

Manticore

Spelershandboek

Versie: 17 september 2007

Woord vooraf

Zoals de meesten weten heeft het Manticore spelsysteem op Manticore 13 een volledige revisie gekend. We hadden toen aan de hand van een testdag het systeem uitgetest en we gingen er van uit dat alles goed in orde was. Echter Manticore 13 en Manticore 13.5 hebben ons geleerd dat er nog wat aanpassingen nodig waren.

Sommige van die aanpassingen zijn er gekomen om het administratief werk van spelleiding tijdens het spel te verlichten, anderen zijn er gekomen omdat de balans toch niet zo goed lag en/of dat bepaalde vaardigheden het spel eerder aan het hinderen waren dan aan het ondersteunen waren. Zo heb ik zelf gemerkt op Manticore 13.5 hoe de bufferpunten het spel 'buitenspel' brachten: "Arg, ik ben half dood... Ah wacht even, 'k heb nog bufferpunten... Dus als ik dit optel bij dat dan... ah ik ben eigenlijk nog goed gezond"

Bovenvernoemd probleem is dus iets dat we ten alle tijden willen vermijden. We willen dat gevechten zonder al te veel rekenwerk kunnen plaats hebben opdat het rollenspel primeert en niet de bijkomende regelzooi.

Bij deze wil ik vooral Rob Berghmans bedanken die de taak op zich heeft genomen om (met behulp van een aantal 'oude rotten') het spelsysteem verder te tunen en we zijn nu van oordeel dat we een systeem hebben dat simpeler zal zijn, zodat iedereen 100% binnenspel kan blijven, maar ook nog de leuke specials blijft bevatten die we er op Manticore 13 hebben ingegooid.

Gaan we deze keer beloven dat we niets meer gaan veranderen? Neen, want een evenement is de enige manier om een spelsysteem te testen, komen er op de volgende momenten weer zaken naar boven dan willen we die aanpassen.

Bovenal is het Manticore spelsysteem maar een hulpmiddel om je rot te amuseren op Manticore. Rollenspel is het belangrijkste aspect van Manticore! Hoe meer je het spelsysteem 'vergeet' hoe beter je je zal amuseren :-)

Names het hele Manticore team,

Jeremy
Projectverantwoordelijk Manticore

PS: de hele wereld achtergrond is nu te vinden op onze website, waar die ook regelmatig wordt geupdate: <http://manticore.oneiros.be>

Introductie tot het actierollenspel (Larp)

Heb je onlangs een goede fantasiefilm gezien of een goed fantasieboek gelezen dat je zodanig veel zin gaf om eens zelf de held te spelen in zo'n verhaal? Wel, hier is je kans, Manticore organiseert tweemaal per jaar een actierollenspelweekend waarin **jij** de held kan spelen in een uniek fantasieverhaal!

Je zal een weekend lang rondlopen zoals jij je eigen held hebt aangekleed, je zal kunnen vechten tegen Orken, rabauwen, duistere personen en nog veel meer. Je zal in een hinderlaag kunnen lopen van woeste rovers en voor je leven moeten vechten of een jonkvrouw redden uit de handen van de duistere Necromantiër. Maar Manticore is meer dan alleen vechten, Manticore biedt ook politieke intrige, economische opportunities en veel meer aan.

Dat is Manticore, dat is jouw mogelijke toekomst!

Een actierollenspel is een spel waarbij men een weekend lang in de huid kruipt van een ander personage. Je zal op een heel domein verkleed als b.v. een ridder, priester, paladijn, magiër, enz. kunnen rondlopen en interageren met anderen. Gaandeweg zal je door hebben dat bepaalde gebeurtenissen niet toevallig gebeuren en dat je als het ware in een film bent beland waarin jij (en je vrienden) een verschil kan uitmaken. Nu is je kans om te bewijzen dat jij een echte held kan zijn.

Om je personage uit te beelden zal je zelf een kostuum en eventuele (veilige) latex wapens moeten voorzien. Voor al de rest (papieren, eten, monsters, verhaal, ...) zorgen wij.

In dit handboek zal je worden uitgelegd hoe magie wordt uitgebeeld, hoe er moet gevochten worden, welke wapens toegelaten zijn, enz.

Je zal de achtergrond van onze fantasiewereld, Mythandir, kunnen lezen en te weten komen welke rassen/groeperingen er op Mythandir rondlopen (is nu te vinden op manticore.oneiros.be).

Alvorens we je laten kennismaken met onze wereld zijn hier een aantal begrippen uitgelegd:

- **Speler:** dat ben jij en al de andere deelnemers die de '*helden*' gaan zijn. Een speler zorgt zelf voor zijn kostuum, wapens en eventuele andere requisieten. Speler zijn wil niet automatisch zeggen dat je '*goed*' bent, je kan ook de '*slechte*' spelen.
- **Figurant:** figuranten zijn deelnemers die de monsters en inwoners uitbeelden van de locatie in Mythandir waar het weekend doorgaat. Zoals bij de spelers kunnen zij goed of slecht zijn. Figuranten krijgen de rol die ze moeten spelen echter opgelegd door de organisatie. Een speler daarentegen is vrij in zijn doen en laten. Voordeel is wel dat de organisatie zorgt voor de kledij en wapens van een figuranten-personage.
- **Personage:** dit is de '*held*' die je gaat uitbeelden, tijdens een weekend vergeet je je eigen achtergrond en ga je door het leven als je '*held*'. Zorg er voor dat je heel het weekend als je personage doorbrengt, aldus bevorder je de illusie van het spel.
- **Spelleiding:** dit zijn de mensen van de organisatie die het spel zullen leiden, zij nemen beslissingen tijdens het spel, hun oordeel is finaal.
- **Figuranten-coach:** de mensen van de organisatie die figuranten begeleiden en hen hun rol uitleggen zodat ze alles weten over het personage dat ze gaan uitbeelden.
- **Spelkot:** het gebouw waar spelleiding en figuranten-coachen zich hoofdzakelijk bevinden. Figuranten krijgen hier de uitleg over hun personage en kunnen zich ook omkleden voor hun rol. Spelers kunnen hier terecht met hun vragen en/of zaken die ze met bepaalde vaardigheden hebben gemaakt. Doorgaans zijn er twee ingangen aan een spelkot: één voor figuranten en één voor spelers.
- **Vaardigheden:** dit zijn de eigenschappen die je personage heeft. Voorbeeld: als je personage de vaardigheid 'Woudlopen' heeft zal je personage alleen in het bos kunnen rondlopen. Heeft je personage die vaardigheid niet dan zal je personage niet alleen door het bos kunnen wandelen en moet je steeds de paden volgen.
- **Time-stop:** het spel wordt tijdelijk stilgelegd. Dit wordt geroepen in een **gevaarlijke**

situatie! B.v. je staat aan een afgrond te vechten, dan roep je 'Time-stop', je verplaatst zo snel mogelijk het gevecht naar een veiligere plek en roept dan 'Time-in' om het spel te hervatten. Time-stop wordt **NIET** geroepen om schade te noteren (behalve in uitzonderlijke gevallen en dan **enkel** door **spelleiding**). Manticore gaat voor 100% binnenspel en dit kan enkel als gevechten niet onderbroken worden door time-stops.

- **Time-freeze:** het spel wordt tijdelijk bevroren. Spelers stoppen hun vingers in hun oren, sluiten hun ogen en gaan met hoofd voorovergebogen neuriën. Een time-freeze wordt gebruikt om b.v. iemand te teleporteren **in** een ruimte.
Opmerking: indien men zich **weg** teleporteert van een locatie roept men **geen** time-freeze, men haalt een buitenspel-lint (rood-wit lint) boven om aan te tonen dat men niet meer in de ruimte is.
- **Time-hold:** het spel staat niet stil, maar niemand kan zich bewegen, enkel je ogen kunnen nog bewegen.
- **Time-in:** het spel wordt weer hervat. Een time-in luidt het einde in van een time-stop, time-freeze of time-hold.
- **Binnenspel:** dit is de term die aangeeft dat een persoon of object zich in de fantasiewereld bevindt.
- **Buitenspel:** deze term geeft aan dat iets of iemand geen onderdeel vormt van de fantasiewereld. Bedoeling is dat iedereen zo veel mogelijk tijd binnenspel doorbrengt en dus gesprekken over de hedendaagse wereld *vermijdt*.
- **Rood-wit lint:** alles waar een rood-wit lint aan hangt dient als buitenspel te worden beschouwd. Hangt dit aan een deur dan is er binnenspel geen deur aanwezig. Hangt dit rond een persoon dan is die persoon niet aanwezig binnenspel.
- **Geel-zwart lint:** dit toont aan dat iets of iemand onzichtbaar is. Je kan zulke personen/objecten enkel maar 'zien' via bepaalde vaardigheden en/of spreuken.



Buitenspel => rood-wit lint



Onzichtbaar => geel-zwart lint

De kalender op Mythandir

De kalender op Mythandir komt overeen met de kalender van de echte wereld.

- * januari = Waterman
- * februari = Vis
- * maart = Ram
- * april = Stier
- * mei = Tweeling
- * juni = Kreeft
- * juli = Leeuw
- * augustus = Maagd
- * september = Weegschaal
- * oktober = Schorpioen
- * november = Boogschutter
- * december = Steenbok

Normaal is 't in Manticore zo dat we altijd de dag en de maand binnenspel zijn die ook buitenspel is.

B.v. is Manticore buitenspel van 2-4 mei, dan zal dat binnenspel van 2-4 Tweeling zijn.

Scenario team kan altijd wel beslissen om hier van af te wijken. Maar dat zal zeker niet zo veel voorkomen.

Speltechnisch tijdsverloop

Er wordt in deze bundel, naast de gekende uren, minuten en seconden, gebruik gemaakt van bepaalde termen om een frequentie van gebruik of tijdsduur aan te duiden.

'Het evenement' omvat de gehele speltijd van het begin tot het einde, meestal van vrijdagavond tot zondagmiddag.

'De dag' omvat de speltijd vanaf het moment dat men opstaat tot men gaat slapen, in de meeste gevallen zijn er 3 dagen in een evenement; van begin spel tot vrijdagnacht, van zaterdagmorgen tot zaterdagnacht en van zondagmorgen tot zondagmiddag.

'De periode' omvat de speltijd tussen twee maaltijden. Meestal zijn er in een evenement 5 periodes en op zaterdag overlappen de periodes elkaar tijdens het middag en avondmaal

Periode 1 omvat de gehele speltijd op vrijdagavond tot het slapen gaan.

Periode 2 omvat het ontbijt zaterdagochtend en de tot en met het middagmaal.

Periode 3 omvat het middagmaal zaterdag en de speltijd tot en met het avondmaal.

Periode 4 omvat het avondmaal zaterdag en de speltijd tot het slapen gaan.

Periode 5 omvat de de gehele speltijd op zondag tot het einde van het evenement.

Voor spelers die snachts doorspelen eindigt de periode of de dag niet tot men effectief geslapen heeft, dit om de vermoeidheid van het personage te symboliseren.

