



Presenteert Protos

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

Protos is een High Fantasy LARP, gevuld met alle denkbare soorten van Fantasy wezens en magie. Protos is een "Bestaande setting" met reeds bestaande volkeren en concepten (Zie volkeren boek), gecombineerd "open Setting" hetgeen inhoudt dat de spelers compleet vrij zijn in het bedenken van hun personage.

Spel Opbouw	4
Termen	4
Termen voor buiten het spel	4
Termen voor tijdens het spel	7
Handsignalen	7
Consent en Check in	9
Heftig spel of een stapje harder en verder	10
Character vs Character	12
Effecten en Calls	12
Veilig vechten	17
Een personage creëren	18
Een Summon	18
Een Native	19
Geld systeem	19
Grondstoffen	20
Skills	20
Basics	21
Algemene Skills	22
Crafting Skills	23
Alchemy Skills	23
Combat Skills	29
ARCHERY	36
Magische skills	42
XP systeem	46
Leermeesters	46
Magic, Wizardry & Sorcery	46
Magische gradaties	46
Hogere magie	47
Incantaties	47
Let op!	47
Reacties	48
Kracht der Elementen	48
Spreuken	50
Arcane spells	50
Earth – Bruin	52
Air - Lichtblauw	53
Fire-rood	55

Ether - Turquoise	56
Nature - Groen	57
Licht - Geel	58
Darkness – Paars	59
Andere Energy soorten	59

Spel Opbouw

Bezint eer ge begint.

Wij trachten qua spel en diepgang nét een stapje meer te zetten. 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 arachnafoob in de *Spinnen Put des Doems*.

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

Termen

Hier onder 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. Alles is na de start van het spel IC, tenzij duidelijk wordt aangegeven dat het spelelement OC is.

Man Down

Man Down is een term die gebruikt wordt als iemand buiten het spel gewond raakt, bijvoorbeeld een verstuikte 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 het dichtst 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 het is serieus, roep dan pas “*Man Down*”.

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

OC

OC betekent *Out of Character*. Elementen die OC zijn hebben geen invloed op het spel. Voorbeeld van elementen die altijd OC zijn: brandblussers, mobiele telefoons (99% van de gevallen), auto's, vliegtuigen en andere moderne, hedendaagse objecten. Personen kunnen ook OC zijn, deze doen dus (tijdelijk) niet mee met het

spel.

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

Time In

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

Deze term mag alleen worden gebruikt door een spelleider.

Time Out

“*Time Out*” wordt geroepen op het moment dat het spel (tijdelijk) stopt. Dit kan gebeuren om een situatie op te helderen, een OC gevaarlijke situatie te vermijden of wanneer een evenement eindigt. Als “*Time Out*” is geroepen is niemand meer IC. Alles wat na de *Time Out* gebeurd heeft geen invloed op het spel. Deze term mag alleen worden gebruikt door een spelleider. Het is gebruikelijk dat dit pas op de zondag van een evenement gebeurt, wacht dus ook niet op een “*Time Out*” s'nachts, zolang deelnemers daar zin hebben wordt er door gespeeld. Het komt dan ook best vaak voor dan de vroege vogels de kampvuur aanbidders rond zeven uur s ochtends afwisselen.

Spelleiding

Spelleiders (hierna en in de rest van het boek benoemd als SL) zijn te herkennen aan kenmerkende Kaproenen die ze dragen. Ze faciliteren spel, plot en zien erop toe dat de regels worden toegepast in situaties waar dat nodig is.

Contact

Hoe kom ik met een SL in contact?

Buiten de evenementen om zijn ze bereikbaar op:

SL.booyah@gmail.com

Crafting heeft zijn eigen toegewijde email adres: crafting.booyah@gmail.com

Tijdens de Evenementen

Als iemand de Booyah Kaproen aan heeft is hij/zij SL of Orga, zo niet dan is hij/zij in het spel als karakter of bekleed een andere functie.

SL heeft een paar keer per evenement een SL overleg(meestal tijdens het eten) en is dan niet aanspreekbaar.

Buiten het bovengenoemde kun je een SL gewoon aanspreken, wij doen ons best om alles zo goed mogelijk te faciliteren, je kunt ons daar extra goed bij helpen om losjes de volgende richtlijnen aan te houden:

- * Bedenk van te voren wat je wilt vragen/nodig hebt en tracht kort en bondig te zijn.
- * Begin met het onderwerp van je vraag, bijvoorbeeld; “Kleine regel vraag” “Ik wil graag wat met de Nature node doen.” Etc.

* Sommige dingen of stukken spel hebben voorbereiding nodig en kunnen dus even duren. * Als het iets betreft waar je al eerder mee bezig bent geweest: Geef de SL een kleine/korte update van wat je gedaan hebt, mogelijk kan de SL je dan verder helpen.

Bij gebrek aan voldoende tijd en/of aandacht, of als het gaat om een héél specifiek stukje plot dat gebaat is bij strakke consistentie, kan de SL de desbetreffende collega SL oproepen over de porto.

* Zolang/wanneer er een SL met kaproen aanwezig is kun je IC-calls vragen, we geven echter geen garantie voor de kwaliteit van een Call rond 5:30 's ochtends.

Veld SL

Veld SL dragen Roodgele kaproenen, je kunt bij hen terecht voor al je, Rituelen, Calls en andere IC gerelateerde vragen.

Veld SL zijn ook Battle Referees*

Craft SL

In een combinatie functie als tevens Veld SL draagt hij/zij ook een Roodgele kaproen. Bij het tijd-in praatje wordt de Craft SL duidelijk aangewezen.

Je kunt bij hen terecht voor al je Crafting, Alchemy en Item gerelateerde vragen.

Monster SL

Monster SL dragen Groengele kaproenen, je kunt als NPC bij terecht voor al je, IC gerelateerde vragen, schmink etc.

Monster SL zijn ook Battle Referees* indien noodzakelijk

EC (Event Controller)

Draagt een Roodgele kaproen waar "EC" op staat.

Eindverantwoordelijke voor Plot en alle IC gerelateerde zaken, voor zowel PC's als NPC's.

***Battle referee**

Tijdens een veldslag (buts) is het vaak een grote gezellige lawaaierige chaos. Spreuken kunnen redelijk makkelijk gemist of niet gehoord worden, of een situatie wordt door de chaos erg onduidelijk, in dit geval zal een SL je van een duidelijke Call voorzien.

De Call van de Battle referee is altijd correct en geldend tijdens de Buts.

Als je het er niet mee eens bent kun je NA de buts je beklag doen via de juiste kanalen.

Termen voor tijdens het spel

De onderstaande termen worden alleen tijdens het spel gebruikt. Zij gelden alleen tijdens een *Time 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 standaard schade (*Blunt*- of *Sharp*). *No Effect* wordt gebruikt om duidelijk te maken dat de schade 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 je oren dicht te stoppen, maar ook neuriën 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.

Time STOP!

Vanwege OC redenen wordt het spel tijdelijk stilgelegd, in tegenstelling tot een *Time Freeze* is het de bedoeling dat je je oren en ogen openhoudt en de instructies van de Organisatie/SL opvolgt.

Man-Down!

Het kan gebeuren dat iemand tijdens een evenement echt gewond raakt en acuut medische hulp nodig heeft. Als dit gebeurt gedurende Tijd-In en op het IC terrein wordt dit kenbaar gemaakt door het roepen van MAN DOWN. Dit is het signaal aan iedereen om onmiddellijk te stoppen met het spel. De EHBO dient direct gewaarschuwd te worden en zij dragen verdere zorg voor de gewonde. Maak ruimte rondom de gewonde, ga rustig zitten, hinder de EHBO niet en volg aanwijzingen van de EHBO of SL direct op.

Handsignalen

Sommige effecten zijn moeilijk te fysreppen 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

Dit personage vliegt. Er staat altijd een SL bij dit soort situaties.

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.

Eén vinger in de lucht

Dit wezen is doorzichtig, of ***Etherisch***, en daardoor slecht zichtbaar. Je kunt het wezen wél horen en ruiken, mits het geluid maakt en een geur heeft.

Zie het een beetje als die ene schim in je ooghoek, je weet dat er “iets” is, maar het is niet helemaal duidelijk wat het is.

Detect Magic werkt hier meestal op en bij twijfel kun je er altijd naar kijken met Arcane Eyes.

Consent en Check in

LARP is een contactsport, zowel fysiek als verbaal.

Tel daarbij op dat veel Larpers goed tot extreem overtuigend kunnen spelen en dan kunnen zich heftige situaties voordoen.

Als je niet zeker weet of je tegenspeler zich vermaakt of het gaande spel trekt dan kun je een “Check In” doen.

Vice versa kun je dit systeem ook gebruiken als het spel een kant op gaat waar je je niet comfortabel bij voelt.

Gebruik een handsignaal (zie hieronder), of zeg/vraag een kleur, indien het té donker is om de handgebaren te kunnen zien.

OK teken (Duim omhoog of GROEN)

Zowel om te polsen of het goed gaat of om aan te geven dat alles dikke prima is en je gewoon vrolijk door kunt gaan.

Duim overdwers (platte hand of ORANJE)

Dit is de grens, zoals het nu gaat is nog acceptabel, maar zeker niet méér dan dit.

Duim naar beneden (ROOD)

NIET ok, dit gaat té ver.

Stap in deze Situatie OC en communiceer op rustige toon naar elkaar wat er mis is en hoe dat op te lossen is, haal zo nodig een SL of vertrouwenspersoon erbij.

“ Graceful Bow -Out”

In een wereld van Oorlog, geweld en wraak kunnen heftige IC situaties voorkomen. We doen onze uiterste best doen om alles in acceptabele perken te plaatsen, het kan echter gebeuren dat een situatie té heftig op je overkomt of je gewoonweg té ver gaat. In dit geval heb je de mogelijkheid tot een “Graceful Bow-Out”.

Leg een open hand in het OC gebaar op je voorhoofd, en doe een paar stappen achteruit. Op dit moment ben je “uit” het spel gestapt op een manier waar de rest van het spel weinig last van heeft.

Daarnaast staat het zeggen van “*Graceful Bow-Out*” gelijk aan bovengenoemde.

Als toeschouwer is een “*Graceful Bow-Out*” vaak relatief makkelijk. Je kunt je bij een SL melden als je daar behoefte aan hebt, als je liever gewoon verder wilt gaan met je spel, dan is dat ook prima.

Als Slachtoffer heeft een “*Graceful Bow-Out*” een paar stappen extra nodig. Meld je bij de dichtstbijzijnde SL zodat je samen tot de beste en meest organische oplossing kunt komen als dit nodig is.

