

Spelsysteem

Manticore - Het Derde Era

Inhoudstafel

- [Introductie](#)
- [Fairplay](#)
- [Waarschuwingen](#)
- [Gevechten, levenspunten, pantsers en schade](#)
 - [Levenspunten](#)
 - [Pantsers](#)
 - [Schade](#)
- [Magie](#)
 - [Spreuken aanleren](#)
 - [Catalysator](#)
- [Vaardigheden](#)
 - [Ervaringspunten](#)
 - [Vaardigheidslijst](#)
 - [Algemene vaardigheden](#)
 - [Ambacht vaardigheden](#)
 - [Herstellen](#)
 - [Maken](#)
 - [Vechtvaardigheden](#)
 - [Basis](#)
 - [Vechtspecialisatie](#)
 - [Manavaardigheden](#)
 - [Basis](#)

Introductie

Manticore is een larp die sinds haar begin streeft naar een spelsysteem dat deelnemers toelaat om met een sterk personage te beginnen en in alle richtingen met hun personage kan evolueren.

Manticore wil ook een spelsysteem aanbieden dat simpel is om te leren en ook simpel is om te gebruiken tijdens het spel. Eens een regel, vaardigheid of handeling het spel moeilijker of ingewikkelder maakt OF meer werk vraagt van het Manticore team moeten we ons afvragen wat die regel, vaardigheid of handeling eigenlijk bijdraagt aan het geheel en of we niet beter af zijn door die te schrappen.

Ideaal zouden we de basis van het spelsysteem op 1 pagina kunnen plaatsen. Zodat iedereen die nieuw is enkel dat blad moet kennen en dan direct mee kan in het spel.

Fairplay

Wij gaan er bij Manticore van uit dat iedereen het spel eerlijk speelt. Dit houdt in dat wij geen valsspelers verwachten en dat we geen scheidsrechter moeten spelen tijdens het spel.

Dit wil zeggen dat er bij Manticore GEEN time-stops zijn, behalve in (buitenspel) gevaarlijke situaties. Spelers schrijven ZELF alle gekregen schade, genezing, herstellingen, mana verbruik, ... op. Figuranten zijn ook geen scheidsrechter en kunnen zich 100% focussen op hun rollenspel.

Want zeg nu zelf, vals spelen haalt niets uit:

- je verpest het spel van de personen die van jou een held willen maken (= figuranten)
- je schade niet uitspelen en bijhouden verpest het spel van de genezers en de pantserherstellers
- IEDEREEN weet na een tijdje wel wie de valsspelers zijn => men is minder geneigd om nog met jou samen te spelen...

ECHTER, als wij voldoende meldingen krijgen van een valsspeler zullen we naar die persoon gaan en zeggen dat "men" ons gemeld heeft dat hij/zij vals speelt. Wij zullen die persoon zijn/haar levenspunten direct en zonder pardon op 1 levenspunt zetten, ook alle mana wordt per direct op 2 manapunten gezet (geen enkel excuus is geldig op dat moment). Die persoon krijgt ook direct een Waarschuwing (zie onder). We gaan die persoon ook beter in 't oog houden en pas weer 'normaal' behandelen als wij merken dat er niet (meer) wordt vals gespeeld.

Wil je zo'n behandeling niet, speel dan eerlijk :-). Weet ook dat wij bovenstaande handelwijze pas na genoeg indicaties gaan uitvoeren.

Waarschuwingen

Heel soms maakt iemand er een boeltje van en verpest die persoon door zijn/haar acties het spel van anderen.

In zo'n geval kunnen wij als organisators niets anders doen dan ingrijpen.

Hiervoor hanteren wij het 'Waarschuwingssysteem'.

Dit houdt in dat op eender welk moment iemand van de organisatie (en enkel iemand van de organisatie) een deelnemer een Waarschuwing kan geven.

- 1e Waarschuwing (cfr. gele kaart): je bent stout geweest, zorg dat je het niet meer doet.
- 2e Waarschuwing (cfr 2e gele kaart):
 - indien tijdens zelfde evenement als 1e waarschuwing (= rode kaart): je mag naar huis, want je gedrag breekt het spel dusdanig en je toont geen verbeteringen.
 - Indien dit de 1e Waarschuwing tijdens huidig evenement is, moet je niet naar huis, maar je teller staat voor dat jaar wel op 2!
- 3e Waarschuwing (binnen hetzelfde jaar): tja, je wilt het echt niet leren, dus je mag naar huis en je bent voor een heel jaar verbannen van deelname.

Waarschuwingen worden telkens voor een heel jaar bijgehouden en kunnen heel snel op elkaar volgen. Weet echter dat wij dit enkel als uiterste middel gaan hanteren en hier dus niet licht over zullen gaan.

Maar de geschiedenis leert ons dat zo'n systeem helaas nodig is.

Waarschuwingen kunnen gegeven worden voor o.a.: valsspelen, ongewenste intimiteiten, drugsgebruik, overmatig alcohol gebruik, overdadig buitenspel gedrag waardoor je het spel van anderen stoort, enz.

Gevechten, levenspunten, pantsers en schade

Tijdens een Manticore evenement zullen er gevechten ontstaan. Deze gebeuren met veilige latex wapens zodat de deelnemers zelf geen verwondingen zullen oplopen.

Het is echter mogelijk dat men blauwe plekken oploopt omdat men telkens op dezelfde plek geraakt wordt of dat men een blessure oploopt door b.v. te struikelen, dit hoort nu eenmaal tot deze hobby.

Vanuit de organisatie doen we al het mogelijke om te zorgen dat de kans op daadwerkelijke verwondingen tot een minimum wordt herleid. Daarom dat er ook regels zijn voor gevechten.

Gevechten

Vechten met latex wapens gebeurt altijd op een gecontroleerde manier! Iedereen zorgt dat hij/zij zijn/haar slagen inhoudt (dus niet met volle kracht slaat). Niemand viseert het hoofd of het kruis. Word je wel geraakt op een verboden plek of is de slag te hard, blijf dan rustig en zeg rustig tegen je tegenstander dat hij je pijn heeft gedaan. Ga zeker niet zelf harder slaan of het hoofd/kruis viseren. Roep ook niet dat die 'rotzak moet leren vechten', want dan ontstaan er alleen maar problemen.

Het beste is je gewoon even terug te trekken en/of tegen iemand anders te gaan vechten. Als je zelf door verschillende personen op b.v. je hoofd wordt geraakt, is het misschien ook een teken dat je zelf niet heel veilig vecht. Als je b.v. zelf telkens bukt bij een slag, dan ligt het probleem uiteraard bij jou en niet bij alle anderen...

Een slag met een wapen is enkel geldig als je onderarm 90° heeft gemaakt. Paalwapens en stafwapens moeten ook 90° maken, maar hiervoor moet niet de hele onderarm 90° maken.

