Tijdens een gevecht zal je dus je tegenstander aanwijzen en "*Waterhose Weapon*" zeggen, waardoor de tegenstander 1 schade ontvangt.

(call: Water 1 <locatie>)

LVL 2

❖ Total body heal (T)

Na 20 seconden incantatie krijgt de patiënt 1 HP op alle locaties. Voor elke extra HP op alle locaties, moet je dus 20 seconden extra incantatie doen.

LVL 3

❖ Bloodbending (R + C)

In eerste instantie doet dit een *Stun*. Dit is om de *Caster* de tijd te geven om de spreuk uit te leggen aan het doelwit.

Door het vocht in iemands lichaam te manipuleren kun je deze persoon tegen zijn wil in jouw acties laten nadoen:

Dit maakt jou de poppenspeler en je slachtoffer jouw persoonlijke speelgoed.

Dit kost 2 Energie per minuut en kan maximaal op 1 iemand gedaan worden.

Effectief spiegel je wat de *Caster* doet.

(call: Water Stun) daarna kun je uitleggen hoe het werkt aan het doelwit.

Vuur-rood

LVL 1

❖ **Enflame (R of T)**

Je laat een voorwerp ontvlammen. Je kunt wapens verhitten en je tegenstander zal het wapen laten vallen en 1 schade krijgen aan de hand waar hij het mee vasthoudt. Je kunt alles wat ontvlambaar is laten branden met *Enflame*, Dus ook schilden, deuren, bomen etc. door het object aan te raken en *Enflame* te casten. Tijdens een gevecht mag je **niet** naar andermans wapens grijpen of vast proberen te houden voor je *Enflame*. Tijdens een gevecht zal je dus je tegenstander aanwijzen en "*Enflame Weapon*" zeggen, waardoor de tegenstander het wapen zal laten vallen dit doet ook 1 vuur schade.

(call: Fire 1 Disarm <wapen>)

LVL 2

❖ **Fire blast (R)**

Een verzengende straal hitte raakt voor 2 *Through* schade.

(call: Fire 2 Through <locatie>)

LVL 3

❖ **Fire breath (Co)**

In een Cone doe je om de 3 seconden 1 schade op alle locaties, *Fire breath* duurt maximaal 10 seconden. Als iemand in de Cone stapt, krijgt die ook om de 3 seconden schade. Je kunt je tijdens de *Fire Breath* om je heen bewegen, maar niet lopen. De persoon die in de Cone staat, krijgt gedurende die 10 seconden *Torture*.

(call: Fire 1 all location)

Ether - Turquoise

LVL 1

❖ **Know thoughts (C + T)**

Je hypnotiseert een persoon en kunt hem 3 vragen stellen, welke naar waarheid beantwoord moeten worden. Als het slachtoffer nog wakker is, terwijl de vragen gesteld worden, weet hij dat hij de laatste vraag beantwoord heeft. Een slapend slachtoffer weet niets meer als hij wakker wordt.

LVL 2

❖ **Sleep (R)**

Je slachtoffer valt in slaap voor 1 minuut. Schade of wakker schudden zal deze persoon wekken.

(call: Ether Sleep)

LVL 3

❖ **Instill illusion (C + R)**

moet blijven praten na het casten van de spreuk

Door constant op je doelwit in te praten, kun je hem alles laten zien wat je maar wilt. Als dit aannemelijk genoeg is, zal het doelwit je geloven en zich daar naar gaan gedragen.

Als het slachtoffer of de Caster schade krijgt stopt het effect. Of als de afstand tussen de 2 meer is dan 11,99 meter.

(call: Ether illusion)

Natuur - Groen

LVL 1

❖ **Regrowth (T)**

Na 10 seconden incantatie krijgt de patiënt 1 HP op de aangeraakte locatie. Voor extra HP op de gekozen locatie moet je dus 10 seconden extra chanten tot een maximum van 40 en 4 HP ,maar niet voorbij de maximum van diens HP.