We hebben er begrip voor als niet wilt uitspelen hoe je met een katapult in een vulkaan wordt geschoten, maar de *Crush* en *Fire* schade, die de logische gevolgen zouden zijn, vang je wel.

Heftig spel of een stapje harder en verder

ALS je een Scène op hardere wijze uit wilt spelen, vraag dan een SL om aanwezig te zijn om aan alle kanten “Consent” te verifiëren.

Zolang een ieder aanwezig “Consent” heeft gegeven, en het binnen de grenzen van de Nederlandse wet blijft kun je je gang gaan.

Doe dit soort spel altijd op een afgelegen locatie, zodat een ieder die er niet (meer) bij wil zijn zich makkelijk uit de situatie kan verwijderen.

Het staat de SL vrij om de ruimte te verlaten of een collega te portoen als hij/zij dat verkiest en zodoende ook zelf een “Graceful Bow-out” te doen.

Verstoppen en Sluipen

Neem je tijd, zowel bij sluipen als verstoppen zijn geduld en toewijding de sleutel. Doe je best, dat is in de meeste gevallen goed genoeg.

* Het is voor ons als Organisatoren erg prettig als je van te voren laat weten waar je je verstoppt zodat we je kunnen vinden in noodgevallen.

Iemand IC bestellen*

Heb snelle vingers voor lange vinger korting en aas op de onoplettende.

*Let er op dat als je iets IC steelt, dat dit direct (bij voorkeur discreet) bij een SL gemeld moet worden!

Dit is om ongemakken en onduidelijkheden te voorkomen, zowel voor het stelende, als voor het bestolen personage.

Uiteraard gaan we er van uit dat je respectvol omgaat met de bezittingen van anderen. **Tracking/spoorzoeken**

Als een SL weet wat je zoekt en waar het gezochte zich bevindt kan hij mogelijk helpen, als de SL niet weet waar het gene dat je zoekt is dan wordt het moeilijk en wordt IC zoeken ook OC zoeken.

Dominate

Kan in zeldzame gevallen voorkomen door mogelijk een “Curse” of een “Possession” Gebeurt NOOIT als een “Knip-van-de-vinger” en kan uitsluitend na een langdurig of logisch stuk IC spel.

Martelingen, ondervragingen, IC mishandeling (Zie Consent en “Graceful Bow-out”)

De Call “Torture” bestaat om in dit soort situaties fysiek of mentaal contact te vervangen in een Marteling situatie.

Het is de bedoeling om er spel van te maken, goede vuistregel is 1 keer per Minuut “Torture” te callen.

Doe dit soort spel altijd op een afgelegen locatie, zodat een ieder die er niet bij wil zijn zich makkelijk uit de situatie kan verwijderen.

Als je dit op een andere wijze uit wilt spelen, vraag dan een SL om aanwezig te zijn

om aan alle kanten “Consent” te verifiëren.

Het staat de SL vrij om de ruimte te verlaten of een collega te portoën als hij/zij dat verkiest.

“Brawling” (Vuistgevecht/worstelen)

Dit is meer een stuk theater tussen karakters dan een Effect.

Het is dus zéker niet de bedoeling om met je hand te wapperen en sneller “Subdue” te schreeuwen dan dat je het uit kunt spreken, je bent geen 16bits videospel karakter.

Veel meer nog dan regulier vechten, is het van belang dat je er wat moois van maakt!

Deelnemen aan “Brawling” (Vuistgevecht/worstelen)

Brawling is uitsluitend toegestaan als eenieder die er aan deelneemt er van te voren “Consent” voor heeft gegeven.

Je spreekt van te voren af wie de Brawl wint, indien noodzakelijk d.m.v. “Best-out-of-3 Rock/Paper/Scissors”.

Toeschouwer zijn van “Brawling” (Vuistgevecht/worstelen)

De Beste vuistregel is, als je er niet in zit of het niet bent begonnen, houdt je er dan buiten. Het is NIET toegestaan om je fysiek met een zonder dat vooraf overlegd te hebben gaande Brawl te bemoeien.

Het is WEL toegestaan om aan te moedigen of tegen de Brawlers te schreeuwen. Je zou er een spreuk op kunnen gooien, maar besef je dan wel dat je daar mogelijk iemands spelplezier mee vergalt.

Popcorn momentjes

We doen onze best om een dynamische LARP neer te zetten waar er altijd iets gebeurt met een stevige *Do stuff, or stuff does you!* Insteek.

Het is zeker gaaf als je een moment meemaakt waarin je in het centrum van de aandacht staat en waar in het even helemaal “Jouw” moment is, we doen dan ook onze uiterste best om dat zo goed mogelijk te faciliteren voor al onze deelnemers. Dit houdt dus ook in dat je niet 24/7 in één van de vele schijnwerpers kunt staan en dat is helemaal prima.

Soms kun je weinig toevoegen aan een scène, wat je dan het beste kunt doen is even lekker een “Popcorn momentje” pakken.

Dit houdt in dat je even de tijd pakt om te genieten van het spel en de scène die gaande is, wellicht niet letterlijk met een bak popcorn, maar wel met die insteek. Gun iemand anders ook zijn momentje en je zult zien dat je een leukere en vollere LARP ervaring krijgt tijdens onze evenementen.

Character vs Character

Monsters, bondgenoten, vrienden, vijanden, psychopaten en heiligen, bij ons vind je ze allemaal en overal en het één sluit het ander niet uit. De stijl van LARP die wij faciliteren is niet specifiek ontworpen als PVE (Players Versus Enemy) of PVP (Player versus Player) Maar meer CVC (Character versus Character)

Onafhankelijk of een deelnemer zich in heeft geschreven als PC of als NPC, iedereen speelt een karakter met een achtergrond, eigen agenda en doelen.

Zowel vijandigheid als vriendelijkheid worden vaak met gelijke munt terugbetaald, zo is het zeker toegestaan om vrienden en vijanden te maken, waar en wanneer je maar wilt. Met alle consequenties van dien.

Behandel alle karakters zoals dat logisch is voor jouw eigen karakter, alle andere deelnemers zullen dat zeker ook bij jou doen.

Effecten en Calls

Poison

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

Damage

schade is schade, en rolt altijd over. Stel je krijgt 10 schade, en je heb 5 armour, dan krijg je 5 schade op je harnas, wat kapot gaat. De overige schade (5 stuks) gaan dan door naar of de volgende laag Harnas of je hp pool. De schade verdwijnt dus niet.

OMNOMNOMNOM!!!!

Je wordt fysiek opgeslokt/opgegeten door een groot wezen.

Doe je hand omhoog en meld je bij de dichtstbijzijnde spelleiding voor verdere details en briefing.

Fatal

Een ernstige, dodelijke wond, wanneer door een *Fatal* geraakt wordt zullen alle locaties meteen op 0 staat en ben je stervende, ongeacht *Armour* of magische bescherming, tenzij expliciet anders vermeldt.

Zie “Stervende” en “Doodgaan”.

VOID, VOID-infectie

De Void, ook bekend als een Zwart Gat, antithesis van het leven en het “Bestaan” in zijn algemeen. Hoewel het erg zeldzaam is, is VOID extreem gevaarlijk en dodelijk. De EC is altijd aanwezig om zaken rondom VOID te callen en eventueel te verduidelijken

GROUNDHOG DAAAY!!

De wereld/Locatie zit vast in een *Timeloop*.

Een situatie zal dus steeds een “Reset” krijgen, tot de bron van de *Timeloop* is opgelost. Meerdere SL zijn altijd aanwezig om zaken te callen en eventueel te verduidelijken. De “Time Stop! Kijk goed links en rechts van en onthoud exact waar je nu staat!” is vaak een redelijke indicatie van een op handen zijnde GROUNDHOG DAAAY!

Crush

Een locatie die door een *Crush* wordt geraakt, komt op 0 te staan en is niet meer gebruiken tot deze genezen is. Als het je Torso betreft val je stervende op de grond. Als je op je *Armour* of op schild wordt geraakt door een *Crush* is deze kapot tenzij expliciet anders vermeldt. Dit betreft een laag Harnas, stel je draagt Medium als onderste laag en Light als 2de bovenste laag dan gaat alleen je Light Harnas stuk. Krijg je een tweede Crush dan zal je medium Harnas Kapot gaan. Mocht je een derde crush hebben zal de betreffende locatie op 0 komen te staan met alle gevolgen van dien.

Curse

Een vervloeking, die afhankelijk van de vloek specifieke nadelige gevolgen heeft. Een *Curse* werkt met levels; hoe hoger het level van de *Curse* hoe moeilijker het is om deze op te heffen.

Hoe de *Curse* op te heffen is hangt van de *Curse* af, omdat een *Curse* meestal erg specifiek en heel persoonlijk is.

Strike

Je vliegt door de kracht van de klap 3 meter achteruit. De strike op zichzelf doet geen extra schade, maar als je een klap van een tweehandig wapen krijgt pak je naast de *Strike* ook de schade van het wapen of eventueel de schade van de spreuk, zoals bijvoorbeeld bij “*Arcane Bolt*”.

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.

Er loopt altijd een SL bij om de Aura te callen en eventueel vragen te beantwoorden.

Energy Burn/Drain

Deze aanval is direct op je EP,

Als je geen EP (meer) hebt dan neemt het HP af bij aanraking.

Als je geen EP (meer) hebt dan heeft het geen effect op afstand.

Choke

Je stikt en valt op je knieën en kunt je niets anders doen dan naar adem snakken.

Tenzij specifiek anders vermeld krijg je iedere 10 seconde ná aanvang van de eerste “Choke” call 1 schade op je torso.

Point Blank!

In het geval dat iemand op hoog tempo op een boogschutter af rent is het voor de boogschutter niet meer veilig om de pijl “OC” los te laten, “IC” zou de schutter dat wel degelijk doen. Point Blank houdt dus in dat je automatisch geraakt wordt door de pijl en alle effecten die bij de pijl in zitten. Point blank wordt gebruikt bij afstanden onder de 5 meter, zie ook het stukje veilig vechten verder op. Het is zeker niet de bedoeling om als boogschutter naar een doelwit toe te rennen om zo een “Point Blank” te forceren, doe je dat wel dan moet je je boog en boog certificaat voor de verdere duratie van het evenement in leveren.

Je kunt dan pas het volgende evenement opnieuw je certificaat halen en je boog weer gebruiken.

Fear

Je wordt overmand door angst en je wilt NIETS liever dan vluchten van de bron van fear, tenzij anders vermeld duurt dit 2 minuten.