Een paalwapen/staf moet wel steeds met 2 handen vastgehouden worden waarbij 1 hand maximum 10cm van het midden van de staf/paalwapen verwijderd is.

Als je vecht aan een afgrond of gevaarlijke plek (b.v. er is vuur in de buurt) roep je TIME STOP, verplaats je het gevecht naar een nabije veilige plek en roep je TIME IN om verder te gaan (dit moet snel gebeuren, zodat het spel maar heel kort stilstaat).

Levenspunten

Om te weten hoe de fysieke gezondheid van je personage is gebruiken we levenspunten. Dit is een getal dat zegt hoe gezond (of niet) je personage is. Op Manticore gebruiken we een ongelokaliseerd systeem voor de levenspunten. Dit wil zeggen dat je maar 1 getal (naast je pantser punten) moet onthouden tijdens een gevecht om te weten hoe gezond je bent.

Elk personage **start met 5 levenspunten**. Je kan dit door middel van magie of een vaardigheid optrekken tot **maximaal 10 levenspunten** (bepaalde rassen die enkel toegankelijk zijn voor figuranten kunnen uiteraard hoger gaan).

De status van je levenspunten bepaalt ook hoe mobiel/actief je personage is:

- levenspunten = 4 of hoger: je bent (op eventueel een paar kleine wondjes na) gezond, je kan alles doen
- levenspunten = 3: je bent licht gewond, je kan niet meer snel lopen, springen zit er niet meer bij
- levenspunten = 2: je bent zwaar gewond, je kan niet meer snel wandelen, je hinkt, zwaaien met een wapen lukt nog net, maar je doet dit TRAAG
- levenspunten = 1: je bent heel zwaar gewond, je kan je niet meer bewegen en ligt op de grond. Je kan NIET meer vechten, je kan wel nog om hulp roepen en eventueel wegkruipen (NIET wandelen) van een gevechten.
- levenspunten = 0 of lager : je bent bewusteloos, je kan niet meer om hulp roepen, eventueel *zacht* kermen kan, na 5 minuten ben je dood.

Elke deelnemer wordt geacht de status van de levenspunten uit te spelen. Als je dus op 3 levenspunten staat zal je niet rondspringen, lopen enzovoort. Je zal steunen op de schouder van een maat om je zo voort te bewegen, je beweegt niet snel.

Als je op de grond ligt (al dan niet bewusteloos) kan eender wie je mits minimaal 5 seconden nodige rollenspel je een slag toebrengen en 'STERF' roepen. Je bent dan dood! Enkel hoge niveau spreuken/rituelen of de Goden kunnen je dan nog redden.

Voorbeelden van 'STERF'-slag rollenspel:

- Men beeldt uit dat men een dolk in je oog steekt
- Men beeldt uit dat men je hoofd afhakt

Pantser

Omdat onze huid niet zo stevig is om slagen op te vangen dragen we doorgaans een harnas vooraleer we ons in een gevecht begeven. Net zoals de levenspunten zijn pantserpunten **ongelokaliseerd** en dien je dus in een gevecht, naast je levenspunten, enkel nog je pantser punten te onthouden.

Om te tellen als pantser dient minimaal $\frac{2}{3}$ van je lichaam bedekt te zijn met je harnas.

Hier is een overzicht van hoeveel bescherming de verschillende pantser types geven:

- zachtleder of gambeson: 2
- hard leder of bont: 3
- gemengd (mengeling van metaal (maliën/plaat) + zachtleder/gambeson/hardleder/bont): 4
- maliënkolder: 5 (echt metaal: 8)
- plaat planter: 7 (echt metaal: 10)
- maliënkap/helm: 1 (bovenop ander pantser dat je draagt, echte metalen maliënkap/helm geeft 3))

De eerlijke deelnemer die gaat voor fair-play (en dat zijn jullie allemaal, niet? :-)) zal haar pantserpunten niet gebruiken als men haar raakt op een plek waar er geen pantser is! Het combineren van pantsers is mogelijk mits men over de correcte vaardigheid beschikt. Zo kan men met de vaardigheid "Pantsers Combineren I" 2 pantser types combineren => b.v. plaat + malien (op alle locaties en echt metaal) geeft dan een totaal van 18 pantserpunten. Als men daarbij dan nog een echte metalen maliënkap/helm draagt, bekomt men een totaal van 21 pantsers punten. Je ziet dat pantsers dus heel belangrijk zijn, voor zij die zich in gevechten willen begeven!

Sommige magie en/of vaardigheden kan toelaten dat een pantser meer punten krijgt. Pantserpunten gaan per schade naar omlaag (zoals levenspunten) en moeten hersteld worden alvorens in een volgende gevecht weer op hun maximum te staan!

Een maliënkap of helm (mag lederen/bonten helm zijn) levert extra pantserpunten op. Dit bovenop de pantser punten van je harnas. Zo geeft een gemengd pantser + echte metalen helm een totaal van 7 pantserpunten. Om die punten te krijgen moet men een maliënkap wel op het hoofd dragen, dus maliënkap geeft geen pantserpunten als de kap naar beneden hangt.

Volgende type bescherming geven bescherming tegen de vaardigheid 'Keelsnijden':

- een gedragen maliënkap
- een volle metalen helm
- een maliën kraag
- een metalen kraag

Omdat het uitspelen van het herstellen van pantsers in het verleden soms als een noodzakelijk kwaad werd aanzien en ook soms tot storende slapstick werd herleid zijn er een paar richtlijnen hiervoor.

Pantsers herwinnen **automatisch** tot **maximaal de helft** (naar onder afronden) van hun pantserpunten na elk gevecht (rollenspel-kans: je speelt uit dat je je pantser herschikt). Door **realistisch rollenspel** kan men (mits de nodige vaardigheid/magie) het pantser terug tot het maximum herstellen.

Voorbeeld

Hanne is in een gevecht verwikkeld en haar maliënkolder (metaal: 8 punten) wordt 6 keer geraakt door het zwaard van een tegenstander. Het staat na het gevecht op 2 punten. Ze herschikt haar pantser zodat de 'gaten' minder duidelijk opvallen. Haar pantser staat nu op 4 punten.

Lode, de smid, krijgt van Hanne haar maliënkolder en begint met 2 tangen en ringetjes uit te beelden dat hij de maliënkolder herstelt. Na zo'n 10 minuten rollenspel is de maliënkolder hersteld. Het pantser heeft nu terug de volle 8 punten.

Opmerking: pantsers die vernietigd zijn, kunnen enkel nog door rollenspel (en vaardigheid/magie) hersteld worden. Vernietigde pantsers herwinnen dus niet automatisch tot de helft van de pantserpunten. Een pantser is vernietigd via een vaardigheid of spreuk, niet doordat het op 0 punten staat.