Er wordt ook gesproken over 'gevecht' en 'conflictsituatie'. Met conflictsituatie wordt bedoeld dat in de directe omgeving wel eens een conflict zou kunnen losbarsten tot geweld. Omdat de visie van elke speler tov conflictsituaties anders is, rekenen we op de eerlijkheid van de spelers met betrekking tot het gebruiken van bepaalde vaardigheden in zulke situaties

'Het gevecht' omvat de tijd tussen de eerste aanval en tot 2 minuten na de laatste zichtbare aanval.

Bvb. Genezer X zit in de herberg, uit zicht van het slagveld. Krijger Y komt van het gevecht afgestrompeld vragend om genezing, aangezien de genezer niet in het gevecht betrokken is en niet in de buurt van de conflictsituatie zit, kan hij de krijger meteen genezen

Bvb. Genezer X staat achter de linie en is er getuige van hoe de troepen voor hem de vijand op de vlucht doen slaan, krijger Y geraakt zwaar gewond, en een deel krijgers uit de linie lopen achter de tegenstanders aan en geraken binnen het gezichtsveld van de genezer terug slaags met hun tegenstanders. Indien genezer X krijger Y ter plekke wil genezen, moet hij wachten tot 2 minuten nadat de andere krijgers de vijand verslaan hebben. Indien genezer X krijger Y zo snel mogelijk wilt genezen moeten ze zich naar een rustige plek, uit het zicht van het gevecht begeven en 2 minuten wachten.

Spelreglement

In dit hoofdstuk kan je ons reglement lezen en zien hoe alles speltechnisch zal verlopen.

Levenspunten

In Manticore stellen we iemands gezondheid voor met levenspunten. Dit is nodig om schade te meten aan iemands personage aangezien we natuurlijk niet met echte wapens op mensen gaan slaan. De hoeveelheid levenspunten die iemand nog heeft leert ons in welk stadium zijn personage verkeerd.

Men kan in 5 stadia verkeren.

Levenspunten	Resultaat
10 tem 14	Gezond
6,7,8 of 9	Licht gewond, hoogstens wat blauwe plekken of kneuzingen
3,4 of 5	Gewond, bloedingen en zware kneuzingen, pijnlijke ledematen etc, speel dit uit!
1 of 2	bewust maar zeer zwaar gewond en niet langer mobiel, speel dit uit !
0	- Bewusteloos - dood indien een aanvaller schade doet en "sterf" roept (het doel MOET op torso geraakt worden) - dood na tien minuten tenzij men met diagnose in leven wordt gehouden (max 30 minuten)
-1 of lager	- Bewusteloos - dood indien een aanvaller schade doet en "sterf" roept (het doel MOET op torso geraakt worden) - dood na vijf minuten tenzij men met diagnose in leven wordt gehouden (max 15 minuten)

Opmerkingen:

- 1 persoon met diagnose kan tegelijkertijd maar 1 persoon in leven houden (diagnose helpt alleen maar als dit deftig wordt uitgespeeld (hartmassage uitbeelden, wonden verbinden, bloedende wonde dichthouden, ...)). Alle geneeskunde is nu wel mogelijk in een gevechtssituatie. (zie vaardigheden)
- Bepaalde vaardigheden laten toe om te *mediteren*, hiervoor moet men minstens 3 of meer levenspunten hebben, anders kan men zich niet genoeg concentreren om te kunnen mediteren.
- Standaard begint iedereen met 14 levenspunten. Men krijgt na elke twee events die men overleeft 1 extra levenspunt.

Schade en pantser

Speciale slagen zijn nu wapen gebonden. Pantsers breken niet gemakkelijk maar je moet altijd voorzichtig zijn gezien je na een paar tikken per gevecht schade krijgt. Schade krijgen is een beetje makkelijker geworden nu maar doodgaan is moeilijk, zie levenspunten.

	Dolk	Handwapens	Afstandwapens	Werpwapens
Schade per slag	0 (tenzij anders vermeld)	1	2	1
Type schade	pantser telt	pantser telt	pantser telt niet	pantser telt

Pantsers zijn net als levenspunten ongelokaliseerd. Pantsers houden een aantal slagen per gevecht tegen en dit in elk gevecht, enkel de SCHADE die op LP komt wordt tegen gehouden, andere effecten gaan door (indien mogelijk volgens vereisten van het effect). Pantserbrekende effecten zijn op heel het pantser en maakt je pantser effect dus volledig nietig. Mensen die verscheidene soorten pantser dragen krijgen van ons een waarde toegeschreven uitgerekend volgens een wiskundige formule en dus voor iedereen eerlijk. Het aantal te negeren slagen bepaald dan ook het pantser type naar reparatie toe.

Regeltechnisch: pantser formule = aantal te negeren slagen per locatie optellen en delen door 5 afgerond naar onder tem 0.50 en naar boven vanaf 0.51

Voorbeeld: 2 locatie's leer (1) + 1 locatie gemengd (2) + 1 locatie maliën (3) + 1 locatie plaat (4) = totaal 11 gedeeld door 5 = 2.2 dus 2 slagen per gevecht. Het gaat hier dus over het type gemengd pantser qua reparatie.

	Aantal te negeren slagen per gevecht		Schadereductie op schadespreuken voor alle pantsers tot 'Meesterlijk' (**)
	Licht, gemengd, of nep pantser	Echt pantser (*)	
Geen pantser	0		0
Bont pantser	1		1
Lederen pantser	1		1
Gemengd pantser	2		2
Maliën pantser	3	4	3
Plaat pantser	4	5	4
Maliën Kap / Open Helm	1	-	-
Gesloten Helm	2	-	-

Opmerkingen:

- (*) Wanneer maliën of plaat van een zware of ongemakkelijke metaalsoort is gemaakt kan een slag per gevecht extra worden toegekend. Dit is echter de verantwoordelijkheid van de keurder op het evenement en zijn beslissing kan enkel door de evenementverantwoordelijke worden teniet gedaan. Onveilige of harde wapens worden afgekeurd en in beslag genomen, het argument dat het al eens is goedgekeurd is van geen tel. Wij raden u aan niet op twijfel te rekenen en onveilige of harde wapens thuis te laten.

- (**) Elke schadespreuk, die geen effect heeft dat door pantser gaat, zal bij impact een schadereductie kennen. Eens je 'Aantal te negeren slagen per gevecht' op zijn blijft je pantser wel schadereductie geven voor schadespreuken, maar indien het door vaardigheden of spreuken 'gebroken' wordt, valt de reductie weg.

- Wanneer je met een wapen geraakt wordt op een locatie waar je geen pantser draagt, dan gebied het goede rollenspel je die schade op je levenspunten te laten noteren.
- Je kan pantser breken door vaardigheden en spreuken maar niet door gewone schade, ook schilden zijn onbreekbaar maar gevoelig aan vaardigheden en spreuken. Eens je pantser gebroken is, is volgens de regel ook de helm of kap die je op dat moment draagt onbruikbaar en dienen deze ook hersteld te worden.
- Afstandwapens (boog/kruisboog/balista) doen hun schade altijd rechtstreeks op LP.
- Slagen die 2 schade doen zoals een krachtslag of impactslag trekken twee 2 punten af van het 'Aantal te negeren slagen per gevecht'
- De bonus gegeven door een maliën kap voor 'Aantal te negeren slagen per gevecht' is niet cumulatief met de bonus gegeven door een open of gesloten helm
- Uitzonderlijk pantser negeert 1 slag extra per gevecht en reduceert 1 schade meer van shadespreuken. Uitzonderlijke wapens geven een bonus van 1 op de basis speciale slag van het wapen in kwestie (zie Gezel wapenvaardigheid) die men ook zonder het Gezelniveau van de wapenvaardigheid kan uitvoeren. Uitzonderlijke schilden en andere voorwerpen hebben enkel een bonus op de levensduur.
- Enkel wapens, schilden en pantsers die door bepaalde vaardigheden 'magisch' gemaakt worden zijn immuun voor 'breek' effecten.

Sterf!

Ligt een personage bewusteloos op de grond dan heeft men de mogelijkheid om bij de volgende aanval (slag, pijl, spreuk) het personage te doden door na de aanval "Sterf" te roepen.

Opmerkingen:

- Men kan de 'sterf' pas doen indien het personage effectief bewusteloos is of bewusteloos speelt.
- Indien men een sterfslag doet, doet die slag een extra 10 punten schade (geldt enkel voor sterf slag, niet voor pijl of spreuk), indien het personage dan op negatieve levenspunten staat is het dood, dus ook als het doel bewusteloos speelt.
- Een sterfslag of sterfpijl kan worden opgevangen door een derde, de opgevangen slag of pijl doet de gewone schade van die slag of pijl voor het personage die de sterfslag opvangt.
- Om met magie een sterfspreuk te doen moet de magiër het torso en het hoofd van zijn doel zonder obstructies kunnen zien.

Met ander woorden: men kan sterf via spreuk onderscheppen door gewoon voor het doel te staan (vanaf er mogelijkheid is tot discussie wordt de sterf-spreuk automatisch opgevangen door de persoon die mogelijkwijs tussen magiër en slachtoffer staat). Het personage dat de sterfspreuk opvangt krijgt het normale effect van de shadespreuk te verwerken.

Mana

Mana is iets dat inherent in alle levende wezens zit. Men weet niet precies waarom, maar men denkt dat het een soort van levenskracht is. Er is namelijk vastgesteld dat het bij ondoden afwezig is en wie zijn mana verliest is onherroepelijk verloren. Mana op Mythandir wordt onderverdeeld in rood, geel en blauw.

Elk personage begint met 5 mana van elke kleur (rood, geel, blauw). Mana bepaalt (samen met je levenspunten) je *levensenergie*. Als je mana niveau van 1 van je kleuren onder de 5 punten komt dan voel je jezelf zwakker, speel dit dan ook uit!

Als 1 van je mana kleuren op nul komt dan val je bewusteloos. Als je na 15 minuten geen mana hebt bijgekregen van die kleur dan is je personage dood. Als je bewusteloos bent kan je zelf geen acties ondernemen, je kan dus niet even zelf mana van 1 van andere kleuren transformeren naar de nodige kleur via de vaardigheid Manatransformatie.

Als al je mana kleuren op nul komen te staan ben je ook dood.

Magie

Het kunnen van magie wordt binnen Manticore uitgebeeld door het (af)lezen van een spreuk waarna men het effect aan het doel mededeelt. Zoveel mogelijk proberen we dat te doen door een getal of roepterm maar soms is dat niet mogelijk. **Bij creatie kiest de magiegebruiker een magiefocus die hij steeds moet in de hand hebben om magie te kunnen gebruiken. Aangezien elke magiër een magiefocus nodig heeft en deze ook buiten de vaardigheid onverstoorbaarheid om in de hand gehouden mag worden is het verboden om een wapen of schild als focus te nemen.**

Spreuken kosten het aantal mana van hun niveau, tussen 1 en 5 dus.

Bij creatie krijgt een magiër voor leerling niveau 4 (van elke school) basis spreuken uit niveau 1 en 2. Voor gezet en hoger krijgt hij telkens 1 spreuk van het respectievelijke niveau. Elk evenement dat de magiër overleeft krijgt hij één nieuwe spreuk (zelfs indien men meerdere scholen heeft).