Flying

Door middel van vleugels, zij het natuurlijk, mechanisch of magisch is het mogelijk dat een wezen kan vliegen.

Mits een vliegend wezen of object binnen bereik is (7-11,95 meter) kun je er spreken op gooien, of een aanval op doen met werpwapens of pijl en boog.

Voor de veiligheid worden mensen die fysieke dingen naar iets vliegens willen afvuren daar voor Tijd in op getest, zij krijgen dan een test waar ze 'X keer raak' kunnen verdienen.

Zwaartekracht is een ding en aanvallen gaan makkelijker van boven naar beneden dan andersom. Er loopt altijd een SL bij om “**Flying**” te callen en eventueel vragen te beantwoorden en effecten te verduidelijken.

PPFFFFIIIIIEUW!! (Bombardement)

Sommige aanvallen vallen op het slagveld over zeer lange en grote afstand, zij het door middel van magie of mechanica, zoals een katapult.

Er is altijd een fluitende SL bij om **PPFFFFIIIIIEUW!! (Bombardement)** te callen en te verduidelijken.

Counterspell!

door middel van deze spreuk kun je een andere spreuk tegen gaan, Je moet binnen 11.99 meter van degene zijn die de spreuk doet die je wil tegen gaan. De Counter moet gestart worden binnen 2 seconden nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk volledig voltooid is.

LET OP: MASS spreken kunnen niet gecounterd worden.

Discharge

Een Meester in Energie-manipulatie vangt een spreuk op en gebruikt zijn eigen energie om de spreuk op te lossen in neutrale energie, daarmee heeft de spreuk geen effect. Dit wordt overduidelijk theatraal uitgespeeld. **(Call; Resist No Effect)**

Discharge kan gebruikt worden om het effect van een mass spreuk op jezelf tegen te houden

Let op je kan alleen een spel dischargen die op jou zelf gericht is

MASS!

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

Fumble en Disarm

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

Ethereal

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

Through

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

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 ga je knock out.

Knock out

Je wordt zó hard geraakt dat je meteen knock out gaat. Je valt bewusteloos neer. Je kunt weer opstaan als iemand je 10 seconden lang probeert bij te brengen, anders duurt dit 10 minuten.

Freeze Limb

Het benoemde ledemaat is bevroren en kan niet gebruikt worden voor een duratie van 10 seconden. Het bevroren ledemaat kan geen *Shatter* op gedaan worden. Torso behoort niet tot de ledematen.

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.

Shatter

Een wapen, schild, *Armour* of ander voorwerp vliegt aan splinters uit elkaar. Maximale oppervlakte van andere voorwerp(en) dat geshatterd kan worden is 2 bij 2. Sommige voorwerpen zullen beter bestand zijn tegen een Shatter en zullen vaker het effect kunnen weerstaan voordat het breekt. Normaliter kun je er vanuit dat een Item dat door een shatter wordt geraakt kapot is en niet te repareren.

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 zintuigen behalve gevoel werken nog wel en je kan nog steeds ademen. Dit effect duurt 1 minuut, tenzij expliciet anders vermeld.

Paralyze

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.

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 de bron komen dan 7 meter.

Torture

Je bent overmand door pijn en/of angst en bent niet in staat om fysieke dingen te doen, zoals wegrennen. 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.

Reflect

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

Stervende

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

Doodgaan

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

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 afstand wapens betekent dit dat je niet mag schieten of gooien als iemand zich binnen 5 meter bij je vandaan bevindt. Bogen hebben een treklimiet van 35 pond, 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 voor 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 wat afgekeurd is tijdens de *Incheck* of helemaal niet is gekeurd, krijg je een waarschuwing en zal het wapen tijdelijk worden ingenomen.

5. 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.

6. 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.

7. Alcohol en andere verdovende middelen

Het is prima om na het spel verantwoordelijk alcohol te nuttigen, echter is het niet toegestaan om in beschoonen toestand 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 beschoonen 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 speler personages (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 van standaard kwaliteit, conform je achtergrond of concept.

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. Houd er ook zeker rekening mee dat je nooit automatisch gratis skills of superpowers uit je achtergrond kunt halen, je kunt spelen wat je wilt, met 25XP.

Uiterlijk

Go nuts! Probeer echter om dingen die bijzonder kwetsend voor anderen zijn tot een minimum te beperken en houd rekening met je eigen beperkingen, als persoon van 2 meter kun je redelijk lastig een geloofwaardige kabouter van 15 centimeter spelen... Een kabouter van 2 meter is dan een stuk beter haalbaar.

Ras

Alles kan, maar denk eraan 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 15 **XP** te besteden, maar ondervindt stevige skill bonussen, kortingen en voordelen van zijn ras. Qua *Equipment* is een Native beperkt aan de status van zijn ras of volk.

Met het voortschrijden van de evenementen en het verhaal is er een kans dat er nieuwe ras- en volkeren keuzen vrij worden gespeeld, welke dan gespeeld kunnen worden door een PC, met alle voor- en nadelen van dat volk/ras/diersoort.

De *Native* categorie zou dus ná ieder evenement kunnen groeien.

Zie ‘Natives van Protos’ voor meer informatie in het *Volkeren Boek* om te zien welke rassen/volkeren je momenteel kunt kiezen.

Natives hebben herkenbare kenmerken (kleding/uiterlijk), het is voor iedereen handiger als je je daar enigszins aan houdt zodat andere karakters in lijn op je ras kunnen reageren.

Geld systeem

Universele betaalmiddelen.

Op Protos zijn er een aantal soorten betaalmiddelen, die in alle regio's geaccepteerd worden. Deze *Flinters* zijn gehouwen van kostbare steensoorten.

□ *Night Shard* (paars)

Night Shard, of Shard komt veelvuldig voor en is daarom het goedkoopst

☐ Jade (groen)

Jade komt uit het hart van de bergen en is meer waard dan Night Shard.

1 Jade is 10 Shards waard.

☐ Khala (goudkleurig)

Khala is zeldzamer en wordt gevormd door steen, dat door magische middelen het zonlicht absorbeert.

1 Khala is 5 Jade of 50 Shards waard.

Naast deze geld soorten zijn er ook nog verschillende geld systemen binnen het spel. Dit is vaak regio en ras gebonden.

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

Tenzij expliciet anders vermeld (Native) kan iedereen elke Skill in het systeem nemen. Wil je een vechter/alchemist spelen of een magiër in plaat-pantser met een mega bijl? Of dat allemaal samen? 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.

Als reizende Larp komen we langs vele exotische locaties, ieder met zijn eigen geheimen. Er bestaat een groot aantal skills dat zonder uitzondering uitsluitend binnen het spel te leren is van speciale leermeesters, Mythische wezens, Guru's, geheime geschriften of andere bronnen. Dit geldt ook voor alle Spreuken boven level 3.

Skills bij Booyah zijn opgedeeld in 6 stappen. Die bestaan uit:

- ☐ 0 (1)
- ☐ User (2)
- ☐ Adept (3)
- ☐ Expert (4)
- ☐ Master (5)
- ☐ Grandmaster (6)

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, zul je een “Meesterproef”* moeten doorstaan om uit te kunnen groeien tot *Master*.

0

Iedereen kan: een zwaard op pakken. “This end goes in the other guy... Right?” Een schild tillen. “Wooot extra verstopplek, check!”
Zichzelf 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 het uitoefenen van de Skill.

“Meesterproef”

Voor het merendeel van de Skills kun je tot *Expert* vrij aankopen als je er de XP voor hebt. Om een *Master* te kunnen worden zul je een Grandmaster moeten vinden om je te onderwijzen of een “Meesterproef” moeten doen.

Wat deze “Meesterproef” inhoudt hangt af van de gekozen Skill. (Raadpleeg de SL)

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.

Om *Grandmaster* te worden, vergt dat een hoop ervaring en je zult afhankelijk van de gekozen Skill een Queeste moeten ondernemen om het ultieme van een Skill te gaan belichamen. Deze Grandmaster Quest is voor iedereen persoonlijk en als zodanig “Uniek” en geenszins makkelijk of “even te fixen”

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, houthakkers bijltje, koekenpan, deegroller, gerookte makreel. Als het maar niet groter is

dan 60 cm 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 of speciale vaardigheid. LET OP! Dit is geen EP!.

Algemene Skills

Ambidex (6 XP) Je kunt met twee wapens vechten, (eenhander of kleiner) en spreuken casten met 1 hand i.p.v. 2 (dus niet 2 *Fireballs* tegelijk gooien).

Balance (6 XP) Je hebt een bovengemiddeld balans en zal niet 3 meter achteruit vliegen 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, dan 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*.

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 skill

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*. Degene die het verband aanlegt, moet bij de patiënt in de buurt blijven.

Adept (5 xp) Verband doet **na** 15 minuten 2 *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*. Degene die het verband aanlegt moet bij de patiënt(en) in de buurt blijven.

Expert (7 xp) Vereist Kennis van Kruiden

Verband doet **na** 10 minuten 2 *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 de gewonden op staan met 2 *Heal*.

Crafting Skills

Crafting bestaat uit vele verschillende aspecten. Vanaf de basis werktuigen tot zwaarden uit legendes. Met de verschillende crafts die bestaan kan je als speler maken wat je wil, mits je hier de juiste vaardigheid en materiaal kennis voor hebt. Als je iets wil maken lever je bij 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. Je kunt uitsluitend spullen craften tijdens de evenementen en daar heb je voornamelijk de Craft SL bij nodig, zeker als je van plan om iets “speciaals” te gaan maken.

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.

Potions maken (6 XP) Vereist Kennis van Kruiden

Alchemy 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 werken met *Poison*, omdat jij precies weet wat je niet aan moet raken. Niet voor *Poison* schade door iemand anders aangedaan of giffen die je in je krijgt. Tevens kun je gif op wapens en pijlen aanbrengen.

Materiaal kennis

Vereist Basic crafting

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

De basis materialen zijn:

- ☐ Cloth/wool (2 punten)
- ☐ Copper (2 punten)
- ☐ Gold (3 punten)

- ☐ Hide/Leather (2 punten)
- ☐ Iron (2 punten)
- ☐ Silver (3 punten)
- ☐ Steel (3 punten)
- ☐ Wood (2 punten)

Naast de basismaterialen zijn er ook nog verschillende speciale materialen in de wereld van Protos. Zo is er adamantium dat het sterkste staal bekend is, en mithril die de kracht heeft om sterke magische attributen vast te houden. Deze materialen zijn echter niet standaard te kopen qua punten en zullen in het spel geleerd moeten worden.