Bemerking: het uitspelen van het herstellen van een pantser dient ook met het nodige realisme te gebeuren:

- lederen pantser/bont/gambeson herstel je door naald en draad en een lapje leder/bont/stof
- maliën herstel je met twee tangen en ringetjes, NIET door met een hamer op de maliën te slaan!
- plaat herstel je door een stuk metaal met een hamer op een aambeeld te slaan.

Schilden kunnen onbreekbaar zijn, echter kunnen ze dan met de roepterm 'Breek' geraakt worden. Dan zijn ze direct kapot. Het is mogelijk om via een rune een KWALITEITsschild te beschermen tegen 'Schildbreker'.

Opmerking: Het is belangrijk dat deelnemers hun pantser voor zeker 50% uitdoen als ze het laten herstellen. Indien ze dat niet doen, lopen ze de kans dat snoodaards hen in een gevecht zouden uitkiezen om met velen aan te vallen omdat ze schijnbaar zwaar bepantserd zijn. Figuranten zien namelijk niet dat je pantser kapot is, ze zien wel je misschien gambeson, maliën en plaat draagt en willen je dan snel uitschakelen door met velen je aan te vallen => kom dan later niet bij ons klagen dat de figuranten je doelbewust hebben doodgeslagen.

Schade

Er zijn verschillende manieren dat men schade kan oplopen. Dit kan doordat men geraakt wordt met o.a. een wapen, een magiespreuk of b.v. een val die niet ontmanteld is.

Voor wapens geldt de regel:

- alle handwapens zowel éénhandig (1H) als tweehandig (2H) doen 1 punt schade (waarbij pantserpunten eerst tellen)
- alle werpwapens (werpbijl, werpmes, steen, blaaspijp,...) doen 1 punt schade (waarbij pantserpunten eerst tellen).

Opmerking: plaat pantser is immuun aan werpwapens => deze doen dus geen schade, noch aan pantserpunten, noch aan levenspunten.

- alle afstandwapens (pijlen) doen 2 punten schade door pantser, ook door metalen pantsers (= pantserpunten tellen niet, schade is direct op levenspunten). Afstandwapens schieten echter niet door schilden.
- alle vuurwapens doen 2 punten schade op pantser (kogel maakt een gat in het pantser) EN 2 punten schade op de levenspunten, ook door metalen pantsers. Indien men geen pantser aanheeft krijgt men enkel 2 punten schade op levenspunten. Schilden beschermen niet tegen vuurwapens (maar krijgen geen schade indien ze 'in

de weg' zouden zijn).

Vuurwapens doen dus ook 2 punten schade voor elke laag pantser men draagt, dus 3 lagen pantser dragen wilt zeggen dat elke laag 2 punten schade krijgt!

Voor dit soort schade wordt de gedane schade NIET geroepen!

Voor alle andere soorten schade zal de schade uitdrukkelijk geroepen worden.

In de meeste gevallen zullen eerst de pantserpunten dalen alvorens men de levenspunten raakt. Dit is echter niet het geval voor afstandswapens (pijlen), deze doen hun schade direct op de levenspunten. Tenzij er een spreuk actief is (op deelnemer of op pantser) die uitdrukkelijk vermeldt dat pijlen niet direct op levenspunten komen.

Pijlen zijn dus heel hard in Manticore, maar dat zijn ze in het echt ook. Men mag ook niet vergeten dat men eerst al raak moet schieten en een larppijl kan men ook gemakkelijk ontwijken als men die ziet aankomen (omdat de veilige moussen top een pijl aanzienlijk vertraagd).

Opmerking: indien iemand beschikt over "Pantser combineren II", mag die persoon 3 types pantser tegelijkertijd dragen. Als die persoon dat dan ook doet (b.v. gambeson + maliën + plaat), dan gaan afstandswapens (pijlen) schade doen OP het pantser en niet DOOR het pantser! Dit geldt niet voor vuurwapens.

Verder doen vuurwapens zowel schade op levenspunten als op pantserpunten. Indien een pantser minder dan 2 pantserpunten heeft (of men geen pantser aanheeft) zal de overige schade 'op pantser' genegeerd worden. Men zal dus maximaal 2 punten schade op levenspunten krijgen.

Vuurwapens worden voorgesteld door een realistisch uitziend (historisch) pistool, blunderbus of musket.

Verder gelden volgende regels:

- men moet werken met knal bommetjes in/aan het wapen
- pistool/blunderbus schiet altijd raak indien men mikt op het doel en:
 - a) het bommetje afgaat (kets zonder 'PANG' is mis)
 - b) men binnen 5m afstand van doel staat en het doel niet verstopt is (schieten op iemand die achter een boom staat MIST)
- musket schiet altijd raak indien men mikt op het doel en:
 - a) het bommetje afgaat (kets = mis)
 - b) men binnen 15m afstand van doel staat en het doel niet verstopt is

Vuurwapens vereisen buitenspel ook buskruit (=bommetje) per schot. Deze moet de speler ZELF voorzien, maar kunnen enkel binnenspel aangekocht/gemaakt worden.

Als organisatie zullen wij kruit-patronen voorzien. Deze stellen het kruit voor dat nodig is om te kunnen schieten. Spelers kopen/verkopen (binnenspel) dus die patronen en na elk schot zullen zij een patroon aan een figurant afgeven. Op die manier is het voor elke deelnemer gemakkelijk om bij te houden hoeveel keer hij/zij nog kan schieten.

Vuurwapens bestaan enkel in kwaliteit => men moet het binnenspel kopen/maken.

Levenspunten kunnen genezen worden door bepaalde vaardigheden, potions en magie. Pantserpunten kunnen hersteld worden door bepaalde vaardigheden, potions en magie.

Indien men pantsers mag combineren, zal schade telkens eerst op de buitenste laag pantser komen en dan zo z'n weg naar binnen werken (uitgezonderd bij buskruit wapens, zie hierboven). Bij gambeson+maliën+plaat, zal dus eerst het plaat z'n pantserpunten verliezen, dan de maliën en dan pas de gambeson.

Er is ook nog de mogelijkheid dat iemand **magische schade** kan doen met een kwaliteitswapen. Dit soort schade heeft volgend effect:

- schade zoals normaal wordt gedaan met dat wapen
- 1 punt mana van elke kleur weg

Zelf zal de gebruiker echter ook 1 punt mana van elke kleur moeten betalen. De persoon kiest zelf wanneer hij magische schade uitdeelt. Hij/zij meldt dit door bij elke slag luidop 'Magisch' te roepen.

Opmerking: naast "Breek" is "Magisch" de enige andere roepterm die geuit kan worden bij een gevecht.

Magie

Manticore zou niet Manticore zijn zonder magie. De grondslag van magie op Manticore is de mana. Door mana te gebruiken kan iemand een spreuk uiten en aldus aan magie doen.