Als men binnenspel een spreuk wilt leren moet men in eerst instantie een leraar zoeken die bereid is een van zijn spreuken door te leren. De leraar doet de spreuk vervolgens één keer voor, daarna doet de leraar de spreuk nog een tweede en derde maal voor terwijl de leerling de spreuk na doet. Voor een spreuk door te leren of aan te leren betaalt men dus de driedubbele manakost als leraar en de dubbele manakost als leerling. De drie spreuken van de meester en de tweede van de leerling hebben (onder voorbehoud) telkens hun effect. Als je dus b.v. een genezingspreuk leert, kan je dat b.v. doen op een gewonde, die gewonde ontvangt dan genezing door de spreuk.

Er bestaan spreukenrollen, deze moet men scheuren om de magie los te laten. Spreukenrollen zullen gecodeerd worden en enkel diegenen die 'spreukenrollen lezen' hebben zullen deze kunnen gebruiken. Als het doel van de spreuk "de magier" is telt de gebruiker van de spreukenrol als magiër.

Let bij het gebruiken van magie steeds goed op het doel van de spreuk (levend/ondood/alle personages) en de maximum afstand of radius.

Beperking: Tijdens het uitspreken van magie wordt men beperkt door zijn niveau in de vaardigheid 'Onverstoorbaarheid' ivm pantserdracht, al dan niet mogen bewegen en voorwerpen of wapens vasthouden. Zonder de vaardigheid 'Onverstoorbaarheid' mag een magiegebruiker geen pantser dragen, buiten de magiefocus niets in de handen hebben, zich niet verplaatsen en geen schade trekken.

Algemene beperkingen bij het uitoefenen van magie:
Magie gebruiken op een onvrijwillig doel, terwijl je pantser draagt, (mits men de vereiste vaardigheid heeft) kost voor elke spreuk 1 mana meer. Dit nadeel kan door geen enkele vaardigheid teniet worden gedaan, ook niet door grootmeesterschap onverstoorbaarheid.

Magiescholen en hun speltechnische betekenis

Op Mythandir zijn er 6 gekende magiescholen. De rode scholen zijn Destructie en Genezing. De blauwe scholen zijn Duistermagie en Spiritmagie. De gele scholen zijn Alchemie en Runemagie. Het uitspreken van een spreuk zal een bepaalde hoeveelheid mana kosten. De kleur van de mana die men spendeert voor de spreuk komt overeen met de kleur van de school van waaruit de spreuk komt.

De school Genezing omvat vooral magische genezing. De spreuken mogen veelal niet in een gevecht gebruikt worden.

De school Destructie omvat vooral aanvallende magie. De spreuken worden vooral in een gevecht gebruikt.

De school Duistermagie omvat vooral magie met betrekking tot ondoden, dood en verderf.

De school Spiritmagie omvat allerlei effecten die de magiër met zijn geest aan het doel oplegt. Spiritmagie creëert dus GEEN tastbare effecten die voor derden zichtbaar zijn.

De school Alchemie omvat vooral allerlei recepten waarmee de magiër brouwsel kan maken.

De school Runemagie omvat allerlei runen met uiteenlopende effecten die de magiër op zichzelf en anderen of hun uitrusting kan plaatsen.

Het vergaren van grondstoffen

Men kan twee maal per weekend beroep doen op een vaardigheid om grondstoffen te vergaren zoals Villen, Mijnbouw, Houthakken of Kruiden zoeken.

De afgelegde weg tussen de locatie waar de speler grondstoffen vergaart, het spel lokaal waar de speler gaat rollen voor de grondstoffen en de weg terug naar de plek waar hij grondstoffen vergaart zijn buitenspel afgelegde afstanden. Dit om te voorkomen dat er voor 1 speler een hele fractie aan het spel lokaal staat ter bescherming.

Villen

Villen levert leer op en is afhankelijk van het vinden van dieren. Deze dieren zullen worden uitgebeeld door figuranten maar je mag zoals boven vermeld 2 maal per weekeind naar het spel lokaal komen om te rollen op de tabel. Binnenspel speel je dan uit dat je jaagt op klein wild. De vangst wordt voorgesteld door een aantal gewone leren lappen, speciale vellen moeten steeds van een specifiek dier worden gehaald en kunnen bonussen geven op de kwaliteitsrol.

Houthakken

Houthakken doet men door in een bos uit te spelen dat men goed hout zoekt en dit kapt. Daarna kan men in het spel lokaal zijn hout gaan ophalen. Er zijn bepaalde houtsoorten waarmee men speciale voorwerpen kan vervaardigen. Indien men een speciale houtsoort gevonden heeft en er een voorwerp van wilt vervaardigen dient men zich aan te melden bij het spellokaal.

Mijnbouw

Mijnbouw doet men door eerst en vooral een mijn te vinden en aldaar te beginnen uitspelen dat men erts zoekt. Daarna komt de speler aan het spellokaal zijn ertsen ophalen. Er bestaat een mogelijkheid tot het vinden van zilver en goud, zelfs edelstenen...

Kruiden zoeken

Kruiden zoeken doet men door adh van het document plantkunde uit te spelen dat men kruiden zoekt. Daarna komt de speler aan het spellokaal zijn kruiden ophalen...

Ambachten

Creatie

Men kan op het evenement voorwerpen creëren die men dan kan verhandelen of men kan repareren (geen creatie meer tussen events). Grondstoffen kan men verkrijgen door handelen, ontginnen of de grondstof vaardigheid. **Alle hout en leder bewerking vereist een materiaalcoffer, smeden vereist een smidse met vuur en water voorhanden.** Om het vuur op te stoken heeft men speltechnisch gezien geen grondstof hout nodig.

In het spel is het mogelijk bepaalde grondstoffen te vergaren om voorwerpen te maken. Indien men een speciale grondstof tegenkomt en wilt pogen er een voorwerp van te maken dient men dat te melden aan de spelleiding bij creatie van het voorwerp.

Wanneer men tijdens het spel iets nieuw creëert omdat men natuurlijk over de vaardigheid beschikt en men heeft de benodigde grondstof mag men naar het speler spellokaal komen. Daar rolt men op een tabel die de kwaliteit van het voorwerp bepaalt. Deze rol zal worden beïnvloed door vaardigheden.

Indien door een te lage rol de creatie van het voorwerp mislukt, kan men de helft van de gebruikte grondstoffen, naar onder afgerond, recupereren.

OPMERKING: Om binnenspel accuraat over de kwaliteit van een voorwerp te spreken, zelf indien men het zelf vervaardigd heeft, heeft men de vaardigheid 'Evaluatie kwaliteit' nodig. Enkel spelers met deze vaardigheid mogen het kaartje dat bij het voorwerp hoort lezen en deze info binnenspel gebruiken.

Metaalbewerking

Voor metaalbewerking heeft men een smidse nodig en een hamer, het gaat hier zowel over wapen- en metalen pantser smeden als over edelsmeden.

Wapensmeden

Voorwerp	Maken	Repareren
Dolk	1 ijzererts	1 ijzererts
1H-wapen, scherp	2 ijzererts + 1 hout	1 ijzererts
2H-wapen, scherp	3 ijzererts + 1 hout	1 ijzererts

Pantsermeden

Voorwerp	Maken	Repareren
Gemengd pantser	2 ijzererts + 2 leer	1 ijzererts
Maliën pantser	6 ijzererts	2 ijzererts
Plaat pantser	8 ijzererts	3 ijzererts

Edelsmeden

Voorwerp	Maken	Repareren
2 juwelen	1 zilver- of gouderts	X
5 zilverstukken	1 zilvererts	X
5 goudstukken	1 gouderts	X
Slot	2 ijzererts	X
1 edelsteen	1 ruwe edelsteen	X
Glas	1 hout + zuiver zand	/

Sloten maken

Edelsmeden staat een personage toe om sloten te maken. Sloten worden vervaardigd in een smidse uit ijzererts en hebben geen kwaliteitsbepaling.

Afhankelijk van de creatierol (d100) mislukt het maken van het slot of wordt een slot gecreëerd. Het niveau van het slot is afhankelijk van de rol en het niveau van de edelsmid.

Dobbelsteen rol	Leerling	Gezel	Meester	Groot-meester
1 tem 10	mislukt	mislukt	Niv 1	Niv 1
11 tem 20	mislukt	Niv 1	Niv 1	Niv 2
21 tem 30	Niv 1	Niv 1	Niv 2	Niv 2
31 tem 40	Niv 1	Niv 2	Niv 2	Niv 3
41 tem 50	Niv 1	Niv 2	Niv 2	Niv 3
51 tem 60	Niv 2	Niv 2	Niv 3	Niv 3
61 tem 70	Niv 2	Niv 3	Niv 3	Niv 4
71 tem 80	Niv 2	Niv 3	Niv 3	Niv 4
81 tem 90	Niv 3	Niv 3	Niv 4	Niv 4
91 tem 100	Niv 3	Niv 4	Niv 4	Niv 4

Juwelen opladen met spreuken

Edelsmeden staat een personage toe om juwelen te vervaardigen. Juwelen worden vervaardigd in een smidse uit een edelmetaal en hebben geen kwaliteitsbepaling.

Indien men een spreuk in het juwel wil verwerken moet deze ring aan bepaalde voorwaarden voldoen. In het eerste geval moet de creatie van het juweel lukken. (d100)

	Leerling	Gezel	Meester	Groot-meester
Dobbelsteen rol om creatie te laten slagen	>20	>10	>5	>2

Verder moet de ring voorzien worden van de spreukrune (RU...).

Voor de ring een permanent effect te geven kan men edelstenen in de ring verwerken. Edelstenen zijn zeer duur en zeldzaam, ze worden geslepen (kan niet mislukken) en in de ring verwerkt door de edelsmid. Dit moet gebeuren VOOR de runemagiër de spreukrune op de ring zet. Spreuken in ringen waarin geen edelsteen verwerkt is hebben een eenmalig effect... Die moeten via een spreukrune en een magiër weer opnieuw opgeladen worden met een spreuk, de rune en de spreuk vervallen, het juweel niet...

Spreuken in ringen hebben dezelfde beperkingen als spreuken voor magiër. Bij het juweel wordt een omschrijving van de spreuk meegegeven.

Mogelijke edelstenen en hun effecten zijn:

Smaragd: 1 keer per event

Opaal: 1 keer per dag

Safier: 1 keer per periode

Diamant: 1 keer per gevecht

Munten slaan

Edelsmeden staat een personage toe om munten te slaan. Munten worden vervaardigd in een smidse uit een edelmetaal. Uit één erts kan een edelsmid 5 munten slaan. Voor elke munt moet worden gerold.

	Leerling	Gezel	Meester	Groot-meester
Dobbelsteen rol om creatie te laten slagen	>40	>20	>10	>4

Aangezien zelf munten slaan vaak als illegale praktijk wordt beschouwd zijn er weinig edelsmeden die zich ermee bezighouden. Het is wel bekend dat er ook edelsmeden zijn die gespecialiseerd zijn in valsmunterij.