LVL 2

❖ **Healing Slumber (T)**

De patiënt valt in slaap en regenereert iedere 10 seconden 1 HP per locatie tot het maximum van diens HP.

Giffen en ziektes genezen na 1 minuut slapen per lvl van gif of ziekte. De spreuk eindigt wanneer de patiënt wakker wordt/gemaakt.

LVL 3

❖ **Entangle (Co)**

Je wordt vastgegrepen door wortelen uit de grond. Je kunt je benen niet meer bewegen. *Entangle* heeft het "Zwaan kleef aan" effect. Als iemand anders binnen 1 meter in je buurt staat, wordt hij ook *Entagled*. *Entangle* duurt 5 minuten en kan opgeheven worden door *Enflame* of *Rock Surge*. Kan ook weggehaald worden door 1 minuut fysiek op de wortelen in te hakken.

(call: Nature entangle)

Zon(licht) - Geel

LVL 1

❖ **Salvation (T)**

Door een stervend lichaam te vervullen met hoop, kun je het sterven een halt toe roepen tot er een genezer kan komen. Door "*Save this one, Body and Soul*" te blijven incanteren. Dit kan maximaal de duur van het evenement duren.

LVL 2

❖ **Exorcism (T+C)**

Met de woorden "*The Light has come, Evil be gone*" begint het uitdrijvingsritueel. De *Caster* kan hier net zo veel Energie in steken als hij nodig acht. Na 5 minuten weet hij of het gelukt is.

LVL 3

❖ **Sun Beam (R+T)**

Een kolom van puur Licht treft het slachtoffer. 5 schade op 1 locatie óf 2 schade per locatie veroorzakend (*Sun Beam* doet dubbele schade op *Shades* en Duisterwezens).

(call: Light 5 <locatie> of (call: Light 2 all location)

Maan(duister) – Paars

LVL 1

❖ **Fear (R)**

Vervult het slachtoffer met angst. Deze zal niet in de buurt van de *Caster* willen komen. *Fear* duurt 2 minuten.

(call: Dark Fear)

LVL 2

❖ **Drain Energy (C + T)**

Als je je 15 seconden op je slachtoffer kan concentreren, kun je 1 Energie uit zijn EP halen en aan je eigen EP toevoegen. Per 10 seconden die je ononderbroken de *Drain* vol kunt houden kun je 1 extra Energie assimileren.

Als het slachtoffer geen EP (meer) heeft, dan drain je HP.

(call: Dark Drain 1) om de 10 seconden herhalen

LVL 3

❖ **Strangle life (Co + C)**

Iedereen in de Cone ziet hoe zwarte linten uit hun schaduw omhoog kruipen en krijgen een *Choke*. 1 shade per 10 seconden.

(call: Dark Cone Choke 1 through torso)

Spreuken in het kort

Arcane

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Magic Arrow	11,99 m	-	1 schade
1	Detect Magic	-	-	herken magie
1	Revitalize	Touch	10 sec	1 schade Healed (max 4HP)
1	Magic Armour	Touch	5 min	+1 AP
1	Imbue	Touch	5 min	+1 magic/elemental schade
2	Arcane Lance	11,99 m	-	1 Through
2	Minor Dispell	Touch/11,99m	-	hef effect/spreuk op tot lvl 2
2	Arcane Eyes	Cone	5 min	Zie onzichtbaar
3	Dispell	Touch/11,99m	-	Hef effect/spreuk op tot lvl 4
3	Arcane Bolt	11,99 m	-	3 schade per locatie + Strike
3	Syphon	11,99 m	10 sec	Steel EP per 10 sec

Aarde

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Earth Shield	Touch	5 min	+2 AP
2	Strength of Earth	Touch	5 min	+1 schade
3	Rock Surge	Cone		Strike + 2 schade

Lucht

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Push	11,99 m	-	Strike, geen schade
2	Choke	11,99 m	10 sec	+1 schade per 10 sec
3	Sonic Boom	Cone	-	2 schade en Dispell Magic Armour