Op Manticore beschikt men over 3 mana poelen (rood, geel en blauw). Elke keer men een spreuk gebruikt zal de gepaste mana poel verminderen. Indien een mana poel op nul komt val je bewusteloos. Na 5 minuten is je personage dood.

Indien alle 3 manapoelen op nul komen ben je dood (dan kunnen enkel de Goden je nog redden).

Elk personage start met 5 mana van elke kleur. Wanneer je onder 3 mana in 1 van de kleuren zakt zal je je misselijk voelen (= geel mana onder 3), hartpijn (= rode mana onder 3) of hoofdpijn (= blauwe mana onder 3) hebben. Hard lopen, lustig in een gevecht er op loshakken zal er dan ook niet meer inzitten. Je speelt dit uiteraard uit. Fairplay aub :-)

Er zijn verschillende soorten magie en dit in verschillende niveau's. De algemene regel qua magie is dat de manakost prijs gelijk is aan het niveau.

Om een verschil te hebben tussen lage en hoge niveau magiërs, zullen er spreuken zijn die voor een hoge niveau magiër een extra effect geven.

Voorbeeld: *"Magisch licht (Destructie niv 1): magiër kan zaklamp gebruiken om licht te maken, duurtijd: 1 periode of tot magiër het licht uitdoet. Destructie niveau 3 effect: duurtijd is 1 periode, magiër kan onbeperkt aan en uit doen tijdens deze periode."*

Dus in bovenstaand geval, zal een magiër die beschikt over de vaardigheid Destructie III een uitgebreider effect hebben voor de spreuk Magisch Licht.

Om aan magie te kunnen doen heb je een aantal zaken nodig:

- magie vaardigheden
- mana
- spreukenboek (= magiefocus)

Het spreekt voor zich dat je vaardigheden nodig hebt om aan magie te doen, net zoals je vaardigheden nodig hebt om met een zwaard te kunnen vechten.

Mana, zoals al gezegd, is de essentie van je magie, hiermee “betaal” je de “prijs” om een spreuk te doen. Bepaalde spreuken kunnen ook extra componenten vereisen (catalysators genoemd), zonder die catalysator zal je die spreuk niet kunnen doen of heeft de spreuk een zwakker effect.

Een magiër heeft natuurlijk ook spreuken nodig om aan magie te doen en deze worden verzameld in een **binnenspel** spreukenboek. **Zonder gebonden spreukenboek kan je geen spreuken doen**, hierop bestaan uitzonderingen (zie later).

Je gebonden spreukenboek is ook je magiefocus. Dit wil zeggen dat alle effecten op je magiefocus impact hebben op je spreukenboek.

Men mag maar 1 gebonden spreukenboek hebben. Ook al loopt men rond met 10 spreukenboeken zal men maar uit 1 spreukenboek kunnen casten. Deze keuze kan m'n tijdens een evenement enkel wijzigen indien men een ritueel uitvoert (vereist de vaardigheid “Binden spreukenboek”).

Gezien het bovenstaande is het dus perfect mogelijk om een spreukenboek van iemand te stelen en alzo zorgen dat die persoon niet meer beschikt over haar spreukenkennis.

Maar priesters/magiërs weten al lang dat er zoiets bestaat als een reserve magiefocus. Dit is een rune die een priester/magiër op zijn lichaam laat zetten (of zelf zet) en die in geval van nood dienst kan doen als magiefocus.

Zonder spreukenboek kan je echter nog steeds geen magie doen. Daarom is de reserve magiefocus ook voorzien van een aantal ‘slots’ waarin de priester/magiër bij het aanbrengen van de reserve magiefocus spreuken kan insteken (priester/magiër betaalt mana van de spreuk voor het insteken van spreuken in de slots).

Dit aantal slots wordt bepaald door het magie niveau van de priester/magiër die de reserve magiefocus rune plaatst.

Dus wanneer een priester/magiër zonder haar spreukenboek is, kan zij nog steeds magie via de reserve magiefocus doen. Doch **enkel** de spreuken die in de slots zitten. Bij gebruik van zo'n spreuk is het slot NIET leeg, maar betaal je wel de mana van de spreuk. Een nieuwe spreuk in een slot steken kost de standaard kost van die spreuk.

Er bestaan uiteraard ook spreuken die zorgen dat een spreukenboek beveiligd is tegen het ontvreemden ervan.

Voorbeeld

Gianni is destructiemagiër en laat door Ghaït, een priester van Borconfax, een reserve magiefocus plaatsen. Ghaït is een niveau 4 priester van Borconfax en kan 3 slots voorzien in de magiefocus. Gianni kiest 3 spreuken uit zijn spreukenboek en betaalt voor elk van die spreuken de manakost van de spreuk. Beiden gaan naar spelkot en Gianni krijgt een gelamineerd kaartje met daarop de spreuken die hij in de reserve magiefocus heeft gestoken.

Later wordt Gianni zijn spreukenboek ontvreemd en beschikt hij vanaf dan slechts over de 3 spreuken die in zijn reserve magiefocus steken. Bij gebruik van deze spreuken betaalt Gianni zoals gewoonlijk de manakost van de spreuk, en de spreuken blijven in de slots zitten (ze verdwijnen dus niet na gebruik).

Opmerking: een priester/magiër kan slechts 1 reserve magiefocus hebben. Jezelf vol zetten

met magiefocus runes is dus geen optie.

Wat moet je als magiër doen als je je spreukenboek bent kwijt gespeeld? Wel je kan dan een nieuw spreukenboek samenstellen. Al je gekende spreuken zitten (voor een beperkte periode) in je onderbewust geheugen en kan je terug in een nieuw boek neerschrijven. Hiervoor heb je nodig: 1 spreukenboek, 1 potje magische inkt en je dient per spreuk de mana te betalen.

Tijdens een evenement kan je met die zaken **per periode** (een periode is de tijd tussen 2 maaltijden) **1 spreuk** in je nieuwe spreukenboek **overschrijven**. Na het evenement waar je je spreukenboek bent verloren kan je maar een beperkt aantal spreuken van dit verloren spreukenboek in je nieuwe spreukenboek overschrijven:

- 5x niveau 1 spreuken
- 4x niveau 2 spreuken
- 3x niveau 3 spreuken
- 2x niveau 4 spreuken
- 1x niveau 5 spreuk

Alle andere spreuken ben je dan kwijt (tot je ze terug aanleert of je oude spreukenboek terugvindt en terug aan je bindt).

Dus op het einde van het evenement rap je spreukenboek aan een maat geven zal niet zorgen dat jij het volgende evenement met een kopie van je oude spreukenboek kan beginnen.

Opmerking: er bestaan uiteraard spreuken/runes om een spreukenboek te beschermen tegen diefstal. Spreukenboeken met zo'n bescherming zullen op het eerste blad het effect voor de dief/vinder hebben staan. Het is aan de eerlijkheid van de 'vinder' om het effect uit te spelen.