Leerlooien

Met leerlooien maakt men lederen pantsers en perkament.

Voorwerp	Maken	Repareren
Bont pantser	3 leer	1 leer
Lederen pantser	4 leer	2 leer
Perkament	1 leer	/

Houtbewerking

Met houtbewerking maakt men over het algemeen botte wapens en afstandwapens. Ook het maken van schilden, paalwapens en staffen valt onder houtbewerking.

Voorwerp	Maken	Repareren
1H-wapen, bot	2 hout + 1 ijzererts	1 hout
2H-wapen, bot	3 hout + 1 ijzererts	1 hout
Paalwapen	3 hout + 2 ijzererts	1 hout
Vechtstaf	4 hout	1 hout
Handboog	3 hout + 1 leer	1 hout
Kruisboog	2 hout + 1 ijzererts + 1 leer	1 hout
Schild	3 hout + 1 ijzererts	1 hout

Creatietijden

Per grondstofeenheid die verwerkt wordt rekenen we dat de ambachtsman 1 uur bezig is om deze te verwerken. We verwachten echter niet dat gedurende de hele dag de ambachtsman zijn ambacht uitoefent, dit enkel een maatstaf om te voorkomen dat er een overproductie van bepaalde goederen door één ambachtsman in tegenstrijd gaat met de realiteit. Per grondstof die verwerkt wordt, wordt er verwacht dat de ambachtsman 20 minuten effectief zijn ambacht beoefent.

Bv: Een pantsersmid spendeert op een dag 8 uur om een plaatpantser te maken, bijgevolg kan de smid maar 1 pantser per dag maken. Hij moet hiervoor effectief 160 minuten of 2 uur en 40 minuten voor in de smidse zitten en rollenspel matig zijn ambt beoefenen.

Kwaliteit bepaling

Dobbelsteen rol	Leerling	Gezel	Meester	Groot-meester
1	mislukt	mislukt	mislukt	mislukt
2	mislukt	mislukt	mislukt	gewoon
3 tem 10	mislukt	mislukt	gewoon	gewoon
11 tem 20	mislukt	gewoon	gewoon	kwaliteit
21 tem 30	gewoon	gewoon	gewoon	kwaliteit
31 tem 40	gewoon	gewoon	gewoon	kwaliteit
41 tem 50	gewoon	gewoon	kwaliteit	kwaliteit
51 tem 60	gewoon	gewoon	kwaliteit	kwaliteit
61 tem 70	gewoon	kwaliteit	kwaliteit	meesterlijk
71 tem 80	gewoon	kwaliteit	kwaliteit	meesterlijk
81 tem 85	kwaliteit	kwaliteit	meesterlijk	meesterlijk
86 tem 90	kwaliteit	kwaliteit	meesterlijk	uitzonderlijk
91 tem 94	kwaliteit	meesterlijk	meesterlijk	uitzonderlijk
95 tem 98	kwaliteit	meesterlijk	uitzonderlijk	uitzonderlijk
99	meesterlijk	meesterlijk	uitzonderlijk	uitzonderlijk
100	meesterlijk	uitzonderlijk	uitzonderlijk	uitzonderlijk

Deze kwaliteitsbepalingen zijn geldig voor alle ambachten behalve edelsmeden. Andere mogelijkheden van kwaliteit zijn 'legendarisch' en 'goddelijk'. Het is echter voor spelers niet mogelijk zulke voorwerpen te maken.

Reparatie

Voor alle ambachten geldt voor reparatie de volgende regeling:

- Een leerling kan tot en met kwaliteit repareren
- Een gezel kan tot en met meesterlijk repareren
- Een meester kan tot en met uitzonderlijk repareren
- Legendarische en goddelijke voorwerpen kunnen niet worden vernietigd door spreuken en vaardigheden, tenzij anders vermeld.

Slijtage

Na een aantal evenementen vergaat een pantser of wapen door slijtage. Indien

<i>Pantser</i>	<i>Aantal evenementen dat het voorwerp meegaat</i>
gewoon	3
kwaliteit	5
meesterlijk	7
uitzonderlijk	10
legendarisch	/
goddelijk	/

De informatie wanneer een voorwerp is aangemaakt en NA welk evenement het vergaat staan op het kwaliteitskaartje van het voorwerp. Indien een voorwerp voorbij slijtage datum is, is het onbruikbaar, enkel een grootmeester in de ambacht nodig voor het vervaardigen van het voorwerp kan door investering van de tijd en grondstoffen nodig voor creatie het voorwerp opnieuw bruikbaar maken. De kwaliteit van het voorwerp blijft zo bewaard en de slijtagedatum wordt verschoven aan de hand van bovenstaande tabel.

Immunitiestabellen

Er bestaan geen vaardigheden om immuun aan ziekte of gif te worden. Daartegenover staat dat je geleidelijk aan immuun kan worden door een gif/ziekte te krijgen.

Per gif/ziekte dat zijn effect heeft zet men x kruisjes, waarbij x gelijk is aan het niveau van het gif/ziekte. Deze kruisjes neemt men mee naar het volgende event.

Als er 5 vakjes vol zijn is men immuun aan alle niveau I effecten aangegeven door de tabel. Zijn er 10 vakjes vol, dan is men immuun aan alle effecten tot en met niveau 2, 15 kruisjes geeft immunititeit tot en met niveau 3, etc.

Vanaf men immuun is aan een niveau van bvb giften, dan krijgt men voor giften van dat niveau GEEN kruisjes meer. Men zet ook geen kruisje indien het effect van een gif door een spreuk en/of rune wordt te niet gedaan. Voor zowel natuurlijke als magische giften en natuurlijke ziektes zijn er aparte tabellen voorzien op het personageblad.

Nat. Gif Immunititeit														

Mag. Gif Immunititeit														

Nat. Ziekte Immuniteit														

Voorbeeld:

Jorge heeft 2 niveau 1 natuurlijke giften ondergaan en 1 niveau 3 natuurlijk gif. Jorge heeft 5 kruisjes en is dus immuun aan alle natuurlijke giften van niveau 1. Nu Jorge immuun is aan niveau 1 natuurlijke giften zullen alle volgende niveau 1 natuurlijke giften GEEN kruisjes meer leveren.

Zijn Gif immunitiestabel ziet er als volgt uit:

Nat. Gif Immunititeit	x	x	x	x	x									

Schade

Niveau	I	II	III	IV
Natuurlijk gif	3	6	9	12
Magisch gif	3 + 3 bij elke maaltijd (tot genezen)	6 + 6 bij elke maaltijd (tot genezen)	9 + 9 bij elke maaltijd (tot genezen)	12 + 12 bij elke maaltijd (tot genezen)

Handelen en prijzen

Bij creatie krijgt ieder nieuw personage een niet kwaliteit uitrusting van ons (diegene die hij draagt op dat moment). Verder krijgt hij een niet kwaliteit wapen naar keuze (waar hij de vaardigheid voor heeft). Ten laatste krijgt hij 3 goudstukken en 10 zilverstukken die hij mag opkopen op de basis lijst of meenemen in het spel.

Bij het begin van ieder volgend evenement krijgt iedere deelnemer 5 zilverstukken bovenop de som waarmee hij het vorige evenement geëindigd is.

Voor spelers die een ambacht uitoefenen komt bovenop deze som voor elke ambacht die zij uitoefenen voor leerlingniveau 2 zilverstukken, voor gezelniveau 4 zilverstukken, voor meesterniveau 7 zilverstukken en voor grootmeesterniveau 10 zilverstukken.

De prijzen van waren op Myhtandir zijn ZEER onderhevig aan de locatie waar je bent, de lokale en wereldlijke economische en politieke realiteit, van wie je wat koopt etc.

Opmerking: Tenzij anders vermeld zijn alle voorwerpen (wapens, brouwsels, pantsers, ...) overdraagbaar tussen evenementen door (zie slijtage). Uitzondering hierop zijn kruiden, hiervoor moet men beschikken over de vaardigheid Plantkunde om ze tussen evenementen door te kunnen bewaren. Het is ook mogelijk dat omwille van een binnenspelse reden bepaalde voorwerpen vergaan. Hiervoor moet je binnenspel de reden en oplossing vinden. Pantser en wapens hebben een datum waarop ze onbruikbaar worden, je weet deze datum vooraf en kan je er dus op voorzien.

Voor tabellen zie documenten handelstabellen en rekenblad handelprijzen

Vaardigheden

Men **begint** in dit systeem met **10 punten** en krijgt er **2 per evenement** bij. De tabel is onderverdeeld in hoofdstukken maar iedereen betaalt evenveel, er is dus geen speltechnisch onderscheid tussen mentale en fysieke personages.

Meesterschap wil zeggen dat men een leraar moet vinden binnenspel. Als men bij een gilde, groepering, orde etc. gaat krijgt men een lijst van vaardigheden die men vrij kan aanleren desondanks het meesterschapen zijn maar men krijgt wel opdrachten van het gilde. Mogelijke sturen zij ook je politieke ideeën in een bepaalde richting of krijg je er last mee als je niet "in de pas" loopt. Dit hangt natuurlijk allemaal van de organisatie en de fractie af waar je toe behoort. Bij het spenderen van je basis punten moet je niet letten op meesterschap, je kan alles vrij nemen maar let er op dat je dan binnenspel een leraar of gilde moet vinden om verder te kunnen. Grootmeesterschapen kan men niet nemen b

Opmerkingen:

- Men mag met zijn 10 basis punten geen grootmeesterschap kopen!
 - Het is toegelaten om een meesterschap of grootmeesterschap vaardigheid door te leren, maar hiervoor betaalt de *leraar* 1 ervaringspunt per keer dat hij/zij zo'n vaardigheid doorleert. Dus als je 2x dezelfde meesterschapsvaardigheid doorleert tussen event X en Y dan betaal je 2 ervaringspunten. Let wel op dat bij het doorleren van zulke vaardigheden er misschien binnenspel consequenties kunnen/zullen zijn (d.w.z. de meeste meester- en grootmeestervaardigheden zijn eigen aan een gilde/groepering en die zullen het misschien niet leuk vinden als jij hun geheime technieken zou doorleren aan niet-leden)
 - Meester- en grootmeesterschapspreuken-vaardigheden kunnen enkel doorgeleerd worden indien de (groot-)meester 1 ervaringspunt kan betalen tijdens het evenement. Om een zulke vaardigheid door te leren moet men dus aan een evenement beginnen met 1 ervaringspunt op overschot.
- Voorbeeld: Glorfindel gaat aan Fandalg "Meester Destructie" aanleren. Glorfindel doet een meesterschap spreuk 3x voor, waarbij Fandalg vanaf de tweede keer telkens meedoet (dus Fandalg doet de spreuk 2x). Verder betaalt Glorfindel 1 ervaringspunt om Fandalg verder te onderwijzen. Fandalg kan "Meester Destructie" pas als hij de vaardigheid heeft aangekocht.
- De ervaringslijst is niet definitief en bevat enkel de algemeen gekende vaardigheden. Het is dus best mogelijk dat er ergens in b.v. Nieuw Kyosata een grootmeester is die een nieuwe techniek heeft ontwikkeld die het zou toelaten om met een schild een charge uit te voeren (d.w.z. je kan met je schild iemand wegduwen). Maar tot nu toe heeft niemand van jullie zo'n techniek gezien, aldus bestaat hij volgens jullie niet. Vanaf dat 1 speler zo'n vaardigheid heeft ontdekt komt die vaardigheid in deze lijst terecht (m.a.w. de vaardigheid wordt publiek gemaakt), maar we gaan nooit zeggen wie van jullie de vaardigheid heeft geleerd en bij wie je moet zijn om die te leren, dat laten we over aan jullie rollenspel.
 - Hoewel het niet verplicht is wordt het toch ten zeerste aangemoedigd dat personages die nieuwe vaardigheden aankopen tussen evenementen indien ze er de mogelijkheid voor hebben bij bevriende personages in de 'leer' te gaan ivm de stiel die het personage wil aanleren op het evenement. Hoe dit wordt uitgespeeld bepalen de betrokken personages zelf.