Uitleg over hoe crafting werkt voor een speler:

Speler A wil graag een weaponsmith spelen. Hiervoor koopt hij de basis crafting voor 3 punten, als basis materiaal, dat hij hier gratis bij krijgt, kiest hij **iron**.

Om wapens te kunnen maken neemt hij de weapon crafting vaardigheid voor 3 punten erbij. Nu kan hij van **iron** alle wapens maken die hij wil voor een totaal van 6 punten.

Om met meer materialen te kunnen werken in zijn craft koopt hij er **hide/leather** (2 punten) bij voor de handvaten van zijn wapens en **steel** (3 punten) om sterkere wapens te kunnen maken. Hij wil graag ook gouden wapens kunnen maken voor enchanters en koopt het materiaal **gold** (3 punten erbij. Totaal is deze speler voor zijn weaponsmith build 14 punten kwijt.

Speler B wil een armour smith spelen. . Hiervoor koopt hij de basis crafting voor 3 punten, als basis materiaal die hij hier gratis bij krijgt kiest hij om **hide/leather**. Om de armour te kunnen maken koopt hij de armour crafting vaardigheid voor 3 punten erbij. Nu kan hij van **hide/leather** al alle armour onderdelen maken. Hierna koopt hij **iron** (2 punten) en **steel** (3 punten) erbij om hiervan armour te kunnen maken.

Daarna koopt hij jewel/gem crafting (3 punten) om een gem te kunnen zetten in de armour die hij maakt. Totaal is deze speler voor zijn armour smith build 14 punten kwijt.

Speler C wil een tinker spelen. Hiervoor koopt hij de basis crafting voor 3 punten, als basis materiaal die hij hier gratis bij krijgt kiest hij om **wood** te bewerken. Om kleine uitvindingen te kunnen doen koopt hij de mechanic crafting erbij (3 punten) **Copper** (2 punten) en **steel** (3 punten) om verschillende dingen te kunnen maken. Totaal is deze speler voor zijn tinker build 11 punten kwijt.

vereist ...

Dit betekend dat er specifieke vereisten zijn waar je aan moet voldoen voordat je deze skill aan kunt schaffen.

Mastercrafted gereedschap kun je in het spel laten maken door een karakter met de vaardigheden en is soms te koop bij een handelaar, of vindbaar als “loot”... als je geluk hebt. Neem vooral initiatief om dingen binnen het spel op te zoeken en durf IC karakters te vragen.

Basic crafting (3 xp) Als je de basic crafting skill 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 punten gratis.

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 twee handige 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 vanaf simpele bracers tot aan een gecompliceerd full plate. Ook kun basis reparaties aan armour uitvoeren. denk hierbij aan kapot geslagen harnas.

Per 2 Durability punten heb je 1 materiaal en 30 minuten nodig (harnas stuk geslagen door crush of shatter valt hier NIET onder)

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 vanaf een windmolen tot aan ballista en daar voorbij.

Tinker/Tech (5xp) Vereist Mechanic crafting

Dit zijn alle voorwerpen met bewegende of mechanische delen. Of juist meer futuristische of elektronische voorwerpen. Dus denk aan een kompas, een klok, een wekkerradio of eventueel een onderzeeër, mild afhankelijk van de materialen die je beheerst en IC kunt vinden.

Crafting Expertise

Door het vele uitoefenen van zijn vak wordt een Crafter steeds kundiger en ontdekt deze waar de talenten liggen en waar het onderscheid tussen “Spullen” en een “Meesterwerk” ligt.

In overleg met de SL is het eventueel mogelijk om een “Custom” Craft Expertise

te maken als je niet uit de voeten kunt met wat er in het regelsysteem staat. Houd er wel rekening mee dat we een Low-Tech, High Fantasy Larp zijn. Je mag van ons best proberen een *Deathstar* te bouwen, maar kans dat je niet aan alle gereedschappen en materialen kunt komen is reëel aanwezig. Zo heeft bijvoorbeeld niet iedereen een *Kyber* kristal van 6 kubieke meter in zijn tuin liggen.

Armourer Expertise 5XP vereist minimaal 3 materialen

Je ben gespecialiseerd in het vervaardigen en repareren van *Armour*, Helmen en Schilden. Ook ben je in staat om al bestaande *Armours*, helmen en schilden te onderzoeken en “afbreken” voor materialen.

Je kunt *Crushed* *Armours*, helmen en schilden repareren
Per Durability punt heb je 1 materiaal en 20 minuten nodig

Armourer Master 10 XP Vereist Meesterproef, Mastercrafted Tools

Je bent in staat om “Mastercrafted” *Armours* te produceren

Per Durability punt heb je 1 materiaal en 10 minuten nodig
De *Armour* die je maakt is standaard +1 AP.
Het Schild dat je maakt is standaard +2 AP.

Armourer Grand Master 15 XP Vereist GrootMeesterproef

Het *Grandmaster crafted Armour*, of schild dat jij kunt maken is het waardig om, door goden en legendes, met trots te worden gedragen!

Het *Armour* die je maakt is standaard +2 AP.
Het Schild dat je maakt is standaard +5 AP.
Los van hoe creatief je bent en met hoeveel andere Masters je samen werkt.

Per Durability punt heb je 5 minuten nodig.
Per 2 Durability punten heb je 1 materiaal nodig, in plaats van 2.

Je kunt *shattered* *Armour*, helmen en schilden repareren, hoewel het altijd sneller en makkelijker zal zijn om wat nieuws te maken.

Blacksmithing

Het vervaardigen van wapens en voorwerpen die als wapen gebruikt kunnen worden.

Blacksmith Expert 5XP vereist minimaal 3 materialen

Je ben gespecialiseerd in het vervaardigen en repareren van wapens. Ook ben je in staat om al bestaande wapens doorzoeken en “afbreken” voor materialen. Je kunt *Crushed* wapens repareren

Master 10XP Vereist Meesterproef

Je bent in staat om “Mastercrafted” wapens te produceren.

Mastercrafted wapens kunnen een Enchantment houden en gaan minder snel stuk.

Grand Master 5XP Vereist GrootMeesterproef

De wapens die je maakt doen standaard +1 schade Je kunt *shattered* wapens repareren, hoewel het altijd sneller en makkelijker zal zijn om wat nieuws te maken.

Jewelcrafting

Jewel crafter Expert 5XP vereist minimaal 3 materialen

Je ben gespecialiseerd in vervaardigen en repareren van sieraden

Je kunt simpele edelstenen bewerken

Master 5XP Vereist Meesterproef, Mastercrafted Tools

Je bent in staat om “Mastercrafted” sieraden te produceren.

Je kunt hoogwaardige edelstenen bewerken Bruja

Grand Master 5XP Vereist GrootMeesterproef

Je kunt alle edelstenen bewerken

Items en Tools

Hieronder vallen alle gereedschappen en items die niet in één van de nadere Expertises passen

Item & Tool Expert 5XP vereist minimaal 3 materialen

Je ben gespecialiseerd in vervaardigen en repareren van gereedschappen en items.

Master 10XP Vereist Meesterproef, Master Crafted Tools

Je bent in staat om “Master Crafted” Items en tools te produceren.

In overleg met de Crafting SL doet je bouwsel iets interessants

Grand Master 5XP Vereist Groot Meesterproef

Je bent in staat om “GrandMastercrafted” Items en tools te produceren.

In overleg met de Crafting SL doet je bouwsel iets interessants

5XP

Tinker/Tech Expert 5XP vereist minimaal 3 materialen

Je ben gespecialiseerd in vervaardigen en repareren van tech of mechanische voorwerpen. Tevens kun je effectief Tech voorwerpen ontmantelen voor onderdelen en materialen.

Master 10XP Vereist Meesterproef, Master Crafted Tools

Je bent in staat om “Mastercrafted” Tinker en Tech te produceren.

In overleg met de Crafting SL doet je bouwsel iets interessants

Grand Master 15XP Vereist Groot Meesterproef

Je bent in staat om “Mastercrafted” Tinker en Tech te produceren. Je kan dit nu ook linken met Magie(Vereist enchanting.)

In overleg met de Crafting SL doet je bouwsel iets interessants

Meesterproef en Groot Meesterproef

Voordat je toegang hebt tot de bonussen van deze skills moet je een proef of een Quest doen. Hoe je dat in wilt vullen mag je helemaal zelf weten, je dient dit echter wel te communiceren met de Crafting SL en deze bepaald of de proef succes heeft.

Zoals gezegd, je mag dit helemaal zelf invullen, maar we geven een voorbeeld van een Meesterproef voor Armourer Expertise

Optie 1

Als meesterproef moet je een *Armour* maken voor een ander karakter dat bezig is met zijn

Meesterproef doet voor *Master Armour*

Als Armourer Master wordt geacht dit karakter bij te staan in zijn proef

Optie 2

Je moet een “Eenheid” van tenminste 5 krijgers uit rusten met een *Armour* óf Schild. Als niemand uit de “Eenheid” neer gaat in de volgende veldslag is je Meesterschap bewezen.

Groot Meesterproef voorbeeld

Zet een team op van verschillende Master Crafters.

Creëer een Legendarisch *Armour* of Schild van de beste Materialen aanwezig. Laat bijvoorbeeld 3 Master Jewel crafters het bezetten met hoge kwaliteit edelstenen, laat een Master Blacksmith er een Master Crafted wapen op zetten, de combinaties zijn legio, zodra er maar tenminste 3 andere Masters iets toe voegen.

Nogmaals; je wordt geacht hier zelf iets voor te verzinnen, we gaan er namelijk vanuit dat als je een Crafter gaat spelen, dat je creativiteit en probleemoplossend vermogen in spe hebt.

Enchanting

Vereist Ritualisme en Ritualchanneling of Arcane 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 dat element schade slaat) tot aan de meest epische wapens uit legendes.

Voor Enchanting heb je het grondstof “*Dust*” nodig.

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 dis-enchanten voor de

componenten.

Je kunt tot lvl 2 enchantments op een voorwerp zetten.

Adept (10 XP) Je kunt tot lvl 4 voorwerpen dis-enchanten voor de componenten.

Je kunt tot lvl 4 enchantments op een voorwerp zetten.

Expert (10 XP) Je kunt tot lvl 6 voorwerpen dis-enchanten voor de componenten.

Je kunt tot lvl 6 enchantments op een voorwerp zetten.