Magiër pur-sang vs priester

Magie is eigenlijk opgesplitst in 2 delen: pure magie en rituelen.

Magie en rituelen zijn 2 verschillende vormen om met mana om te gaan. De ene gebruikt mana vanuit een "wetenschappelijk" standpunt, de andere gebruikt mana via de Goden. Het is dus onmogelijk om beide vormen te combineren.

Voor priesters/paladijnen is het belangrijk om een Godheid te kiezen die men dient. Het is speltechnisch toegestaan om rituelen van meerdere Goden te doen, maar weet dat wereldgewijs de Goden jaloers kunnen zijn, zeker als je Goden van een ander pantheon zou aanhangen. Zo is een combinatie van Medista en Kalida speltechnisch ok, maar beide Godinnen kunnen elkaar niet uitstaan, dus wie een priester van beide wil zijn, heeft een reële kans om de vloek van één of beide Godinnen over zich uit te roepen!

Aan andere kant komen Bruon en Mechnar goed overeen (zelfde pantheon), dus is zo'n combinatie wereldgewijs beter te doen.

Om Paladijnen/krijgsmagiërs toe te laten kan iemand vaardigheden van vechtspecialisatie combineren met rituelen/magie (zie vaardigheden onderaan). Maar men kan dan maximaal niveau 2 spreuken/rituelen doen. Een paladijn/krijgsmagiër kan dus nooit rituelen/spreuken van niveau 3 of hoger doen.

Een ander verschil tussen magie en rituelen is ook dat de spreuken van een magiër vooral op de magiër zelf effect zullen hebben, terwijl de rituelen van een priester meer effect zullen hebben op volgelingen van die priester.

Als we hier spreken over magiër/magie zonder een priester/ritueel te vermelden, dan spreken we over beide gevallen. Enkel wanneer er een verschil is zal dat vermeld worden.

Spreuken aanleren

Als magiër is er natuurlijk niets leuker dan spreuken aan te leren. Hiervoor bestaan echter volgende regels:

- de leraar doet de spreuk 2x voor (en betaalt er de mana voor): alle 2 spreuken hebben effect
- de leerling doet de spreuk 1x na (en betaalt er de mana voor): spreuk mislukt
- nadat de leerling de spreuk heeft kunnen nadoen **moet** de leerling (binnenspel) de spreuk in haar spreukenboek neerschrijven (rollenspel). Hiervoor betaalt de leerling geen extra manakost, maar dient de leerling wel magische inkt te voorzien (die opgebruikt is nadat de spreuk is overgeschreven)
- na dit alles komen leerling en meester naar het spelersspelkot, tonen ze aan spelleiding dat ze de manakost hebben geschraapt, overhandigen de magische inkt en verkrijgt de leerling uiteindelijk een afgeprinte versie van de spreuk

OF

- als magiër heb je de beschikking over een ander spreukenboek/spreukenrol en je schrijft voor **2x** de manakost + magische inkt de spreuk in een spreukenboek. De spreuk verdwijnt echter uit het originele spreukenboek/spreukenrol is kapot!
- hierna ga je naar spelkot waarbij de spreuk uit het originele spreukenboek wordt gehaald/geschraapt / spreukenrol wordt afgegeven en krijgt je de spreuk voor in het andere spreukenboek

OF

- als magiër heb je de beschikking over een ander spreukenboek/spreukenrol en je schrijft voor **3x** de manakost + magische inkt de spreuk in een spreukenboek. De spreuk verdwijnt **niet** uit het originele spreukenboek/spreukenrol blijft intact en bruikbaar!
- hierna ga je naar spelkot en krijgt je de spreuk voor in het spreukenboek

OF

- je hebt een spreukenboek '*gevonden*' en je maakt van dat spreukenboek je nieuwe magiefocus (vereist de nodige vaardigheid).

Opmerkingen

Je moet ten alle tijden wel de spreuk die je leert kunnen (d.w.z. de nodige vaardigheden hebben) om ze te leren/over te schrijven.

Om van een spreukenrol te kunnen kopiëren dien je uiteraard te beschikken over de vaardigheid om spreukenrollen te kunnen lezen.

Het is toegestaan dat spelers hun spreukenboek volledig overschrijven met de hand om also een mooi visueel exemplaar te hebben. Daarnaast dienen ze wel een boek te hebben met

de afgeprinte versies (die ze dan buitenspel mogen bijhouden en uiteraard NIET gaan gebruiken indien hun handgeschreven versie 'ontvreemd' wordt in het spel).

Opmerking: het bovenstaande geldt uiteraard ook voor rituelen.

Catalysator

Sommige spreken kunnen een catalysator vereisen om (a) de spreuk sterker te maken of (b) de spreuk te kunnen doen. In het eerste geval kan je spreuk doen zonder de catalysator maar zal het een zwakkere variant zijn, terwijl in het tweede geval je de spreuk niet kan doen zonder die catalysator.

Klassiek voorbeeld hiervan is Alchemie. Om een magisch brouwsel te maken heb je b.v. kruiden nodig die men in het spel kan vinden/kopen. Maar niet alleen Alchemie gebruikt een catalysator, zo zal men voor o.a. bepaalde Duistermagie ook een catalysator nodig hebben. Het zal telkens uitdrukkelijk op de spreuk vermeld worden of de spreuk een catalysator nodig heeft en of die catalysator een optie is of niet.

Vaardigheden

Om een personage kleur te geven kan men kiezen uit een lijst van vaardigheden. Deze vaardigheden laten dan toe dat je personage iets extra kan. Zo laat de vaardigheid “1H-wapens” toe om met éénhandige wapens te vechten.

Sommige vaardigheden laten toe om zaken te maken, deze noemen we ambachtsvaardigheden. Met een ambachtsvaardigheid kan men enkel tussen events iets maken. Tijdens een evenement kan men met die vaardigheid enkel iets maken indien vereist door scenario, dit zal ook het nodige rollenspel vereisen.

Ervaringspunten

Elke speler start een personage met 10 ervaringspunten (EP). Elk evenement krijg je 1 EP bij om nieuwe vaardigheden aan te kopen. Maar om de kloof tussen beginnende personages en ‘oude’ personages niet te groot te maken zal men naar verloop van tijd minder EP krijgen per evenement. Het kan zijn dat een personage op een bepaald moment zelfs geen EP meer bij krijgt, maar dat is op het moment van dit schrijven nog niet aan de orde. Na 5 overleefde evenementen zal men nog maar 0,5 EP per evenement.

Op deze manier groeit een personage snel in het begin, maar vertraagt dit naarmate het personage langer overleefd. Alzo hoeven wij voor de hogere niveau spelers geen super-sterke monsters in het spel sturen die door de lage niveau spelers amper geraakt kunnen worden. Zo blijft het interessant voor iedereen.