Roeptermen

Algemeen wordt er verwacht dat men altijd duidelijk maakt aan zijn doel, hetzij bij slagen, hetzij bij pijlen, hetzij bij het gebruik van magie, wat het gedane effect is.

Opmerking: ALLE speciale slagen moeten VOORAFGEGAAN worden door een bepaalde roepterm. Men mag niet wachten tot de slag ook effectief raakt vooraleer men een roepterm gebruikt. Tussen elke speciale slag moeten minstens twee gewone slagen gedaan worden. (Rollenspel: Speciale slagen putten een personage meer uit.)

Spelers worden verwacht de volgende roeptermen en bijhordende effecten van buiten te kennen.

Roepterm	Effect	Opmerkingen
“Kracht”	Dubbele schade (zie schade)	
“Impact”	Dubbele schade + 5 passen weg van de gebruiker	
“Verlam+lichaamslocatie”	De geraakte locatie is onbruikbaar en tot genezing wordt toegediend	
“Stom!”	Men kan gedurende het lopende gevecht niet meer spreken	Stem komt geleidelijk terug na het gevecht (rollenspel!)
“Breek+uitrustingslocatie”	Het geraakte deel van de uitrusting breekt en moet hersteld worden	Zie 'reparatie'
“Vernietig+voorwerp”	Het voorwerp is vernietigd en kan niet meer hersteld worden.	
“Val”	Het geraakte personage moet zich op de grond laten vallen maar mag meteen terug rechkomen	
“Ontwapen”	Het personage waarvan het wapen geraakt wordt moet het wapen op de grond laten vallen maar mag het meteen terug oprapen	
“Duw”	Het doel moet zich 5 passen weg van de gebruiker van de vaardigheid bewegen.	Men wordt meestal van het doel weggeblazen (rollenspel!)
“Blind”	Het doel moet voor 30 seconden de ogen sluiten	Zicht komt geleidelijk terug na verblinding (rollenspel!)
“Resisteer (eventueel gevolgd door hetgeen je resisteert)” vb: Een spiritmagiër cast een 'Stom' spreuk op zijn doel, indien zijn doel resisteert via antimagie roept die 'Resisteer', indien het doel specifiek immuun is aan het effect 'Stom', roept die 'Resisteer Stom'	Het doel van een slag, spreuk, pijl roept 'Resisteer' indien hij vaardigheden of spreuken op zich heeft die toestaan slag, spreuk of pijl te negeren. Zowel slag, spreuk, pijl als de bijkomende effecten worden genegeerd. Indien het doel enkel immuun is voor een effect horende bij een slag, spreuk of pijl roept men 'Resisteer Effect'	Indien men schade krijgt van een wapen met een gif, infectie of ziekte en men kan enkel het gif, de infectie of de ziekte resisteren, dan komt de schade van het wapen alsnog door. In dit geval wordt enkel het bijkomende effect genegeerd.

Algemene vaardigheden

Naam	Meesterschap	Kost	Prereq	Opmerkingen
Evaluatie kwaliteit	ja	1		Men kan de kwaliteit van een voorwerp achterhalen door het te bestuderen, men kan ook het niveau van een slot en de aard van grondstoffen achterhalen. Men kan geen kruiden of brouwsels herkennen.
Spreken taal Nieuw Mythandirs	nee	1		Nederlands, gratis indien eerste taal
Spreken taal Oud Mythandirs	nee	1		Engels, gratis indien eerste taal
Spreken taal X	ja	1		Frans
Lezen en schrijven	ja	2	Spreken taal	
Oud schrift	ja	3	Lezen en schrijven	Bestaat alleen geschreven en is een soort runenschrift
Leerling sloten kraken	nee	1		Men kan niveau 1 sloten kraken. Wordt bijna altijd als misdaad gezien.
Gezel sloten kraken	nee	1	Leerling sloten kraken	Men kan niveau 2 sloten kraken. Wordt bijna altijd als misdaad gezien.
Meester sloten kraken	ja	1	Gezel sloten kraken	Men kan niveau 3 sloten kraken. Wordt bijna altijd als misdaad gezien.
Grootmeester sloten kraken	ja	2	Meester sloten kraken	Men kan niveau 4 sloten kraken. Wordt bijna altijd als misdaad gezien.
Woudlopen	nee	1		Men kan alleen het bos in.
Gidsen	ja	2	Woudlopen	Men kan personen meenemen die dicht bij elkaar moeten blijven.
Plantkunde	nee	1		Men kan planten zoeken in het bos en planten herkennen. Nodig om kruiden te kunnen bewaren tussen evenementen.
Brouwselkennis	nee	2		Men kan door middel van proeven en ruiken een brouwsel herkennen.

Krijgersvaardigheden

Naam	Meesterschap	Kost	Prereq	Opmerkingen
Wapengebruik éénhandige wapens staat een personage toe alle handwapens tussen 50 cm en 110 cm te hanteren voor éénhandig gebruik. Voor éénhandige wapens is er geen onderscheid tussen scherpen en botte wapens. (basis: 1 schade op pantser)				
Leerling wapengebruik éénhandige wapens	nee	0/1		
Gezel wapengebruik éénhandige wapens	nee	2	Leerling wapengebruik éénhandige wapens	2 krachtslagen / gevecht
Meester wapengebruik éénhandige wapens	ja	3	Gezel wapengebruik éénhandige wapens	3 krachtslagen +1 stomslag / gevecht
Grootmeester wapengebruik éénhandige wapens	ja	4	Meester wapengebruik éénhandige wapens	4 krachtslagen + 1 stomslag + 1 verlamslag / gevecht
Wapengebruik tweehandigers staat een personage toe alle wapens boven 110cm, behalve paalwapens en staffen te hanteren voor tweehandig gebruik. (basis: 1 schade op pantser)				
Leerling wapengebruik tweehandigers	nee	0/1		
Gezel wapengebruik tweehandigers	nee	2	Leerling wapengebruik tweehandigers	2 krachtslagen / gevecht
Meester wapengebruik tweehandigers	ja	3	Gezel wapengebruik tweehandigers	3 krachtslagen + 1 impactslag / gevecht
Grootmeester wapengebruik scherpe tweehandigers	ja	4	Meester wapengebruik tweehandigers	3 krachtslagen + 2 impactslagen + 1 pantser- of schildbreekslag / gevecht
Grootmeester wapengebruik botte tweehandigers	ja	4	Meester wapengebruik tweehandigers	3 krachtslagen + 2 impactslagen + 1 verlamslag / gevecht
Wapengebruik staf- en paalwapens staat een personage toe alle staffen en paalwapens te hanteren. (basis: 1 schade op pantser)				
Leerling wapengebruik staf- en paalwapens	nee	0/1		
Gezel wapengebruik staffen	nee	2	Leerling wapengebruik staf- en paalwapens	2 valslagen / gevecht
Meester wapengebruik staffen	ja	3	Gezel wapengebruik staffen	3 valslagen + 1 stomslag / gevecht
Grootmeester wapengebruik staffen	ja	4	Meester wapengebruik staffen	4 valslagen + 1 stomslag + 1 ontwapen / gevecht
Gezel wapengebruik paalwapens	nee	2	Leerling wapengebruik staf- en paalwapens	2 krachtslagen / gevecht
Meester wapengebruik paalwapens	ja	3	Gezel wapengebruik paalwapens	3 krachtslagen + 1 impactslag / gevecht
Grootmeester wapengebruik paalwapens	ja	4	Meester wapengebruik paalwapens	3 krachtslagen + 2 impactslag + 1 pantser- of schildbreekslag / gevecht

Krijgersvaardigheden

Wapengebruik projectielwapens staat een personage toe bogen, tweehandige en eenhandige kruisbogen te hanteren. (basis: 2 schade door pantser)

Leerling wapengebruik projectielwapens	nee	0/1		
Gezel boogschieten	nee	2	Leerling wapengebruik projectielwapens	1 krachtschot / gevecht
Meester boogschieten	ja	3	Gezel boogschieten	1 krachtshot + 1 impactschot / gevechts
Grootmeester boogschieten	ja	4	Meester boogschieten	2 krachtschoten + 1 impactschot + 1 verlamschot / gevecht
Gezel kruisboogschieten	nee	2	Leerling wapengebruik projectielwapens	1 valschot / gevecht
Meester kruisboogschieten	ja	3	Gezel kruisboogschieten	1 valschot + 1 stomschot / gevecht
Grootmeester kruisboogschieten	ja	4	Meester kruisboogschieten	2 valschoten + 1 stomschot + 1 ontwapenschot / gevecht

Wapengebruik werpwapens staat een personage toe met werpstenen (min 10cm diameter) schade te doen en werpwapens te hanteren. (basis: 1 schade op pantser)

Leerling wapengebruik werpwapens	nee	0/1		
Gezel wapengebruik werpwapens	nee	2	Leerling wapengebruik werpwapens	2 krachtworpen / gevecht
Meester wapengebruik werpwapens	ja	3	Gezel wapengebruik werpwapens	3 krachtworpen + 1 impactworp / gevecht
Grootmeester wapengebruik werpwapens	ja	4	Meester wapengebruik werpwapens	3 krachtworpen + 2 impactworpen + 1 ontwapen / gevecht
Bediening afstand belegeringswapens	ja	3		Directe hit: 8 schade door pantser Indirecte hit: 3 schade door pantser

Wapengebruik dolken staat een personage toe dolken te hanteren (tot 50 cm). (basis: 0 schade op pantser)

Leerling wapengebruik dolken	nee	0/1		Dolken doen 0 schade
Gezel wapengebruik dolken	nee	2	Leerling wapengebruik dolken	1 keelsnijden / dag
Meester wapengebruik dolken	ja	3	Gezel wapengebruik dolken	Dolken doen 1 schade 1 keelsnijden / dag 2 krachtslagen / gevecht
Grootmeester wapengebruik dolken	ja	4	Meester wapengebruik dolken	2 keelsnijden / dag 2 krachtslagen + 1 verlamslag / gevecht

Krijgersvaardigheden

Men kan beroep doen op de vaardigheid **krijgskunst** tijdens een gevecht om bovenop de eventuele 'aantal te negeren slagen per gevecht' voor het pantser dat men draagt nog een aantal slagen extra te negeren.