Master (10 XP) Je kunt tot lvl 10 voorwerpen dis-enchanten 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 gekocht binnen de Rank, eventuele extra's verkrijg je als de eerste HP verhoging van die Rank hebt gekocht. Je koopt 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 hij *Subdue* geraakt. □ +1 HP per locatie (5 XP) □ +1 HP per locatie (10 XP)

Expert

Je kan **4 extra** *Subdue* schade hebben

Tevens kan hij in meditatieve staat gaan waarin de effecten van ziektes en giften

voor 15 minuten bevroren.

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

Master

giffen hebben een incubatietijd van 15 minuten voor ze op je werken. Je merkt wel dat je een gif of ziekte in je hebt, maar niet welke. Na deze 15 minuten gaat het effect gewoon in. □ +1 HP per locatie (15 XP) □ +1 HP per locatie (18 XP)

Grandmaster

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

In totaal 9 HP (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 en hoeveel AP het geeft.

Let erop dat randen “afgerond” en stomp moeten zijn, een scherp of onveilig

Armour wordt afgekeurd en mag dan ook niet gebruikt worden op het evenement.

Armour vs. Crush

Een *Crush* verbrijzelt de *Armour* op de getroffen locatie en de *Durability* wordt 0.

Dit zal gerepareerd moeten worden door een armour smit

Armour vs. Pijlen

Pijlen doen: *Through schade* en gaan dwars door *Armour* heen. En ja, een gapend gat in *Armour* houdt in dat je *Armour* beschadigt en AP verliest.

Armour heeft mogelijk *Damage reduction* en wordt pas doorboord als een pijl méér *Through schade* doet dan het *Armour Damage Reduction* heeft.

Armour vs. Magie

Magische *Through schade* gaat door *Armour* heen en ja, een gapend gat in *Armour* houdt in dat je *Armour* beschadigt en AP verliest.

Oók met *Damage Reduction*, doet magische *Through schade* minimaal 1 schade. Reguliere magische schade doet normale AP schade aan *Armour*.

Armour vs. Shatter

Een Armour dat getroffen wordt door een Shatter gaat naar Durability -1 en is onherstelbaar kapot.

Durability en Armour Reparatie

Tijdens een gevecht kan een *Armour* beschadigen, wanneer het 0 AP heeft biedt het geen bescherming meer tijdens het gaande gevecht en, tenzij het gerepareerd wordt, wordt de *Durability* met 1 verlaagt.

Voor het volgende gevecht* heeft het *Armour* 2 AP minder.

Als de *Durability* naar -1 valt is het *Armour* onherstelbaar kapot.

Armour kan uitsluitend gerepareerd worden door een Crafter met de juiste skill, en kennis van het materiaal van het betreffende "*Armour*" (Leer, IJzer, Staal Mithril, etc. etc.). De tijd en materiaalkosten zijn afhankelijk van de staat van het *Armour*.

Harnas wat stuk is door *Crush of shatter* kan alleen gerepareerd worden door een meester smit. De Crafter heeft hier verstand van. (Bij twijfel kun je de Craft SL contacteren). *Armour* mag niet worden gedragen tijdens de reparatie.

* De tijdsduur tussen gevechten door kan variëren van 15 minuten tot een of meerdere events. Dus; Een gevecht is ten einde als alle vijandigheden voor minimaal 15 minuten gestaakt zijn.

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. Let wel, PANTSER! Je krijgt niet 1 AP voor het dragen van een jas met twee studs en een plakje leer of bontkraagje.

De SL bepaald aan het begin van het evenement of je recht hebt op deze extra AP.

Armour Type

Verschillende vechtstijlen en culturen betekenen verschillende soorten *Armour*. *Armour* wordt onderverdeeld in drie verschillende types;

Light Armour

Licht en berekend op maximale mobiliteit.

Denk aan bont, gambeson en licht/dun leer.

User 3XP 2 AP totaal en 0 Durability

Adept 3XP 3 AP totaal en 1 Durability

Mogelijkheid tot armour stacking*

Expert 5XP 4 AP totaal en 1 Durability

- ☐ 1 Dodge (uit *Armour*)

Master *(Vereist “Meesterproef”) 12XP 5 AP totaal en 2 Durability

- ☐ 2 Dodge
- ☐ 1 *Resist* per dag

Grand Master 20XP 7 AP totaal en 3 Durability

- ☐ 1 HP extra
- ☐ 1 Damage reduction

Medium Armour

De Balans tussen bescherming en mobiliteit.

Denk aan stevig dik leer al dan niet met studs, lamellar Armour of lichte maliën. Standaard 3 AP

Standaard 1 Durability

User 4XP 3 AP totaal en 1 Durability

Adept 4XP 4 AP totaal en 1 Durability

Mogelijkheid tot armour stacking*

Expert 6XP 5 AP totaal en 2 Durability

- ☐ 1 *Dodge* per dag
- Mogelijkheid tot armour stacking*

Master * (Vereist “Meesterproef”) 15XP 7 AP totaal en 3 Durability

- ☐ 1 Damage reduction

Grand Master * 25XP 8 AP totaal en 3 Durability

- ☐ 1 HP extra
- ☐ 2 Damage reduction
- ☐ 1 *Resist* per dag
- ☐ 2 *Dodge* per dag

Heavy Armour

Zwaar en offert mobiliteit op voor Maximale bescherming.

Denk aan dik/zwaar Chainmail, metalen lamellar, plaatpantser.

User 6XP 5 AP totaal en 2 Durability

Adept 6XP 6 AP totaal en 2 Durability

Mogelijkheid tot armour stacking*

Expert 10XP

7 AP totaal en 3 Durability

- ☐ 1 Damage reduction

Master * (Vereist “Meesterproef”) 15XP 8 AP totaal en 3 Durability

- ☐ 2 Damage reduction

Grand Master * 25XP 10 AP totaal en 4 Durability

- ☐ 1 HP extra
- ☐ 3 Damage reduction
- ☐ 1 *Resist* per dag

“Meesterproef”

Als je voorbij “*Expert*” wilt met een van de *Armour* skills dan heb je een Mastercrafted, of beter *Armour* nodig.

Naast het vergaren van een Mastercrafted *Armour* moet je actief deelnemen aan een veldslag zonder een “Durability” te verliezen.

Of een duel met een vijand tot de dood, zonder een “Durability” te verliezen.

***Armour stacking**

Vereist Toughness user en Adept in twee Armour types.

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 geven. Tweemaal dezelfde soort armour over elkaar dragen geeft je AP niet 2 keer. Het moeten verschillende Armour soorten zijn.

De verlaging van Durability wordt eerst verminderd op het Armour dat fysiek de bovenste laag vormt.

Dus je Schubbenpantser breekt eerst, daarna breekt de Heavy Chainmail.

Master Crafted en Magische Armour

Afhankelijk van het materiaal en de toegevoegde Magie kunnen zaken als “Durability”, AP gewicht en dus ook “Armour type” anders of meer flexibel uit vallen.

Het verschil tussen een slecht passend, aftands, bijna weggeroest plaatpantser en een Eenhoorn bontje of Draken-leren harnas kan dus exorbitant groot zijn.

De AP en Durability uit ranks zijn te stapelen met eventuele AP van Spreuken, evenals AP en Durability van Mastercrafted of Enchanted Armours.

AP uit spreuken ligt óp het Armour en zal dus eerst op gebruikt worden.

Helm

Het dragen van een helm geeft mogelijk extra AP op Torso (Hoofd is namelijk géén locatie). Een lichte helm geeft 1 AP.

Een zware metalen helm geeft 2 AP.

Wat valt er allemaal onder “Helm?”

De vuistregel is als volgt; als je er OC vertrouwen in hebt dat je helm je tegen een klap op het hoofd zou beschermen dan is het een helm en krijg je de AP.

SL beslist hierover bij de wapencheck

Schild

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 beschadigen.

Een schild heeft dus standaard 1 *Damage Reduction*.

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

De hoeveelheid AP op een schild hangt af van;

Welk materiaal het gemaakt is,

De kwaliteit van het schild.

De standaarden liggen tussen 8-12 AP, 1 of 2 Durability en 1 Damage Reduction. Vraag dit na bij SL tijdens de keuring van je Schild aan het begin van een evenement.

Schild vs. Pijlen *Let op!*

Hetzelfde principe is bij pijlen van kracht. Echter 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 1 HP schade op je arm, torso of been, afhankelijk voor wat logisch of gaaf is voor de situatie. Indien je *Armour* draagt wordt éérst de AP geraakt en beschadigd als reguliere schade.

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 onherstelbaar kapot.

Schild vs. Crush

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

Schild vs. Disarm

Je schild wordt IC aan de kant gemept en je moet hem loslaten.

Een schild met een *Center-grip* laat je dus op de grond vallen.

Een schild met een *Strap* dat aan je arm vast zit laat je dus “vallen” door het 10 seconden niet te gebruiken.

Durability en Schild Reparatie

Tijdens een gevecht kan een Schild beschadigen, wanneer het 0 AP heeft biedt het geen bescherming meer tijdens het gaande gevecht en tenzij het gerepareerd wordt, wordt de *Durability* met 1 verlaagt.

Voor het volgende gevecht* heeft het Schild 5 AP minder.

Als de *Durability* naar -1 valt is het Schild onherstelbaar kapot.

Schilden kunnen uitsluitend gerepareerd worden door een Crafter met de “*Armour Expertise*” skill, kennis van het materiaal van het betreffende materiaal van het Schild (Hout, Staal, Mithril, etc.). De tijd en materiaalkosten zijn afhankelijk van de staat van het Schild.

De Crafter heeft hier verstand van. (Bij twijfel kun je de Craft SL contacteren.)

- ☐ De tijdsduur tussen gevechten door kan variëren van 15 minuten tot een of meerdere events. Een gevecht is ten einde als alle vijandigheden gestaakt zijn.

0

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

User (8 XP)

Je kunt je met een schild verdedigen in het gevecht.

Je schild heeft de standaard 8-12 AP afhankelijk van de keuring aan het begin van het event. Je schild heeft 1 Damage Reduction.

Adept (5 XP) Je bent getraind in het schildvechten en kunt *Shield bash**, *Shield bash* doet 1 schade. *Mits het gaat om een veilig volledig foam schild en je aan de spelleiding hebt laten zien dat je OC complete controle over je schild hebt. (Certificaat)

Expert (8 XP) Je kunt per dag 3 maal een Crush weerstaan met je schild.

Je schild heeft;

+ 1 Damage Reduction

+ 5 extra AP

+1 Durability

Master (15 XP) Je schild heeft;

+1 Shield bash schade

+ 1 Damage Reduction

+5 extra AP

+1 Durability

2 *Strike* per dag

Grandmaster (15 XP) +1 Shield bash schade

+ 1 Damage Reduction

+5 extra AP

+1 Durability

Je kunt per dag 5 maal een *Crush* weerstaan met je schild.