Water

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Waterhose	Touch/11,99m	-	Verkoelt/Blust object, 1 schade
2	Total Body Heal	Touch	20 sec	1 HP per locatie per 20 sec
3	Bloodbending	11,99 m	2 EP/min	Spiegel dominate, Dominate

Vuur

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Enflame	Touch/11,99m	-	Verhit/Ontvlam object, 1 schade
2	Fireblast	11,99 m	-	2 schade Through
3	Fire Breath	Cone	10 sec	1 schade per locatie per 3 sec

Ether

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Know Thoughts	Touch	-	3 vragen
2	Sleep	11,99 m	1 min	ZZZ!
3	Instill illusion	11,99 m	-	Hallucinaties

Natuur

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Regrowth	Touch	10 sec	1 Heal per 10 sec; max 4HP
2	Healing Slumber	Touch	tot wakker	1 Heal 1minuut per lvl gif/ziekte
3	Entangle	11,99m	5 min	Lijm plus zwaankleefaan

Licht

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Salvation	Touch	∞	Sanctuary
2	Exorcism	Touch	∞	Uitdrijving
3	Sun Beam	11,99 m	-	2 schade per locatie óf 5 op 1 locatie (x2 op <i>Duister</i>)

Duister

LVL	Spreuk	Range	Duur	Effect
1	Fear	11,99 m	2 min	RUUUN!!!
2	Drain	Touch	-	Suck EP (HP indien geen EP)
3	Strangle Life	Cone	-	1 schade per 10 seconden

Skill kosten in het kort

<u>Algemene Skills</u>	<u>XP</u>	<u>User</u>	<u>Adept</u>	<u>Expert</u>	<u>Master</u>	<u>Grandmaster</u>
Ambidex	6					
Balance	6					
Die Hard	9					
Pick Lock	7					
Trapskill	7					
EHBG		2	5	7*		

<u>Alchemy Skills</u>	<u>XP</u>	<u>User</u>	<u>Adept</u>	<u>Expert</u>	<u>Master</u>	<u>Grandmaster</u>
K.v.Kruiden en zoeken	4					
Potions maken*	6					
Poisoning*	2					

<u>Crafting Skills</u>	<u>XP</u>	<u>User</u>	<u>Adept</u>	<u>Expert</u>	<u>Master</u>	<u>Grandmaster</u>
Basic crafting	3					
Trap crafting*	3					
Weapon crafting*	3					
Armour crafting*	3					
Jewel/gem crafting*	3					
Mechanic crafting*	3					
Enchanting*		5	10	10	10	15

Materiaal Kosten

Bone	Cloth/wool	Copper	Gold	Iron	Silver	Steel	Wood	Hide/leather
2	2	2	3	2	3	3	2	2

<u>Combat Skills</u>	<u>XP</u>	<u>User</u>	<u>Adept</u>	<u>Expert</u>	<u>Master</u>	<u>Grandmaster</u>
Toughness		2	5/10	12/15	15/18	15/15
Armour		3	8/2	10	15	18
Shield		10	6	6	10	15

<u>Wapen Skills</u>	<u>XP</u>	<u>User</u>	<u>Adept</u>	<u>Expert</u>	<u>Master</u>	<u>Grandmaster</u>
Stafvechten/Speervechten*	6					
Eenhanders	3					
Tweehanders	6					
Werpwapens	1					
Wapenspecialisatie*		0	10	15	25	25
Backstabbing		5	10	10	20	35
Boog specialisatie		10	5	10	25	25

<u>Magische Skills</u>	<u>XP</u>	<u>User</u>	<u>Adept</u>	<u>Expert</u>	<u>Master</u>	<u>Grandmaster</u>
Magic		10	10	15	25	50
Energie/MWS	2					
Resist Magic		5	10	10	10	15
Ritualisme	15					
Channeling	10					
Meditation	12					
Deep Meditation	6					
Foresight		5	10	10	10	15