Krijgskunst laat enkel toe om normale slagen te negeren, dus geen pijlen of magie. Krijgskunst werkt niet tegen keelsnijden en andere effectslagen.

Leerling krijgskunst	nee	1	Gezel wapengebruik X	1 slag per gevecht
Gezel krijgskunst	nee	2	Leerling krijgskunst	3 slagen per gevecht
Meester krijgskunst	ja	2	Gezel krijgskunst	5 slagen per gevecht
Grootmeester krijgskunst	ja	3	Meester krijgskunst	8 slagen per gevecht

Met de vaardigheid **meditatie levenspunten** kan men door een tijd te mediteren levenspunten herwinnen.

Meditatie houdt in dat men zich in een rustig hoekje neerzet en ongestoord de gevraagde tijd doormediteert (Speel dit uit). Indien de meditatie onderbroken wordt, moet men om het gewenste effect te krijgen de meditatie volledig opnieuw beginnen. Men kan niet mediteren tijdens een gevecht of conflictsituatie. Vaardigheden zijn niet cumulatief met elkaar.

Opmerking: Mediteren wordt gedaan in eenheden van een bepaald aantal minuten per 3 LP, Het is mogelijk om op hogere niveaus meerdere eenheden van 3LP (**enkel** eenheden van **3LP**) achter elkaar te mediteren als men ook de meditatietijd afhankelijk van het niveau en het aantal LP verlengt.

Leerling Meditatie Levenspunten	nee	1		Na 15 minuten meditatie 3 LP herwinnen 1 per periode
Gezel Meditatie Levenspunten	nee	1	Leerling Meditatie Levenspunten	Na 10 minuten meditatie 3 LP herwinnen 2 per periode
Meester Meditatie Levenspunten	nee	2	Gezel Meditatie Levenspunten	Na 5 minuten meditatie 3 LP herwinnen 4 per periode
Grootmeester Meditatie Levenspunten	ja	3	Meester Meditatie Levenspunten	Na 3 minuten meditatie 3 LP herwinnen 7 per periode

Blind vechten	ja	1		Men kan ter plaatse vechten met de ogen open tegen een onzichtbare tegenstander.
Blindzicht	ja	1	Blind vechten	Men mag indien verblind de ogen open houden, doorvechten en zich verplaatsen. Men mag zich nu ook verplaatsen bij het vechten tegen onzichtbare.

Krijgersvaardigheden

Schildgebruik	Nee	1	Leerling wapengebruik X	Men mag naast een eenhandig slagwapen in de andere hand een schild hanteren
---------------	-----	---	-------------------------	---

Combineren met dolk	nee	1	Leerling wapengebruik dolk EN Leerling wapengebruik eenhandig wapens	Men mag naast een eenhandig slagwapen in de eerste hand een dolk hanteren in de tweede hand.
---------------------	-----	---	---	--

Combineren twee wapens	ja	1	Combineren met dolk	Men mag naast een eenhandig slagwapen in de eerste hand een eenhandig slagwapen hanteren in de tweede hand.
------------------------	----	---	---------------------	---

In het geval dat een personage ontwapend wordt, kan hij indien hij over de juist vaardigheid beschikt, overschakelen op een ander wapen en met dat wapen, indien hij een hoog genoeg niveau van vaardigheid heeft, speciale slagen uitvoeren.

In het geval dat een personage met 2 wapens vecht kan het personage enkel met het wapen in de (buitenspel desnoods) 'goede' hand speciale slagen uitvoeren afhankelijk van zijn wapenkunde voor het respectievelijke wapen.

Levenspunt	nee	2		1 extra LP (basisLP = 15)
Levenspunt Overlever	nee	2	Levenspunt	1 extra LP (basisLP = 16)
Levenspunt Krachtpatser	ja	3	Levenspunt Overlever	1 extra LP (basisLP = 17) Negeer de eerste 3 slagen, pantser en schild verboden

Resistentievaardigheden

Naam	Meesterschap	Kost	Prereq	Opmerkingen
Magieresistentie 1	nee	1		Stop het effect van 1 spreuk / dag op jezelf
Magieresistentie 2	nee	1	Magieresistentie 1	Stop het effect van 1 extra spreuk / dag op jezelf
Magieresistentie 3	nee	2	Magieresistentie 2	Stop het effect van 1 extra spreuk / dag op jezelf
Magieresistentie 4	nee	2	Magieresistentie 3	Stop het effect van 1 extra spreuk / dag op jezelf

Chirurgische vaardigheden

Naam	Meesterschap	Kost	Prereq	Opmerkingen
Heelkunde: Diagnose	nee	1	Men komt, na onderzoek, te weten hoeveel levenspunten iemand momenteel en in het totaal heeft.	Kan ook gebruikt worden om iemand in leven te houden (zie levenspunten tabel voor maximum duur)
Leerling heelkunde	nee	1	Diagnose	1 punt per dag per persoon (mag niet op 0 of -1 staan)
Gezel heelkunde	nee	1	Leerling heelkunde	2 punt per dag per persoon (mag niet op 0 of -1 staan)
Meester heelkunde	ja	2	Gezel heelkunde	5 punt per dag per persoon (mag niet op 0 of -1 staan)
Grootmeester heelkunde	ja	3	Meester heelkunde	8 punt per dag per persoon (mag niet op 0 of -1 staan) Heelkunde Verlamming doet geen schade meer
Heelkunde: Uitsnijden Infectie	ja	1	Gezel heelkunde	4 schade maar infectie weg. Telt niet als heelkunde voor die dag.
Heelkunde: Verlamming	nee	1	Leerling heelkunde	2 schade maar één verlamde locatie is genezen Telt niet als heelkunde voor die dag.
Heelkunde: Reanimatie	ja	3	Gezel heelkunde	LP van 0 of lager op 1 zetten. Telt niet als heelkunde voor die dag.

Ambachtelijke vaardigheden

Naam	Meesterschap	Kost	Prereq	Opmerkingen
Mijnbouw	nee	1		Zie 'Vergaren grondstoffen'
Meester mijnwerker	ja	1	Mijnbouw	Betere opbrengst
Leerling wapensmeden	nee	1		Men kan van grondstoffen metalen wapens maken.
Gezel wapensmeden	nee	1	Leerling wapensmeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Meester wapensmeden	ja	2	Gezel wapensmeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Grootmeester wapensmeden	ja	3	Meester wapensmeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Leerling metalen pantser smeden	nee	1		Men kan van grondstoffen pantsers maken die metaal bevatten
Gezel metalen pantser smeden	nee	1	Leerling metalen pantser smeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Meester metalen pantser smeden	ja	2	Gezel metalen pantser smeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Grootmeester metalen pantser smeden	ja	3	Meester metalen pantser smeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Leerling edelsmeden	nee	1	Evaluatie kwaliteit	Men kan van grondstoffen juwelen, sloten maken.
Gezel edelsmeden	nee	1	Leerling edelsmeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Meester edelsmeden	ja	2	Gezel edelsmeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Grootmeester edelsmeden	ja	3	Meester edelsmeden	Meer kans op kwaliteit of beter
Houthakken	nee	1		Zie 'Vergaren grondstoffen'
Meester houthakker	ja	1	Houthakken	Betere opbrengst
Leerling houtbewerking	nee	1		Men kan van grondstoffen houten wapens en schilden maken.
Gezel houtbewerking	nee	1	Leerling houtbewerking	Meer kans op kwaliteit of beter
Meester houtbewerking	ja	2	Gezel houtbewerking	Meer kans op kwaliteit of beter
Grootmeester houtbewerking	ja	3	Meester houtbewerking	Meer kans op kwaliteit of beter

Ambachtelijke vaardigheden

Villen	nee	1		Zie 'Vergaren grondstoffen'
Meester viller	ja	1	Villen	Betere opbrengst
Leerling leerlooien	nee	1		Men kan van grondstoffen pantsers maken die geen metaal bevatten.
Gezel leerlooien	nee	1	Leerling leerlooien	Meer kans op kwaliteit of beter
Meester leerlooien	ja	2	Gezel leerlooien	Meer kans op kwaliteit of beter
Grootmeester leerlooien	ja	3	Meester leerlooien	Meer kans op kwaliteit of beter
Kruiden zoeken	nee	1	Plantkunde	Rollen op de tabel
Meester kruidenzoeker	ja	1	Kruiden zoeker	Betere kansen op de tabel

Herbalisme is het gebruiken van kruiden. Met herbalisme kan men uit kruiden wapengiffen en helende balsems voor direct gebruik vervaardigen.

Leerling herbalisme	nee	1	Plantkunde	Niv 1 en 2 kruiden
Gezel herbalisme	nee	1	Leerling herbalisme	Niv 3 kruiden
Meester herbalisme	ja	2	Gezel herbalisme	Niv 4 kruiden
Grootmeester herbalisme	ja	3	Meester herbalisme	Speciale recepten

Magische vaardigheden

Naam	Meesterschap	Kost	Prereq	Opmerkingen
Mana Rood 1	nee	1		Mana Rood wordt 9
Mana Rood 2	nee	1	Mana Rood 1	Mana Rood wordt 12
Mana Rood 3	nee	1	Mana Rood 2	Mana Rood wordt 15
Mana Rood 4	ja	2	Mana Rood 3	Mana Rood wordt 18
Mana Rood 5	ja	3	Mana Rood 4	Mana Rood wordt 21
<hr/>				
Mana Geel 1	nee	1		Mana Geel wordt 9
Mana Geel 2	nee	1	Mana Geel 1	Mana Geel wordt 12
Mana Geel 3	nee	1	Mana Geel 2	Mana Geel wordt 15
Mana Geel 4	ja	2	Mana Geel 3	Mana Geel wordt 18
Mana Geel 5		3	Mana Geel 4	Mana Geel wordt 21
<hr/>				
Mana Blauw 1	nee	1		Mana Blauw wordt 9
Mana Blauw 2	nee	1	Mana Blauw 1	Mana Blauw wordt 12
Mana Blauw 3	nee	1	Mana Blauw 2	Mana Blauw wordt 15
Mana Blauw 4	ja	2	Mana Blauw 3	Mana Blauw wordt 18
Mana Blauw 5		3	Mana Blauw 4	Mana Blauw wordt 21
<hr/>				
Mana lezen	nee	1		30 sec. aanraken en rollenspel en men weet hoeveel mana het doel heeft
<hr/>				
<p>In tegenstelling tot spreuken en spreuken in ringen hebben spreukenrollen geen beperkingen qua gebruik. Men kan dus spreukenrollen altijd gebruiken in gevechten of conflictsituaties. Spreukenrollen worden gemaakt door met magische gekleurde inkt de spreuk op een vel perkament te schrijven, de magiër die de spreuk op papier zet, betaalt de manakost van de spreuk.</p>				
Spreukenrollen lezen	nee	1	Lezen en schrijven	Men kan spreukenrollen gebruiken (spreukenrol scheuren bij activatie).
Spreukenrollen schrijven	ja	2	Spreukenrollen lezen	Men kan een eigen spreuk op een perkament schrijven, men betaalt de mana van die spreuk.
<hr/>				
<p>Tijdens het uitspreken van magie wordt men beperkt door zijn niveau in de vaardigheid 'Onverstoorbareheid' ivm pantserdracht, al dan niet mogen bewegen en voorwerpen of wapens vasthouden. Zonder de vaardigheid 'Onverstoorbareheid' mag een magiegebruiker geen pantser dragen, buiten de magiefocus niets in de handen hebben, zich niet verplaatsen en geen schade trekken tijdens het uitspreken van een spreuk.</p>				
Leerling Onverstoorbareheid	nee	1		Men mag licht pantser dragen.
Gezel Onverstoorbareheid	nee	1	Leerling Onverstoorbareheid	Men mag een wapen en schild hanteren en men mag gemengd pantser dragen.