Je kunt per dag 1 maal een *Shatter* weerstaan met je schild

Je kunt 1x per gevecht *Strike* uitdelen met je schild.

ARCHERY

Pijlen vs. schilden

Een regulier schild dat een pijl blokkeert, weerstaat 1 *Through* schade.

Daarmee is de pijl geneutraliseerd.

2 *Through* schade is vaak genoeg om door een regulier schild heen te schieten.

Pijlen vs. Armour

Pijlen doen “Through” schade en zullen het merendeel dan de *Armour* die in het spel in doorboren. Het is mogelijk dat een *Armour* taaier is, of *Damage Reduction* heeft, iets wat bij plaatpantser vaak voorkomt.

Point Blank

In het geval dat iemand op hoog tempo op een boogschutter af rent is het voor de boogschutter niet meer veilig om de pijl “OC” los te laten, “IC” zou de schutter dat wel degelijk doen. Point Blank houdt dus in dat je automatisch geraakt wordt door de pijl en alle effecten die bij de pijl in zitten. Het is zeker niet de bedoeling om als boogschutter naar een doelwit toe te rennen om zo een “Point Blank” te forceren, doe je dat wel dan moet je je boog en boogcertificaat voor de verdere duratie van het evenement in leveren. Je kunt dan pas het volgende evenement opnieuw je certificaat halen en je boog weer gebruiken.

Effecten en giffen

Vanaf Expert kun je Expertise aanvallen aanschaffen waarmee je een effect kunt callen, mits je schot raak is.

User (10 XP) Je afgeschoten pijl doet 1 *Through* schade. Je mag tot max 30 lbs. schieten

Adept (5 XP) Je afgeschoten pijl doet 2 *Through* schade. Je mag tot max 30 lbs. schieten.

Expert (10 XP) Je afgeschoten pijl doet 3 *Through* schade. Je mag tot max 30 lbs. schieten. Je kunt “Expertise” aanvallen aan kopen.

Master (15 XP) Je afgeschoten pijl doet 4 *Through* schade. Je mag tot max 30 lbs. schieten Je kunt;
Mastery aanvallen kopen,
Iedere Expertise 1 keer per Gevecht,
Iedere Mastery 1 keer per dag.

Grandmaster (15 XP) Je afgeschoten pijl doet 5 *Through* schade. Je mag tot max 30 lbs. schieten. Je kunt;
Iedere Expertise 1 keer per Gevecht,
Iedere Mastery 1 keer per Gevecht.
Iedere Grand Mastery 1 keer per dag.

Expertise aanvallen

Iedere Expertise kun je 1 keer per dag.

Je kunt een aanval meerdere keren aan kopen tot een maximum van 5.

Pinning Shot, (ENTANGLE 1 minuut!!) 5XP Je pijl pint een kledingstuk of ledemaat vast zodat het doelwit tijdelijk niet vrijelijk kan lopen/vliegen/bewegen.

Mastery Aanvallen;

Iedere Expertise 1 keer per gevecht,

Iedere Mastery 1 keer per dag,

Je kunt een aanval meerdere keren aan kopen tot een maximum van 5.

Stun (1 minuut) 8xp Je raakt een spiergroep op een dusdanige manier dat het doelwit verstijfd en stil staat.

Grand Master Aanvallen;

Iedere Expertise 1 keer per Gevecht,

Iedere Mastery 1 keer per Gevecht,

Iedere Grand Mastery 1 keer per dag,

Je kunt een aanval meerdere keren aan kopen.

Swift Death (Fatal) 15xp Een schot waarvoor je gedurende minimaal 20 seconden, door onder andere, extreem dramatisch je pijl aan te leggen en theatraal op hebt geconcentreerd doet *Fatal* schade... Als je het doel raakt. De dodelijke pijl kan mogelijk geblokkeerd worden door een schild óf een *Armour* met 3 *Damage Reduction*.

***Houdt rekening met het feit dat *Armour skills* en *Enchantments* bestaan en mogelijk ontworpen zijn om je bijzondere aanvallen deels, of volledig te weerstaan.**

Melee Wapens

Kort wapen user gratis Wapens met een maximale afmeting van 60cm van pommel tot punt.

Eénhander user (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 user (6 XP) Doet standaard 2 schade.

Tweehanders zijn gemiddeld tussen de 110 en 160 centimeter een lange of stevige kop of kling. Boven 1,60m valt je wapen waarschijnlijk onder stafwapens.

SL doet hier tijdens de wapenkeuring een uitspraak over.

Staf vechten/Speer vechten (6 XP) Stafwapens mogen een forse lengte hebben. Doorgaans houden we 2,20m als max aan.

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

Steekwapens

Voor het gebruiken van steekwapens moet je een Certificaat hebben, deze kun je, net als een boog of Shield bash certificaat halen op door de Organisatie aangegeven tijd. (Doorgaans de zaterdag ochtend)

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 zijn bij het wapen in kwestie.

***Werpwapens/Kleine wapens** kunnen maximaal tot *Expert* en er kunnen geen Expertise aanvallen mee worden aangekocht.

Voor éénhanders, werpwapens en staf/speer als volgt:

0

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

User zie Kleine wapens, Eenhander, Tweehander, stafwapen

Adept * (10 XP) Sla met 2 schade. (3 met een tweehander)

Expert * (15 XP) Sla met 3 schade. (4 met een tweehander)

Je kunt "Expertise" aanvallen aan kopen.

Master * (20 XP) vereist een Master crafted wapen&kan niet met Kleine wapens aangekocht worden

Sla met 4 schade. (5 met een tweehander)

Je kunt "Master" aanvallen aankopen.

Grandmaster (20 XP) Je bent een grootmeester met je gekozen wapen.

Je kunt er per klap 5 schade. (6 met een tweehander)

*Het is sowieso de bedoeling om gaaf te vechten en degelijke hits te maken, dit is nog belangrijker als je met meer schade per klap slaat.

Je speelt uit dat je een tegenstander een gruwelijke wond toebrengt, dat mag zeker 3-4 seconden per klap duren.

In het geval dat je gaat "Roffelen/Zwaffelen" dan doe je MAXIMAAL 1 subue schade. DUS:"Maak mooie grote slagen."

Follow suite

Het grote voordeel hiervan is dat als jij gaaf vecht, je tegenstander dat ook makkelijker doet, daar tegenover staat dat als jij competitief turbo-tikkertje gaat spelen dat je tegenstander dat ook heel makkelijk op kan pakken en dat na gaat doen.

Be the change you want to see.

Expertise aanvallen

Iedere Expertise 1 keer per dag.

Je kunt een aanval meerdere keren aankopen tot een maximum van 5.

Disarm (Eenhander) (5 XP) Als je specifiek op het wapen van de tegenstander richt kun je die ontwapenen. Bij een schild hangt het ervan af of het schild in kwestie aan de arm van je tegenstander vast zit gebonden.

Strike (Tweehander/stafwapen) (6 XP) Zoals bij “Strike”.

Mastery Aanvallen

Iedere Expertise 1 keer per gevecht.

Iedere Mastery 1 keer per dag.

Je kunt een aanval meerdere keren aankopen tot een maximum van 5.

Through (Eenhander/Steekwapen) (8 XP) Je kunt met een eenhander OF steekspeer *Through* schade doen

Crush (Tweehander/stafwapen) 8xp je kunt met je tweehander een “Crush” slaan.

Grand Master Aanvallen

Iedere Expertise 1 keer per Gevecht.

Iedere Mastery 1 keer per Gevecht.

Iedere Grand Mastery 1 keer per dag.

Je kunt een aanval meerdere keren aan kopen.

Knock Out 10 XP Soms is de dood van een tegenstander niet verdient of wenselijk.

Met een welgemikte klap kun je iemand in één klap “Knock-Out” slaan.

Shatter (Tweehander/stafwapen) 10XP Je slaat een voorwerp, *Armour* of wapen onherstelbaar aan diggelen.

***Houdt rekening met het feit dat *Armour* skills en Enchantments bestaan en mogelijk ontworpen zijn om je bijzondere aanvallen deels, of volledig te weerstaan.**

(Fatal) 15 xp Een slag waar je gedurende minimaal 15 seconden, door onder andere extreem dramatisch je wapen op je vijand te richten, op hebt geconcentreerd doet Fatal schade...

Backstabbing

Als je iemand ongemerkt met een **kort** wapen (tot max 60 cm van pommel naar punt) in zijn rug kan raken kun 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.

User (5 XP) Je backstab doet *through* schade

Adept (10 XP) Doet 1 extra schade

Expert (10 XP) Doet 2 extra schade

Master (20 XP) *Doet 3 extra schade*, tevens kun je *Backstabben* met een eenhander.

Als je Ambidex en één Wapen Specialisatie hebt kun je kunt 2 wezens tegelijkertijd *Backstabben*.

Grandmaster (35 XP) Als je iemand ongemerkt met een willekeurig wapen in zijn rug kan raken dan doe je *Fatal*.

Magische skills

Magic, Wizardry & Sorcery (MWS)

Er staan inderdaad 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 spreuken lijst opkopen. De keuze is geheel aan jou. Wil je 5 simpele spreuken of één klapper. Achter de spreuken staan ook de Energie kosten Oftewel, zie het *Spell Book* gedeelte van het regelsysteem.

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 EP (energy point) of 1 HP (Hit Point) terugkrijgen, nooit meer dan je eigen maximum.

Iemand met *Arcane Channeling* kan sneller en meer Energie terug krijgen door middel van meditatie, per 2,5 minuten 1 Energiepunt. Als je door iets anders dan een SL 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 vind je lichaam op jou manier een vorm van kracht. Om deze skill te gebruiken meld je je bij een SL. Je geeft aan hoe lang je gaat mediteren en waar.

Het is afhankelijk van de locatie, je andere skills en de discretie van de SL of er meer gebeurt dan alleen de meditatie.

Als je door iets anders dan een SL in je meditatie moet je opnieuw beginnen.

Magic skills

User (10 XP) Selecteer en hanteer voor 5 MWS punten aan spreuken. 7

Energie per dag.