Vaardigheidslijst

Hieronder volgt de lijst van vaardigheden waaruit men kan kiezen. Op de vaardigheden voor figuranten na, staan hier alle mogelijke vaardigheden die men als speler kan kiezen.

Algemene vaardigheden

Alle vaardigheden die door iedereen altijd gekozen kunnen worden

Spreken algemene taal	Kost: 1
Je kan de algemene taal spreken.	
Gratis indien moedertaal	
Spreken oude taal	Kost: 1
Je kan de oude taal spreken.	
Gratis indien moedertaal	
Lezen en schrijven algemene taal	Kost: 1
Je kan in de algemene taal lezen en schrijven.	
Vereiste voorkennis: Spreken algemene taal	
Oud schrift	Kost: 1
Je kan de oude taal lezen en schrijven.	
Vereiste voorkennis: Spreken oude taal	
Geruchten	Kost: 1

Elk evenement krijg je algemene geruchten

Geografie

Kost: 1

Elk evenement krijg je informatie over het gebied waar het spel doorgaat

Wereldkennis

Kost: 1

Je krijgt uitgebreide kennis van de politieke situatie in de wereld, incl. updates als er iets wijzigt

Connecties met onderwereld

Kost: 1

Je hebt connecties met iemand in de onderwereld. Dit is bij de start nooit met een leidinggevende, kan door rollenspel verbeteren.

Geeft ook toegang tot een zwarte markt (= andere prijslijst met illegale of moeilijk te verkrijgen goederen)

Bij start is dit altijd met iemand van je thuisland.

Connecties met politieke/adellijke kringen

Kost: 1

Je hebt connecties met iemand in politieke/adellijke kringen. Dit is bij de start nooit met een leidinggevende, kan door rollenspel verbeteren.

Bij start is dit altijd met iemand van je thuisland.

Handelen I-V

Kost: 1/niv

Laat toe op om zaken aan te kopen tussen 2 events aan lagere prijs (doorgaans 10% korting/niveau).

Hoe hoger het niveau hoe beter de korting men krijgt op aan te kopen zaken.

Barden liederen

Kost: 1

Laat toe om via muziek (zang of instrument) effecten teweeg te brengen. Deze effecten kosten blauwe mana.

Men start met 1 effect naar keuze (zie lijst later), extra effecten kunnen enkel tijdens het spel aangeleerd worden.

Zakkenrollen

Kost: 1

Je kan door middel van stickers, binnenspelzaken stelen uit personen hun zakken, tassen, ...

Je meldt aan een figurant bij wie en waar je de sticker hebt geplakt en die zal dan discreet 1 item uit je doelwit zijn/haar tas/zak/... halen en het je dan discreet bezorgen.

Als de sticker ondertussen is losgekomen of ontdekt door je doelwit mislukt het zakkenrollen (maar ben je niet betrapt).

Keelsnijden

Kost: 1

Als je achter iemand staat, een dolk voor diens keel kan zetten en dan 'Keelsnijden' fluisteren, kan je iemand direct op 0 levenspunten brengen.

Gedragen maliënkappen en/of gesloten helmen en/of pantser/maliën kragen kunnen hiertegen bescherming bieden (maw Keelsnijden werkt niet).

Veldhulp

Kost: 1

Men kan iemand onderzoeken en nagaan hoe de status van de levenspunten en mana is. Verder kan men iemand met 0 levenspunten stabiliseren voor 15 minuten (daarna sterft de persoon indien niet genezen tot minimum 1 levenspunt).

Dit vereist op z'n minst wat verbanden/windels.

Chirurgie I-V

Kost: 1/niv

Laat toe om via chirurgische technieken 1 levenspunt/niveau te genezen.

Dit kan maximaal 1x per periode per persoon.

Op niveau 1 kan men infecties weg snijden (doet 1 punt schade)

Op niveau 3 kan men ook afgehakke ledematen weer aannaaien (mits het origineel stuk ook voorhanden is én er maximaal 10 minuten tussen afhakken en aannaaien is)

Vereiste voorkennis: Veldhulp

Ambacht vaardigheden

Deze vaardigheden zijn opgesplitst in twee soorten: zaken herstellen en zaken maken.

Herstellen

Deze vaardigheden laten toe, mits verplichte binnenspel herstel kit (door deelnemer zelf te voorzien), om voorwerpen te herstellen. Het is verplicht om dit herstellen realistisch uit te spelen. Het is ook verplicht dat bij het herstellen van pantsers dat het pantser niet meer gedragen wordt door een persoon. Wil een deelnemer zijn/haar pantser niet uitdoen om het te laten herstellen, dan kan het gewoon niet hersteld worden.

Herstellen duurt minimaal zo'n 10 minuten per te herstellen voorwerp.

Herstellen wapens en schilden

Kost: 1

Je kan kwaliteit wapens (niet buskruit wapens) en schilden herstellen.

Herstellen buskruit wapens

Kost: 1

Je kan kwaliteit buskruit wapens herstellen.

Herstellen leder en gemengd pantser

Kost: 1

Je kan kwaliteit leder en gemengd pantser herstellen.

Herstellen metalen pantser

Kost: 1

Je kan kwaliteit metalen pantser herstellen.

Maken

Het maken van voorwerpen is (op alchemie en herbalisme na) enkel te doen tussen events. Dit om de organisatie te ontlasten van de administratie hiervan. Zodat zij zich volledig kan focussen op het in goede banen leiden van het spel.

Bij aanvang van het komende evenement (minimum 2 weken op voorhand) geeft men aan de organisatie door wat men gemaakt heeft, zodat de nodige gelamineerde kaartjes kunnen voorzien worden. Het is echter aan de deelnemer om de items (b.v. een zwaard of pantser) zelf te voorzien.

Het is echter mogelijk dat voor scenario redenen, er iets gemaakt moet worden op het evenement zelf. Maar dat zal dan ook vanzelf wel duidelijk worden.

Om te zorgen dat de markt niet overspoeld wordt met Kwaliteit items, hebben ze allen een vervaldatum. :-)

Niet-kwaliteit voorwerpen vervallen na 1 evenement en kunnen geen magische

eigenschappen krijgen! Maar je kan elk evenement niet-kwaliteit voorwerpen zo meenemen zonder er binnenspel voor te moeten betalen.

Kwaliteit voorwerpen gaan 3 evenementen mee.

Bepaalde ambachtslieden zijn grootmeester in hun vak en kunnen items maken die onbreekbaar zijn en dus niet vervallen. Dit vergt echter zoveel tijd en aandacht, dat de ambachter in totaal 10 ambachtscredits zal moeten spenderen (dit mag betaald worden over meerdere evenementen). Dit moet echter wel op voorhand gemeld worden, dus achteraf niet-gebruikte ambachtscredits opnemen gaat niet.

Vuurwapens bestaan enkel in kwaliteit (en men kan er dus **nooit** een niet-kwaliteit versie van hebben). Ze vergaan zoals alle kwaliteitswapens na 3 evenementen.