Magische vaardigheden

Meester Onverstoobarheid	ja	1	Gezel Onverstoobarheid	Men mag zich verplaatsen en mag zwaar pantser dragen.
Grootmeester Onverstoobarheid	ja	2	Meester Onverstoobarheid	Men mag schade trekken en wordt enkel beperkt door de " Algemene beperkingen voor het uitoefenen van magie ".

Manameditatie :

Meditatie houdt in dat men zich in een rustig hoekje neerzet en ongestoord de gevraagde tijd doormediteert (Speel dit uit). Hierdoor herwint men energie, speltechnisch voorgesteld door een aantal punten mana van één kleur. Indien de meditatie onderbroken wordt, moet men om het gewenste effect te krijgen de meditatie volledig opnieuw beginnen. Men kan niet mediteren tijdens een gevecht of conflictsituatie.

Opmerking: Mediteren wordt gedaan in eenheden van een bepaald aantal minuten per 3 manapunten, Het is mogelijk om op hogere niveaus meerdere eenheden van 3manapunten (**enkel** eenheden van **3MP**) achter elkaar te mediteren als men ook de meditatie tijd afhankelijk van het niveau en het aantal manapunten verlengt.

Leerling Meditatie Rode Mana	nee	1	Mana Rood 3	15 minuten voor 3 punten Rode Mana 1 per dag
Gezel Meditatie Rode Mana	ja	1	Leerling Meditatie Rode Mana	10 minuten voor 3 punten Rode Mana 2 per dag
Meester Meditatie Rode Mana	ja	2	Mana Rood 4 EN Gezel Meditatie Rode Mana	5 minuten voor 3 punten Rode Mana 4 per dag
Grootmeester Meditatie Rode Mana	ja	2	Mana Rood 5 EN Meester Meditatie Rode Mana	3 minuten voor 3 punten Rode Mana 6 per dag

Leerling Meditatie Gele Mana	nee	1	Mana Geel 3	15 minuten voor 3 punten Gele Mana 1 per dag
Gezel Meditatie Gele Mana	ja	1	Leerling Meditatie Gele Mana	10 minuten voor 3 punten Gele Mana 2 per dag
Meester Meditatie Gele Mana	ja	2	Mana Geel 4 EN Gezel Meditatie Gele Mana	5 minuten voor 3 punten Gele Mana 4 per dag
Grootmeester Meditatie Gele Mana	ja	2	Mana Geel 5 EN Meester Meditatie Gele Mana	3 minuten voor 3 punten Gele Mana 6 per dag

Magische vaardigheden

Leerling Meditatie Blauwe Mana	nee	1	Mana Blauw 3	15 minuten voor 3 punten Blauwe Mana 1 per dag
Gezel Meditatie Blauwe Mana	ja	1	Leerling Meditatie Blauwe Mana	10 minuten voor 3 punten Blauwe Mana 2 per dag
Meester Meditatie Blauwe Mana	ja	2	Mana Blauw 4 EN Gezel Meditatie Blauwe Mana	5 minuten voor 3 punten Blauwe Mana 4 per dag
Grootmeester Meditatie Blauwe Mana	ja	2	Mana Blauw 5 EN Meester Meditatie Blauwe Mana	3 minuten voor 3 punten Blauwe Mana 6 per dag
Manatransformatie	ja	1	Mana Rood 1 EN Mana Geel 1 EN Mana Blauw 1	Men kan de EIGEN mana doen veranderen van kleur, doch niet tijdens een gevecht.
<hr/> <p>Per éénheid van 3 mana die overgedragen wordt door de vaardigheid Manaoverdracht X ontvangt het doel 2 mana van één kleur afhankelijk van de vaardigheid. Men kan niet minder dan 3 punten mana overdragen.</p>				
Manaoverdracht Rood	ja	1	Mana Rood 3	Men kan eigen rode mana overbrengen naar iemand anders.(kost 1 rode mana per 2 rode mana)
Manaoverdracht Geel	ja	1	Mana Geel 3	Men kan eigen gele mana overbrengen naar iemand anders.
Manaoverdracht Blauw	ja	1	Mana Blauw 3	Men kan eigen blauwe mana overbrengen naar iemand anders
<hr/> <p><i>Gelieve (via figurant) spelleiding te contacteren voor het uitvoeren van een manaritueel.</i></p>				
Manaritueel Rood	ja	2	Mana Rood 3	Rode mana gelijk aan aantal deelnemers 1 per dag
Manaritueel Geel	ja	2	Mana Geel 3	Gele mana gelijk aan aantal deelnemers 1 per dag
Manaritueel Blauw	ja	2	Mana Blauw 3	Blauwe mana gelijk aan aantal deelnemers 1 per dag

Magische vaardigheden

Manaoffertueel Rood	ja	2	Mana Rood 3	Men eet het hart van een nog levend wezen op, men krijgt rode mana gelijk aan wat het slachtoffer nog had. Het wezen is dood na het ritueel. 1 per dag
Manaoffertueel geel	ja	2	Mana Geel 3	Men eet de lever van een nog levend wezen op, men krijgt gele mana gelijk aan wat het slachtoffer nog had. Het wezen is dood na het ritueel. 1 per dag,
Manaoffertueel blauw	ja	2	Mana Blauw 3	Men eet de hersenen van een nog levend wezen op, men krijgt blauwe mana gelijk aan wat het slachtoffer nog had. Het wezen is dood na het ritueel. 1 per dag

Leerling Destructie	nee	1	Mana rood 1	niveau 1 en 2
Gezel Destructie	nee	2	Leerling Destructie	niveau 3
Meester Destructie	ja	3	Gezel Destructie EN Mana rood 2	niveau 4
Grootmeester Destructie	ja	4	Meester Destructie	niveau 5

Leerling Genezing	nee	1	Mana rood 1	niveau 1 en 2
Gezel Genezing	nee	2	Leerling Genezing	niveau 3
Meester Genezing	ja	3	Gezel Genezing EN Mana rood 2	niveau 4
Grootmeester Genezing	ja	4	Meester Genezing	niveau 5

Leerling Alchemie	nee	1	Mana geel 1	niveau 1 en 2
Gezel Alchemie	nee	2	Leerling Alchemie	niveau 3
Meester Alchemie	ja	3	Gezel Alchemie EN Mana geel 2	niveau 4
Grootmeester Alchemie	ja	4	Meester Alchemie	niveau 5

Magische vaardigheden

Leerling Runenmagie	nee	1	Mana geel 1	niveau 1 en 2
Gezel Runenmagie	nee	2	Leerling Runenmagie	niveau 3
Meester Runenmagie	ja	3	Gezel Runenmagie EN Mana geel 2	niveau 4
Grootmeester Runenmagie	ja	4	Meester Runenmagie	niveau 5

Leerling Duistermagie	nee	1	Mana blauw 1	niveau 1 en 2
Gezel Duistermagie	nee	2	Leerling Duistermagie	niveau 3
Meester Duistermagie	ja	3	Gezel Duistermagie EN Mana blauw 2	niveau 4
Grootmeester Duistermagie	ja	4	Meester Duistermagie	niveau 5

Leerling Spiritmagie	nee	1	Mana blauw 1	niveau 1 en 2
Gezel Spiritmagie	nee	2	Leerling Spiritmagie	niveau 3
Meester Spiritmagie	ja	3	Gezel Spiritmagie EN Mana blauw 2	niveau 4
Grootmeester Spiritmagie	ja	4	Meester spiritmagie	niveau 5

Handelaarsvaardigheden

Naam	Meesterschap	Kost	Prereq	Opmerkingen
<p>De lijst van waaruit handelaren tussen evenementen kunnen aankopen is afhankelijk van het al dan niet hebben van de vaardigheid 'Zwarte Markt'. (zie ook: Handelen en prijzen). Spelers worden gevraagd hun lijst van goederen die ze willen kopen VOOR het evenement aan de spelleiding te bezorgen.</p>				
Leerling Goederen Verkrijgen	nee	1	Evaluatie Kwaliteit	Men kan tussen twee evenementen voor 2 zilver materiaal uit een basis lijst aankopen. Niet gebruikt geld is verloren. (niet cumulatief)
Gezel Goederen Verkrijgen	nee	1	Leerling Goederen Verkrijgen	Men kan tussen twee evenementen voor 5 zilver materiaal uit een basis lijst aankopen. Niet gebruikt geld is verloren. (niet cumulatief)
Meester Goederen Verkrijgen	ja	2	Gezel Goederen Verkrijgen	Men kan tussen twee evenementen voor 10 zilver materiaal uit een basis lijst aankopen. Niet gebruikt geld is verloren. (niet cumulatief)
Grootmeester Goederen Verkrijgen	ja	3	Meester Goederen Verkrijgen	Men kan tussen twee evenementen voor 20 zilver materiaal uit een basis lijst aankopen. Niet gebruikt geld is verloren. (niet cumulatief)

Vechten



Bij gevechten moet men er op letten dat men nooit te hard mag slaan met de wapens, je onderarm moet ook altijd een hoek van 90° hebben gemaakt voor je je slachtoffer raakt (90° met de pols is dus niet voldoende). Verder mag je met een wapen NOOIT steken. Sla nooit naar het hoofd en het kruis. Vecht je met twee wapens (vaardigheid combinatievechten) dan moeten je beide wapens onder een verschillende hoek laten neerkomen of op een verschillend moment.

Paalwapens en een staf hou je niet vast zoals je een zwaard hanteert (je houdt minstens 1 hand in het midden van je wapen).



Wanneer je op iemand slaat roep je geen schade, men ziet met wat voor wapen de tegenstander vecht en men weet dan ook automatisch hoeveel schade die doet. Het enige dat men qua buitenspel zaken roept tijdens een gevecht zijn: *Kracht!*, *Impact!*, effecten van spreuken, ... Voor de rest ben je vrij om strijdkreten te roepen, je vrienden om hulp te roepen, de vijand te beledigen, enz.

Zoals al aangehaald kan je dus een pantser dragen om je te beschermen.

Pantsers zorgen er voor dat eerst je pantser moet beschadigd worden alvorens de schade op je levenspunten komt. Uitzondering hierbij zijn pijlen en bepaalde spreuken, deze doen schade door pantser.