Je kunt 1 Element kiezen

Je EP kan nooit meer dan 14 EP zijn

Adept (10 XP) Selecteer en hanteer voor 12 MWS punten aan spreuken. 15

Energie per dag. **Je kunt 2 Elementen kiezen**

Je EP kan nooit meer dan 28 EP zijn

Expert (15 XP) Selecteer en hanteer voor 21 MWS punten aan spreuken. 29

Energie per dag. **Je kunt 3 Elementen kiezen**

Je EP kan nooit meer dan 49 EP zijn

Master (25 XP) Selecteer en hanteer voor 33 MWS punten aan spreuken. 50

Energie per dag. **Je kunt 4 Elementen kiezen**

Je EP kan nooit meer dan 99 EP zijn

Grandmaster (50 XP) Selecteer en hanteer voor 55 MWS punten aan spreuken. 100 Energie
Energiepunten en MWS kosten 1 XP per extra EP/MWS, zoveel als je maar betalen kunt. **Je kunt 5 Elementen kiezen**

Kan tot oneindigheid en verder aan Energie hanteren.

Schade van spreuken met een nummer/cijfer worden verdubbeld

1 schade, wordt dus 2 schade

Incantaties, tijdsduur en Effecten als *Sleep, Fear, Strike, Mute, Enflame*, etc. blijven gelijk. *Revitalize* zal dus 2 HP per 10 seconde genezen tot een maximum van 8, i.p.v. 1 HP per 10 seconde tot een maximum van 4.

Een *Arcane Bolt* zal dus ***Arcane Strike 6 all locations*** worden i.p.v. ***Arcane Strike 3 All locations*** De Schade verdubbelt, de Strike blijft gelijk.

Energie (2 XP per extra Energie) Iedereen kan Energie gebruiken. Magiërs gebruiken deze kosmische Energie voor hun spreuken en effecten. Afhankelijk van je affiniteit met de machten van de Kosmos kun je meer Energie gebruiken.

Expand knowledge (2 XP per MWS) Iedereen kan Energie gebruiken. Magiërs gebruiken deze kosmische Energie voor hun spreuken en effecten. Afhankelijk van je affiniteit met de machten van de Kosmos kun je meer Energie gebruiken.

Resist magic

Door intensieve training ben je in staat om magie om te buigen en te weerstaan *Sleep, Fear, Strike, Mute, Enflame, Waterhose, Drain* en dergelijke kun je dan weerstaan. Bij enige twijfel/vragen zie sl.

0

Als ik maar hard genoeg blijf rennen dan raken ze me misschien niet. **User (6 XP)** Je kunt 3x per dag een spreuk weerstaan

Adept (12 XP) Je kunt 5x per dag een spreuk weerstaan.

Expert (15 XP) Je kunt 7 x per dag de een spreuk weerstaan .

Master (20 XP) Je kunt 10x per dag een spreuk weerstaan. **Grandmaster (30 XP)** Je kunt 15x per dag een spreuk weerstaan. Je kunt 2x per dag een spreuk *Reflecten*

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. ☐ Als er meerdere wezens hun Zielpunt aan het ritueel geven zal het ritueel krachtiger worden. ☐ Tenzij anders beoordeelt heeft een ritueel **nooit** blijvende effecten.
- ☐ Wees creatief. Houd er rekening mee, dat de aanwezigheid van een spelleider vereist is voor een succesvol (of überhaupt werkend) ritueel en dat dus "even een ritueeltje doen" in de praktijk tegenvalt.

Channeling (10 XP)

Ritual Channeling

Vereist Ritualisme

Ritual Channelers kunnen in een rituele cirkel standaard Energie omzetten in rituele/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 (10 XP) Vereist Magic Expert

Arcane Channelers kunnen Energie overzetten, op deze wijze kan hij Energie van een ander in zichzelf opnemen en in zekere mate doorgeven aan een ander. Arcane Channelers kunnen hun vaardigheden ook los laten op magische zaken 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.

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

Visioenen

Iemand met *Foresight* heeft een natuurlijk energetisch vermogen en kan op sommige plaatsen, of voor 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) Negeer eerste fysieke klap van elk gevecht. *Backstab* en *Pindown* schade kun je niet ontwijken.

Adept (10 XP) Negeer de eerste schadepunt in een gevecht.

Affinity

Nadat een *Adept* 5 minuten met een persoon gesproken heeft mag hij 1 vraag stellen welke OC 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 (8 XP) Negeer de eerste 2 schade in een gevecht. Ook magisch schade die van level 2 spreken afkomt.

Master (10 XP) Negeer de eerste 3 schade in een gevecht. Je kunt ook fysieke vallen en *Backstab* ontwijken.

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) Negeer de eerste 5 schade in een gevecht. Je kunt ook fysieke vallen en *Backstab* ontwijken. Je kunt *Pindown* ontwijken.

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.

XP systeem

1 XP per dag en 1/meer XP per Queeste ter beoordeling van de spelleiding. Degene 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 degene die in de bar hangt en bier drinkt.

Leermeesters

Mits diegene die getraind gaat worden de XP punten er voor heeft en er aan 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.

Magic, Wizardry & Sorcery

Magie is onderverdeeld in elementen en Arcana

Men 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 kosten 1
Energie om te casten
- ☐ lvl 2 kost 3 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kosten 2
Energie om te casten
- ☐ lvl 3 kost 7 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kosten 4
Energie om te casten
- ☐ lvl 4 kost 12 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kosten 8
Energie om te casten
- ☐ lvl 5 kost 18 MWS punten per spreuk om aan te schaffen en kosten 12
Energie om te casten

Hogere magie

Spreuken tot en met lvl 3 zijn voor alle magie gebruikers bereikbaar.

De hogere magie van lvl 4 en daar boven 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 8 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 gehoorsafstand
- ☐ Dual Cast, tref 2 doelwitten tegelijk op 7 meter.
- ☐ (Multi) Multi cast, tref meerdere doelwitten snel opeenvolgend op 7 meter. ☐
- (C) Concentrate, de caster moet zich ergens voor een bepaalde tijd op concentreren. ☐ Chanel; Sommige spreuken kun je blijven channelen en zodoende het effect gaande houden. ☐ (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 kunt dit doen door middel van een incantatie, rituele dans, chant, ingewikkelde hand gebaren, zolang het maar zolang 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 dat er wilde energie ontstaat.

Reacties

Spreuken als *COUNTERSPELL*, *DISCHARGE*, *REFLECT* etc, zijn reactie spreuken. Je kunt deze alleen toepassen als je de aanvallende spreuk aan kunt zien komen en je binnen 3 seconden reageert.

De energie voor een andere spreuk die je wellicht aan het casten was trekt in dit effect, ten alle tijden gelden de hoogste kosten, dus ja je kunt tijdens de 30 seconde durende incantatie van je lvl 5 spreuk een Reactie spreuk inzetten om geen *Fireblast* schade te happen, maar dit kost dan de 12 EP van je lvl 5 spreuk.

Zelfde verhaal, maar je was met een lvl 1 of lvl 2 spreuk bezig, dan kost de Reactie spreuk je dus 4 of 8 EP, afhankelijk van de spreuk.

Charged Spell

Je kunt, als je twee lege handen hebt een spreuk opladen en vasthouden, dit cost 1 EP per 10 seconden dat je de spreuk vasthoudt.

* Je kunt uitsluitend rustig lopen, beschouw het als een net iets té volle emmer met kokend water • Zodra je geraakt wordt/schade krijgt ben je de spreuk, inclusief de EP's die je kwijt was van de Charge kwijt.

- Als je op deze manier een spreuk té lang vast houdt brand je door je Energie pool heen en krijg je het *Knock Out* effect.

Voorbeeld;

Na de incantatie van 15 seconden houd Bob zijn Arcane Bolt gereed als een “Charged Spell” Hij had nog 9 EP, minus de 4 van de Arcane Bolt heeft hij nog 5 EP, na 40 seconden heeft hij nog geen sappig doelwit kunnen vinden, nu heeft hij nog 1 EP... 10 seconde later is zijn EP 0 en dus op... Bob valt *Knock-Out* op de grond en de verzamelde energie lekt weg.

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 uit groeien tot oncontroleerbare wilde magie... Men kan niet voorspellen wat er precies gebeurt met wilde magie.

Kracht der Elementen

Als elementair Magiër kun je het element uitzoeken 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 1 element
 - ☐ Adept 2 elementen
 - ☐ Expert 3 elementen
 - ☐ Master 4 elementen
 - ☐ Grandmaster 5 elementen

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

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

Contra's:

- ☐ Aarde-Wind
- ☐ Water- Vuur

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

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 Arcane schade

(call: arcane 1 “locatie”)

Magic Armour (T)

Je krijgt 1 magische AP per locatie voor 5 minuten.

Kán verwijderd worden door *Sonic Boom* of *Dispel*.

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 5 seconden incantatie krijgt de patiënt 1 HP op de aangeraakte locatie. Voor extra HP's op de gekozen locatie moet je dus 5 seconden extra chanten tot een maximum van 4.

Imbue (C+T) Je kunt voorwerpen voor 5 minuten voorzien van magische Energie. Wapens zullen dan *Magische* schade doen.

Je kiest bij de *Imbue* 1 van de elementen waar jij of iemand die je kunt channelen, toegang toe heeft.

Het aangeraakte wapen zal +1 schade doen van het element naar keuze.

Let op: Er kan maar 1 imbue per keer aanwezig zijn op een wapen!

LVL 2

Arcane Lance (R)

Door de *Arcane* Energie te concentreren als een energetische speer kun je één vijand zeer doeltreffend beschadigen met 1 *Through* schade.

(call: arcane 1 through “locatie”)

Arcane Eyes (Co+C)

Met *Arcane Eyes* kun je in een bereik van “1-convenience-square” alles zien wat energetisch verborgen/onzichtbaar is, dus ook wezens met “één-vinger-in-de-lucht”.

Ook kun je na 3-9 minuten concentratie speciale voorwerpen identificeren. (indie je er SL aanwezig is)

(Call: Arcane Eyes)

LET OP dit een SL intensieve spreuk, als er tijd voor is kan het heel nuttig en informatief zijn, als je begrijpt wat je ziet

Als alle SL druk bezig is kun je het altijd later nog eens proberen.

LVL 3

Arcane Counter Spell !

door middel van deze spreuk kun je een andere spreuk tegen gaan, Je moet binnen 11.99 meter van degene zijn die de spreuk doet die je wil tegen gaan. De Counter moet gestart worden binnen 2 seconden nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk volledig voltooid is.

LET OP: MASS spreuken kunnen niet gecounterd worden.

Arcane Dispel !

Je kan met Arcane Dispel een effect of enchantment verwijderen. Voorbeelden zijn *Sleep* en *fear*.

Call: Arcane Dispel+beoogde enchantment.