Maken K wapens en schilden

Kost: 1

Je kan tussen 2 events kwaliteit wapens en schilden maken.

Je kan telkens 1 voorwerp maken per ambacht credit.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Vereiste voorkennis: Herstellen wapens en schilden

Maken K buskruit wapens

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 1 kwaliteit buskruit wapen maken per ambacht credit.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Vereiste voorkennis: Herstellen buskruit wapens

Maken buskruit

Kost: 2

Je kan tussen 2 events 3 buskruit cartridges maken per ambacht credit.

Dit is tot nader order enkel mogelijk indien het spelerspersonage tot de De Santo clan hoort.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Maken K leder en gemengd pantser

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 1 kwaliteit leder of gemengd pantser maken per ambacht credit.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Vereiste voorkennis: Herstellen leder en gemengd pantser

Maken K metalen pantser

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 1 kwaliteit metalen pantser maken per ambacht credit.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Vereiste voorkennis: Herstellen metalen pantser

Maken K juwelen

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 1 kwaliteit juweel maken per ambacht credit.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Glasblazen

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 2 potion potjes maken per ambacht credit.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Perkament maken

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 3 perkament papieren maken per ambacht credit.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Sloten maken

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 2 niv I sloten maken per ambacht credit.

Niveau 2 slot kost 1 ambacht credits/stuk

Niveau 3 slot kost 2 ambacht credits/stuk.

Hoe hoger het nivea van het slot, hoe moeilijker te breken.

Sloten kunnen enkel op deuren en kisten geplaatst worden.

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Vallen maken

Kost: 1

Je kan tussen 2 events 1 val maken per ambacht credit, die tijdens het evenement geplaatst kunnen worden.

Door rollenspel kan je complexere vallen leren maken

Deze vaardigheid geeft op zich al 1 ambacht credit.

Ambachtcredits I-V

Kost: 1/niv

Per niveau krijg je een extra ambacht credit.

Maken Herbalisme I-IV

Kost: 1/niv

Je kan tijdens een evenement niet-magische potions maken.

Herbalisme I zal eveneens ook de nodige kennis over planten bevatten.

Vechtvaardigheden

Deze vaardigheden zijn opgesplitst in twee soorten: basis en specialisatie.

Basis**1H vechten**

Kost: 1

Laat toe om met alle soorten éénhandige wapens te vechten

2H vechten

Kost: 1

Laat toe om met alle soorten tweehandige wapens te vechten

Afstandswapens

Kost: 1

Laat toe om met een handboog of kruisboog te schieten

Buskruit schieten

Kost: 1

Laat toe om met een pistool, blunderbus of musket te schieten

Pantser dragen - licht pantser

Kost: 1

Laat toe om maximaal een gemengd pantser te dragen

Schildgebruik

Kost: 1

Laat toe om een schild te gebruiken

Schild heeft 30 punten

Vechtspecialisatie

Vaardigheden van deze lijst zijn enkel toegankelijk indien met niet hoger dan niveau 2 heeft in magie of rituelen.

Combinatievechten	Kost: 1
Laat toe om met twee 1H-wapens te kunnen vechten (1 in elke hand)	
Combinatieschieten	Kost: 1
Laat toe om met twee 1H afstandswapens te kunnen vechten (1 in elke hand)	
Vereiste voorkennis: Afstandswapens of Buskruit schieten	
Pantser dragen - zwaar pantser	Kost: 1
Laat toe om een maliën of plaatpantser te dragen	
Vereiste voorkennis: Pantser dragen - licht pantser	
Pantsers combineren I	Kost: 1
Laat toe om 2 verschillende types pantsers samen te dragen	
Pantsers combineren II	Kost: 1
Laat toe om 3 verschillende types pantsers samen te dragen	
Vereiste voorkennis: Pantsers combineren I	
Pantser specialisatie I-V	Kost: 1/niv
Je totale aantal pantserpunten worden met 1 verhoogt. Deze gaan eerst weg in een gevecht en moeten niet hersteld worden.	
Schildspecialisatie	Kost: 2
Je schild is onbreekbaar voor normale schade.	
Magische schade doet dus nog wel schade.	
Vereiste voorkennis: Schildgebruik	
Breek	Kost: 3
Enkel met een 2H hamer, 2H bijl of 2H knots	
Mits het roepen van "Breek" voor het slaan, kan je een schild of pantser breken.	
Dit kost 1 punt rode mana per 'breek'.	
Niet-kwaliteitsschilden/-pantsers kunnen niet hersteld worden. Kwaliteit items dienen hersteld te worden alvorens ze weer bruikbaar zijn.	
Pantsers worden in lagen van buiten naar binnen gebroken, indien men beschikt over pantser combineren.	
Vereiste voorkennis: 2H vechten	
Lichaamstraining I-V	Kost: 1/niv
Je krijgt 1 extra levenspunt per niveau	
Blindvechten	Kost: 2
Men mag indien verblind de ogen open houden, doorvechten en zich verplaatsen.	
Eens de onzichtbare meer dan 5m verwijderd is kan men die niet meer achtervolgen.	

Manavaardigheden

Rituelen en magie kunnen niet verstoord worden doordat de magiër schade krijgt. De priester/magiër is zo getraind dat hij/zij hier geen hinder aan ondervinden. Enkel indien ze tijdens de incantatie/ritueel bewusteloos geraken zal het ritueel of de spreuk geen effect hebben.

Basis

Mana Rood I-V	Kost: 1/niv
----------------------	-------------

Je krijgt 3 extra rode mana per niveau

Mana Geel I-V

Kost: 1/niv

Je krijgt 3 extra gele mana per niveau

Mana Blauw I-V

Kost: 1/niv

Je krijgt 3 extra blauwe mana per niveau

Manatransformatie

Kost: 1

Je kan eigen mana van kleur veranderen

Mana-overdracht

Kost: 1

Je kan eigen mana overdragen naar één persoon (eigen keuze). Dit gebeurt via aanraking. Persoon die de mana ontvangt hoeft niet bij bewustzijn te zijn.

Mana-lezen

Kost: 1

Mits het aanraken van je doel kan je na 10 tellen discreet vragen wat de mana waarden van je doel zijn. Tijdens die 10 tellen moet je het contact bewaren.

Spreukenrollen lezen

Kost: 1

Je kan een spreukenrol analyseren om te zien wat die doet en je kan de spreukenrol ook gebruiken (mits betalen van de vereiste mana).

Na gebruik gaat een spreukenrol kapot (en geef je die af aan een figurant)

Spreukenrollen maken

Kost: 1

Je kan een spreuk uit je gebonden spreukenboek op een perkament vel kopiëren. Hiervoor heb je nodig: magische inkt en perkament papier.

Je betaalt de kost van de spreuk.