Om je tegen pijlen-door-pantser te beschermen zijn volgende middelen voorradig: rune op pantser, een schild, magie spreuken, ... Pijlen vormen dus een gevaar voor de meeste personen, maar dat is ook zo in de realiteit. Nadeel van pijlen is dat je nog moet raakschieten en dat een schild snel en doeltreffend bescherming biedt tegen pijlen.

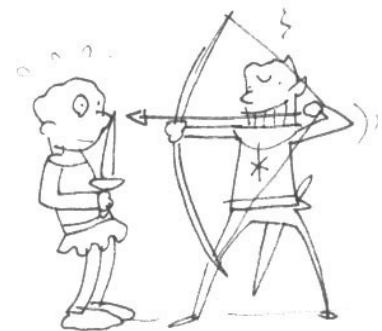
Gevechten worden **NIET** onderbroken om schade te noteren. We verwachten dat iedereen zijn schade onthoudt en na EN tijdens het gevecht alle schade **uitspeelt**. Aldus blijft iedereen heel de tijd binnenspel. Het is toegestaan om na een gevecht stiekem de gekregen schade op te schrijven, maar men blijft ten alle tijde binnenspel. Als iemand je tijdens het noteren van schade in de rug aanvalt, dat telt alle gekregen schade.

Uiteraard leent deze regel zich om vals te spelen, maar weet dat we keihard zullen optreden tegen valsspelers!

Boogschieten en kruisboogschieten

Span een handboog maar zo hard aan opdat je pijl zijn doel moet raken (is je doel 5m ver dan span je je boog niet volledig op !).

Bij kruisbogen kan je de spankracht niet regelen, hier is de gouden regel: schiet nooit als je doel binnen de 3m is.



Dit is geen 3m afstand

Rollenspel

In vorige hoofdstukken heb je onze wereld (is nu verhuisd naar manticore.oneiros.be) en ons spelsysteem leren kennen.

Nu is het tijd om je personage te maken.

Eerst kies je een groepering die je wilt spelen. Als je die keuze hebt gemaakt raden we je aan om de beschrijving alsnog eens volledig te lezen. Je zal aldus informatie vergaren van het soort personen er leeft binnen die groepering, zijn het hoofdzakelijk vechtjassen, priesters, smeden, magiërs, ... ?

Eens die keuze is gemaakt kan je je personage speltechnisch gaan maken. Als dat gedaan is dan ben je al voor de helft klaar, want nu moet je nog je kostuum, wapens, materiaal enz. voorzien. Hier wel een opmerking: Manticore gaat voor zoveel mogelijk realisme dus alles van kledij dat hedendaags eruit ziet moet zoveel mogelijk vermeden worden.

Lees ook in je groepering beschrijving wat de kledingstijl is, vind je in de beschrijving niet wat je wilt dragen, dan moet je ons (manticore@oneiros.be) een email sturen zodat we je kunnen helpen bij de keuze van kostuum.

Kan niet

Je spendeert dagen aan het zelf maken van een schitterende mantel en hemd en daaronder draag je een fluo-gele t-shirt die iedereen kan zien, verder heb je een blauwe jeansbroek, witte sokken en sportschoenen.

Kan wel

Je spendeert dagen aan het zelf maken van een schitterende mantel en hemd, maar je hebt geen tijd meer om de rest van je kostuum af te werken. Dus onder je hemd draag je een onderhemd met diepe hals zodat niemand kan zien dat je het aanhebt. Verder kies je een zwarte broek, zwarte kousen en zwarte wandelschoenen om je kostuum te vervolledigen. Naar het volgende evenement zorg je dat je de broek afhebt. Een paar evenementen later maak je je outfit af door een paar indianen laarzen/cowboylaarzen/middeleeuwse schoenen/laarzen aan te schaffen zodat je personage uiterlijk geen moderne kledij meer vertoont.

We begrijpen bij Manticore dat niemand direct veel geld/tijd heeft om een kostuum te hebben voor zijn personage dat er van kop (hoed, kap) tot teen (schoenen) perfect past bij de sfeer (d.w.z. geen moderne kledij), maar we verwachten wel dat men dan de moderne kledij er zo sober uit kiest opdat ze het spel niet verstoren. Zichtbare/fel gekleurde t-shirts, broeken in typisch moderne kleuren en sportschoenen doen afbreuk aan het spel. Van onze kant doen we ons best om een wereld aan te bieden die zo uit een fantasie film zou kunnen komen, dus we verwachten van onze deelnemers dat ze ook hun best doen om in zo'n fantasie film te passen. Daarom dat we de eerste keer dat iemand meedoet minder streng gaan zijn naar onze eisen, maar naarmate dat die persoon meer meedoet zullen onze eisen strenger worden.

We gaan niet eisen dat alles op de correcte manier is gemaakt, maar we eisen wel dat alles er zo correct mogelijk uitziet. En als je een beetje je ogen openhoudt dan kan je voor niet veel geld een deftig kostuum maken/kopen dat perfect past binnen onze wereld.

Als je alles zou kopen dan kost het allemaal meer, maar als je per evenement 1 kledingstuk zou aankopen dan heb je tegen je 3e evenement normaal een volledig passend kostuum.

Qua schoenen zijn we doorgaans redelijk laks, als ze donker van kleur zijn en niet direct opvallen dan is het voor ons al goed, maar toch willen we iedereen aanmoedigen om ook iets aan de schoenen te doen. Tegenwoordig kan je voor zo'n €70 al deftige schoenen/laarzen aankopen die perfect passen in de sfeer, en vergeet niet dat zo'n aankoop jaren mee zal kunnen gaan. Heb je echter geen gepaste schoenen en kan je nog geen laarzen aanschaffen, dan kan je altijd (nep-) leder rond je kuiten vastmaken die ook de bovenkant van je schoenen bedekken (kan je vinden in paardensport winkels of zelf maken).

Veel deelnemers schuimen ook tweedehandswinkels af op zoek naar afgedankte lederen jassen, aldus kunnen ze heel goedkoop de basis aankopen voor hun kostuum.

Eens je personage zijn/haar bijpassend kostuum heeft is het nog niet afgelopen. Je personage zal naw met een wapen kunnen vechten dus dat moet je ook hebben, je kan dit ofwel maken ofwel kopen. (let op dat je wapen niet te hard is, de meeste buitenlandse wapens zijn te hard voor Manticore, ben je onzeker vraag dan raad aan ons) Op de website van oneiros (www.oneiros.be) zijn er voldoende links te vinden van hoe je het kan maken en/of waar je het kan kopen. Als je een wapen gebruikt is het ook slim om na te denken over een schede/ring

zodat je je wapen ook kan wegsteken.

Verder is een buidel/tasje/middeleeuwse rugzak/... ook aan te raden. Je personage zal nauw ook geld hebben dus dat stop je best weg, je personage kaart kan je dan ook in een tasje verstoppen.

Als laatste zijn er nog zaken die enkel nodig zijn naargelang je personage:

- alchemist: potten, flesjes etc die je kan gebruiken als je een brouwsel wilt maken
- chirurg: doeken/windels (met bloedvlekken op), nep bloed, chirurgen set (naald en draad, schaar, zaag, ... zorg wel dat de 'messen' en 'zagen' veilig zijn!)
- priester: bijbel, heilig symbool, preekstoel, ...
- bard/minnestreel: muziek instrumenten, jongleer balletjes, ...
- magiër: perkamenten, pluim en inkt (om mee te schrijven, moderne balpennen en pennen zijn uit den boze, niets is toffer om te zien dan iemand die regelmatig zijn pen/veer in een inktpot moet doppen terwijl hij/zij schrijft)
- krijger/edelman: bannier van orde/domein
- iedereen: pantser dat er ECHT UITZIET. Het hoeft niet echt te zijn, maar het MOET er wel ECHT UITZIEN. Een grijze trui is GEEN maliënkolder, ook niet als je de trui zilver spuit.
- iedereen: gepaste lichtbron: kaarsenhouder, petrollium lampje, lantaarn, ... (opletten dat je brandende kaarsen/lampen niet argeloos achterlaat een brand is snel gebeurd)
- iedereen: gepast eetmateriaal, houten/metalen komen, metalen/houten drinkbekers, ...
- smeden: hamers, tangen, ev. een stuk metaal waarop je echt kan slaan, ringen zodat je het herstellen van maliënen kan uitbeelden
- leerlooiers: een lap leder en naald en draad zodat je daadwerkelijk je rol kan uitspelen.

Voila, nu is je personage "af", je hebt een achtergrond gemaakt die aansluit bij je groepering. Je hebt je vaardigheden gekozen, je kostuum is af en al je extra's zijn ook in orde.

Je bent klaar om te starten aan het evenement, of toch niet ?

Ken je de namen van de personages van je vrienden ? Ken je de zaken die IEDEREEN weet over de wereld en in het bijzonder je eigen groep ?

Eens het evenement van start gaat verwachten we dat je zo veel mogelijk tijd als je personage doorbrengt,

Als iedereen zich aan deze regels houdt dan zal je merken dat de sfeer op het evenement net echt is. In de herberg zullen echte muzikanten spelen en geen cd-speler, je zal kroezen horen klinken en geen flesjes. Je zal ook zien dat alles er net echt uitziet, nergens nog jeansbroeken, sportschoenen, t-shirts, maar allemaal gekleed alsof ze net uit een fantasie film zijn gestapt. Kijk zeker naar de foto's van Manticore op <http://manticore.oneiros.be> je zal er ideeën kunnen opdoen.

Opmerking: Vergeet ook niet om je personage achtergrond door te sturen naar manticore@oneiros.be Het insturen van je personage achtergrond helpt ons je personage beter te integreren in de spelwereld. Heb zeker geen schrik dat we je achtergrond gaan misbruiken! Personage achtergronden mogen deel uitmaken van een groepsachtergrond.

Valsspelen

Zoals elk spel berust Manticore voor een deel op de eerlijkheid van haar deelnemers, daarom zullen we hard optreden tegen valsspelers (valsspelers zijn eigenlijk slechte rollenspelers en die wensen we niet te hebben). Wie betrapt wordt op valsspelen krijgt een Waarschuwing bij een tweede Waarschuwing wordt men voor 1 jaar geweigerd tot deelname aan Manticore en verlaat men, op het moment dat hij/zij voor de 2e keer betrapt wordt, onmiddellijk het spelterrein zodat de eerlijke spelers kunnen verder spelen zonder de valsspeler. Wie na dat ene jaar van weigering terug betrapt wordt op valsspelen zal tot nadere beslissing van de projectverantwoordelijk voor onbepaalde tijd geweigerd.

Weet dat valsspelen zielig is, we zullen zeker niet nalaten om een lijst te publiceren met alle door ons uitgesloten valsspelers, aldus zijn andere evenementen gewaarschuwd van wie gekend is als valsspeler.

Dus: speel niet vals, speel het spel eerlijk en je zal beloond worden door een toffe wereld, simpel spelsysteem en 100% binnenspel weekend van vrijdag avond tot zondag middag.