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 location)

Arcane Energy Syphon (R+C)

Als je je 15 seconden op je slachtoffer/krachtbron kan concentreren, kun je 1 Energie uit zijn EP halen en aan je eigen EP toevoegen.

Per extra 10 seconden dat je ononderbroken de *Syphon* vol kunt houden kun je 1 Energie van je slachtoffer stelen en aan je eigen EP toevoegen.

(Call: Arcane DRAIN 1) tel tot 10, rinse and repeat

*** De Syphon eindigt als je "No Effect" hoort.**

*** Syphon werkt dus ook op andere krachtbronnen waar EP in zit.**

Earth – Bruin

LVL 1

Earth shield (T)

Zolang je lichaam in contact is met de grond krijg je voor 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 “plus 1” schade en je kunt 4x zoveel tillen dan gewoonlijk. Dit duurt 5 minuten.

LVL 3

Rock surge (R+C óf Dual Cast)

De Caster trekt zand en stenen onder de voeten van de twee doelwitten die deze aanwijst en ze krijgen 1 schade per locatie en een Strike.

(Call: Earth 1 all location STRIKE)

Of je richt je focus volledig op één doelwit.

(Call: Earth 2 all location STRIKE)

Air - Lichtblauw

LVL 1

□ **Push (R)** Je kunt een vijand binnen 11,99 meter neerhalen met een strike.
(call: Air strike)

LVL 2

Choke (R)

De Caster moet zich concentreren op één doelwit.

Choke heeft direct effect en het doelwit is al zijn lucht in één keer kwijt; hij stikt. Als *Choke* 10 seconden aanhoudt, doet het 1 torso schade, daarna per 10 seconden 1 schade. **(call: Air choke herhalen)** na 10 seconden **(call: Air 1 through torso)** herhalen na elke 10 seconden.

LVL 3

Sonic Boom ((R+C óf Dual Cast)

De Caster maakt een veld van trillende geluidsdeeltjes en de twee doelwitten die deze aanwijst krijgen 1 schade per locatie en verliezen lopende magische effecten zoals bij “Dispel”. **(Call: Air 1 all locations Dispel)**

Of je richt je focus volledig op één doelwit.

(Call: Fire 2 all locations Dispel)

Water - Donkerblauw

LVL 1

Waterhose (R of T)

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

Waterhose werkt uitzonderlijk goed tegen de effecten van *Enflame*

(call: Water 1 “locatie”)

LVL 2

Total body heal (T)

Na 20 seconden incantatie krijgt de patiënt 1 HP op alle locaties. Voor extra HP op alle locaties, moet je dus 20 seconden extra chanten tot de patiënt genezen is.

LVL 3

Blood bending (R+C)

In eerste instantie doet dit een stun effect. 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 persoon/wezen gedaan worden, Effectief ga je spiegelen en doe je na wat de Caster doet, loopt de Caster naar links dan ga je op dezelfde pas mee naar jouw rechts, oftewel de links van de caster. Begint de Caster te dansen, dans zo goed je kunt mee.

(Call: Water Stun)daarna kun je uitleggen hoe het werkt aan het doelwit. **Blijf eventueel “Blood bend ” herhalen als dat duidelijker is**

*Het doelwit spiegelt exact wat de Caster doet, tenzij de Caster ook daadwerkelijk zijn eigen keel volledig doorzaagt zal het doelwit zichzelf dus niet verwonden.

Blood bending heeft vaak extreem veel meer nut tijdens Roleplay dan tijdens een gevecht. Blood bend eindigt als de Caster of het doelwit schade krijgt.

Een Grand Master kan deze spreuk Dual-Casten

Fire-rood

LVL 1

Enflame (T)

Je laat een voorwerp ontvlammen.

Je kunt alles wat **ontvlambaar** is laten branden met *Enflame*, dus ook houten schilden, wapens, deuren, bomen, herbergen etc. door het object aan te raken en *Enflame* te casten. Alles wat **NIET ontvlambaar** is pakt maximum 1 schade, zoals bijvoorbeeld stenen of Metalen voorwerpen, wezens, wapens, herbergen, Armour etc.

Tenzij het **ontvlambare** doelwit van de *Enflame* geblust, bijvoorbeeld door een Water hose, of gesmoord wordt, Aarde, branddeken etc. zal het iedere 10 seconde weer 1 Fire Schade doen, zoals een *Poison*.

“Drop, tuck and roll” Is een effectieve manier om van een Enflame af te komen.

Tijdens een gevecht mag je **niet** naar andermans wapens grijpen of vast proberen te houden voor je *Enflame*.

(Call: ENFLAME Fire poison 1)

Enflame gaat pas ná 1 minuut door 1 Damage Reduction heen.

LVL 2

Fire blast (R)

Een verzengende straal hitte raakt voor 2 schade.

(call: Fire 2 “locatie”)

LVL 3

Fire breath (R+C óf Dual Cast)

Vloeibaar vuur ontstaat uit de handen/Mond van de Caster en de twee doelwitten die deze aanwijst krijgen de volle laag en staan in brand; 1 schade per locatie per 10 seconden dat de caster zich weet te concentreren.

(Call: Fire 1 all location) tel tot 10, rinse and repeat

Of als de caster zijn focus volledig op één doelwit richt;

(Call: Fire 2 all location) tel tot 10, rinse and repeat

Ether - Turquoise

LVL 1

Know thoughts (C+T)

Je hypnotiseert een persoon en kunt hem, met je hand omhoog “OC” 3 vragen stellen, welke naar aannemelijke 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.

Er bestaan Items in het spel die hiertegen kunnen beschermen, dus succes is niet gegarandeerd.

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 schade krijgt of de caster stopt het effect. Of als de afstand tussen de 2 meer is dan 11,99 meter. **(call: Ether illusion)**

Nature - Groen

LVL 1

Regrowth (T)

Na 5 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 4.

LVL 2

Healing Slumber (T)

De patiënt valt in slaap en regeneert iedere 5 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, Multi cast)

Je wordt vastgegrepen door wortelen uit de grond. Je kunt je benen niet meer bewegen. *Entangle* duurt 5 minuten. Kan worden opgeheven door een Dispel of als het 75 schade krijgt, per **Entangle**.

Je kunt op tot 4 doelwitten *Entangle* toepassen.

Een GrandMaster kan dit tot 8 doelwitten toepassen

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*" (of iets van dergelijke strekking) 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*", of iets in die trant, begint het uitdrijvingsritueel. De Caster kan hier net zo veel Energie in steken als hij nodig acht. Na ongeveer 5 minuten weet hij of het gelukt is. Succes is niet gegarandeerd.

LVL 3

Light Beam (R+T)

Een kolom van puur Licht treft het slachtoffer. 6 licht schade op 1 locatie óf 2 schade op alle locaties veroorzakend, hetgeen erg praktisch kan zijn tegen een duister tentakel wezen waar het onderscheid tussen de locaties niet te bepalen is.

(Call: Light 6 "locatie") (call:) of (Call: Light 2 all locations)

Darkness – 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: Darkness 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 toe voegen. Per 10 seconden dat je ononderbroken de *Syphon* vol kunt houden kun je 1 extra Energie assimileren.

Als het slachtoffer geen EP (meer) heeft dan gaat het van de HP af.

(Call: Darkness drain 1) dit herhalen elke keer dat het effect plaatsvindt.

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

(call: Darkness drain 1) dit herhalen elke 10 seconde dat het effect triggert.

LVL 3

Strangle life ((R+C óf Dual Cast)

Zwarte linten of tentakels ontstaan aan de armen van de Caster en de twee doelwitten die deze aanwijst krijgen een *Choke* 1 schade per 10 seconden.

(Call: Darkness choke 1 through torso)

Andere Energy soorten

Buiten de Arcane en de Elementen bestaan er meerdere soorten Energy.

Een aantal voorbeelden zijn:

Sun & Moon (Winged One energy)

Naast de Elementen zijn er Sun en Moon, energie stromingen die veel overlap hebben met Licht en Duister, maar toch specifiek hun eigen energetische stempel op de wereld drukken. Deze stromingen worden vaak in dezelfde adem genoemd als hun voornaamste gebruikers, respectievelijk Sunlords en Nightlords.

Zon en Licht

Lange tijd heeft de Zon het licht overheerst, sinds kort is dit Element weer vrij. Je moet bij karakter creatie beslissen of je “Light” of “Sun” hebt als focus van je energie. Dit heeft invloed op je call als zijnde “Light” of “Sun” schade en of je een “Light beam” of een “Sun beam” gebruikt.

De Keuze is aan jou... Evenals de consequenties.

Het is verstandig om contact op te nemen met de SL.

Maan en Duister

Deze elementen hebben een zekere overlap met effecten.

Standaard gebruik je “Darkness”

Als je wilt beginnen met “Moon” dan val je onder “Night-touched”. Doe dit bij voorkeur in overleg met de SL.

Wilde Energy

Het is niet algemeen bekend waar het vandaan komt en waarom sommige regio's er significant meer van hebben dan anderen.

Wilde Energy is de energy waar Ritualisten en wezens die er *Attuned* mee zijn, gebruik van maken om hun magische effecten bewerkstelligen.

Meer nog, dan welke Energy dan ook, leeft wilde Energy, het beweegt en heeft een sterke wil om vrij te zijn.

Het kost moeite en toewijding om deze Energy je wil op te leggen en hoewel er mogelijk van alles zal gebeuren is het niet noodzakelijker datgene dat je op het oog had.

Bloed Magie

Bloed heeft macht en hoe krachtiger, of puurder het bloed, hoe meer macht het heeft in rituelen of persoonlijke macht.

Als moeder van de *Curse* wordt Bloed Magie door de meeste culturen bestempeld als “Kwaadaardig” of “Onheilig”.

Het feit dat er vaak een hoop wezens op worden geofferd in deze vorm van magie en rituelen doet de algemene reputatie van de stroom van Energy niet veel goeds.

De “Vrijwilligheid” van het geven van Bloed is optioneel. Naar verluid haalden de grote Draken van weleer hun macht uit de potentie van hun bloed.

Zielskracht

Wat het is en waar het vandaan komt is een kwestie van verhitte discussie waar meerdere oorlogen over zijn gevochten.

Het feit blijft dat bijna alle wezens er een deel van hebben en het vrijwillig aan kunnen bieden in een Ritueel.

Het is onmogelijk om deze Energy aan te spreken zonder instemming van de eigenaar. Je kunt je Zielenpunt(/en) maar één(/twee) keer per dag “uitgeven” aan een ritueel of skill.