Hierna ga je naar spelkot en overhandig je het perkament en magische inkt. In ruil krijg je je spreukenrol.

Magieresistentie I

Kost: 2

Stop het effect van 1 spreuk / event op jezelf

Vereiste voorkennis: niveau 2 rituelen/magie

Magieresistentie II

Kost: 2

Stop het effect van 1 extra spreuk / event op jezelf

Vereiste voorkennis: Magieresistentie I + niveau 3 rituelen/magie

Binden spreukenboek

Kost: 1

Laat toe om een nieuw spreukenboek als magiefocus aan jezelf te binden.

- Je moet 1 periode lang met je nieuwe spreukenboek rondlopen.

- Je moet vervolgens een ritueel doen (uitbeelding laten we over aan rollenspel) van minimaal 5 minuten.

- Je betaalt 2 mana voor elke spreuk die je niet in de oude spreukenboek had.

- Je betaalt extra 1 mana voor elke spreuk (ook die spreuken die je al kon) die hoger of gelijk is dan je maximale magie niveau.

Indien je een leeg spreukenboek gaat binden zal je dus geen mana moeten betalen.

Mana offer ritueel Rood

Kost: 1

Laat toe om een mana offer ritueel te doen. Men kan door het offeren + opeten van het hart van een net overleden menselijke persoon rode mana herwinnen dat gelijk staat aan het aantal rode mana dat die persoon had bij overlijden. Dit kan men maar

1x per 'lijk' doen.

Men kan niet meer mana krijgen dan dat men maximaal kan hebben.

Mana offer ritueel Geel

Kost: 1

Laat toe om een mana offer ritueel te doen. Men kan door het offeren + opeten van de lever van een net overleden menselijke persoon gele mana herwinnen dat gelijk staat aan het aantal gele mana dat die persoon had bij overlijden. Dit kan men maar 1x per 'lijk' doen.

Men kan niet meer mana krijgen dan dat men maximaal kan hebben.

Mana offer ritueel Blauw

Kost: 1

Laat toe om een mana offer ritueel te doen. Men kan door het offeren + opeten van de hersenen van een net overleden menselijke persoon blauwe mana herwinnen dat gelijk staat aan het aantal blauwe mana dat die persoon had bij overlijden. Dit kan men maar 1x per 'lijk' doen.

Men kan niet meer mana krijgen dan dat men maximaal kan hebben.

Rituelen

Deze vaardigheden zijn niet combineerbaar met Magie vaardigheden.

Je start op niv 1 met 4 rituelen, op niv 2 met 3, niv 3 geeft 2 en niv 4 geeft 1 ritueel.

Andere zal je tijdens spel moeten leren

Rituelen Mechnar I-IV

Kost: 1/niv

Je kan Mechnar rituelen van het betreffende niveau.

Rituelen Bruon I-IV

Kost: 1/niv

Je kan Bruon rituelen van het betreffende niveau.

Rituelen Borconfax I-IV

Kost: 1/niv

Je kan Borconfax rituelen van het betreffende niveau.

Rituelen Kalida I-IV

Kost: 1/niv

Je kan Kalida rituelen van het betreffende niveau.

Rituelen Amn-Zorax I-IV

Kost: 1/niv

Je kan Amn-Zorax rituelen van het betreffende niveau.

Rituelen Medista I-IV

Kost: 1/niv

Je kan Medista rituelen van het betreffende niveau.

Manaritueel Rood

Kost: 1

Laat toe om 2x per dag een manaritueel gewijd aan Mechnar of Bruon te doen. Dit ritueel duurt minimaal 15 minuten. De priester zal na dit ritueel evenveel rode mana bij krijgen als het aantal aanwezige geloven. De priester zelf telt ook mee.

Manaritueel Geel

Kost: 1

Laat toe om 2x per dag een manaritueel gewijd aan Borconfax of Kalida te doen. Dit ritueel duurt minimaal 15 minuten. De priester zal na dit ritueel evenveel gele mana bij krijgen als het aantal aanwezige geloven. De priester zelf telt ook mee.

Manaritueel Blauw

Kost: 1

Laat toe om 2x per dag een manaritueel gewijd aan Amn-Zorax of Medista te doen. Dit ritueel duurt minimaal 15 minuten. De priester zal na dit ritueel evenveel blauwe mana bij krijgen als het aantal aanwezige geloven. De priester zelf telt ook mee.

Opmerking1: het aantal mana dat een priester zo krijgt mag boven het maximum gaan van de priester. Echter deze extra mana dient dan direct gebruikt te worden tijdens het ritueel of maximaal 5 minuten na het ritueel.

Opmerking 2: een gelovige is iemand die gelooft in de God/Godin waarvoor men het ritueel doet. Niet een 'voorbijganger' die je even vraagt mee in de cirkel te staan. :-)

Magie

Deze vaardigheden zijn niet combineerbaar met Rituelen vaardigheden

Je start op niv 1 met 4 spreuken, op niv 2 met 3, niv 3 geeft 2 en niv 4 geeft 1 spreuk.

Andere zal je tijdens spel moeten leren

Destructie I-IV Kost: 1/niv

Je kan destructie spreuken van het betreffende niveau.

Genezing I-IV Kost: 1/niv

Je kan genezing spreuken van het betreffende niveau.

Rune I-IV Kost: 1/niv

Je kan rune spreuken van het betreffende niveau..

Alchemie I-IV Kost: 1/niv

Je kan alchemie spreuken van het betreffende niveau.

Duistermagie I-IV Kost: 1/niv

Je kan duistermagie spreuken van het betreffende niveau.

Spritmagie I-IV Kost: 1/niv

Je kan spritmagie spreuken van het betreffende niveau.

Manameditatie Rood Kost: 1

Laat toe om 2x per dag 3 rode manapunten/niveau Destructie OF Genezing (niet beide) te herwinnen na 15 minuten meditatie.

Men kan niet meer mana herwinnen dan dat men maximaal kan hebben.

Manameditatie Geel Kost: 1

Laat toe om 2x per dag 3 gele manapunten/niveau Rune OF Alchemie (niet beide) te herwinnen na 15 minuten meditatie.

Men kan niet meer mana herwinnen dan dat men maximaal kan hebben.

Manameditatie Blauw Kost: 1

Laat toe om 2x per dag 3 blauwe manapunten/niveau Duistermagie OF Spiritmagie (niet beide) te herwinnen na 15 minuten meditatie.

Men kan niet meer mana herwinnen dan dat men maximaal kan hebben.

Het aantal te herwinnen mana met Manameditatie verhoogt dus automatisch als men een hoger niveau magie kan van de vermelde magie school. Dus iemand met Manameditatie Geel en Rune niv 3 zal dus 2x 9 gele mana per dag kunnen herwinnen. Als die persoon ook nog Alchemie niv 3 heeft, blijft het totaal op 2x 9 gele mana / dag :-)