



Het Nieuwe Testament

Versie 15/09/2019

Versie 19/09/2019

Versie 01/10/2019

HET NIEUWE TESTAMENT	1
1 DE BASISREGELS	4
I. De verschillende groeperingen.....	4
De spelleiding.....	4
De crew	4
De figuranten.....	4
De spelers	4
II. Reglement	5
III. Testament begrippen.....	6
Incheck	6
Outcheck	6
Spelkot	6
Binnenspel.....	6
Buitenspel.....	6
Periode	6
Lost.....	7
Time Stop	7
Time In.....	7
Time Freeze.....	7
Time Slip.....	7
Charactersheet.....	7
Stats	7
Onzichtbaarheidslint.....	8
Magie	8
Mana.....	8
Spreuken (-boek).....	8
Incantatie	9
Talisman en ringen.....	9
Scrolls.....	9
Energie	10
Liturgieën (-boek)	10
Diagrammen (-bundel).....	10
Recepten (-bundel).....	10
Technieken	11
Potions.....	11
Giffen	11
Zuren/Gas.....	11
Vuurwapens.....	11
Moneyroll.....	12
Loot	12
Rugzak	12
Episch Niveau en speciale vaardigheden	12
Kwaliteit Items	12
Herstelling pantser.....	13
Vallen	13
Handelsgilden.....	14
Maximum speler niveau	14
2 HET SPELSYSTEEM	15
I. Eigenschappen	15
II. Vaardigheden	15
III. Start speler personage.....	16

IV. De tabellen	16
Levenspuintabel.....	16
Pantsertabel	17
Schadetabel	17
Manatabel.....	18
Energietabel.....	18
V. Religie & Magie	19
Pantheon	19
Liturgieën in naam van andere goden	19
VI. Rassen & Klassen	21
VII. De vaardigheden	22
ALGEMENE VAARDIGHEDEN	22
AMBACHTSVAARDIGHEDEN	26
Mentale Ambachtsvaardigheden	26
Fysieke Ambachtsvaardigheden	26
KRIJGSKUNSTVAARDIGHEDEN	34
MAGIEVAARDIGHEDEN	39
ULTIEME VAARDIGHEDEN	43
IX. Basis Diagrammenlijst	46
X. Basis Receptenlijst	53
XI. Basis Liturgiënlijst	54
XII. Basis Magielijst	61
XIII. Basis Techniekenlijst	69

1 De Basisregels

Testament is een Live Action Rollenspel dat zich afspeelt in een middeleeuwse fantasiesetting. Het spel begint op vrijdagavond en eindigt op zaterdag.

I. De verschillende groeperingen

Op het evenement zelf heb je vier verschillende groepen mensen rondlopen.

De spelleiding

Zij hebben tijdens het evenement de leiding en nemen alle beslissingen. Een merkwaardig weetje over deze mensen is dat zij altijd gelijk hebben, zelfs al lijkt het niet zo. De spelleiding behoort ook tot de crew.

De crew

Deze mensen zetten zich samen met de spelleiding in voor het goede verloop van het weekend en spelen een belangrijke maar vaak over het hoofd geziene rol. Zij houden de herberg open, koken het eten, helpen mee met de opbouw (en afbraak) van de locatie. Zij steken ook een tandje bij met de in- en outcheck, het maken van de kostuums enzovoort.

De figuranten

Zij spelen een door de spelleiding opgelegde rol. Hiervoor krijgen zij een kostuum, rolbeschrijving en een wapen van spelleiding. Vaak worden zij fysiek en mentaal mishandeld door de spelleiding, die de nodige nukken blijken te hebben.

Geen gemakkelijke taak maar wel eentje dat enorm wordt geapprecieerd door iedereen, zowel spelers als spelleiding. Ontelbare keren wachten zij uren in de gietende regen in één of ander onnozel kostuumpje tot de spelers voorbij komen en hun genadeloos... negeren, of op een klein hoopje timmeren, of vierkant uitlachen (afhankelijk van het kostuum), of gillend van angst ervan wegllopen (ook afhankelijk van het kostuum). Het enige waar zij zich kunnen aan troosten is dat er nog één groep is die er nog vele malen slechter aan toe is dan zij, namelijk...

De spelers

Spelers of Helden zoals ze zichzelf plegen te noemen.

Deze vormen de hoofdrolspelers in het verhaal en weten eigenlijk op voorhand niet wat er zich zal afspelen gedurende het weekend (achteraf vaak ook niet).

Zij maken een "popje" aan de hand van het spelsysteem en zijn vrij om zelf hun eigen achtergrondverhaal te verzinnen. Dit mogen zij doorsturen naar de spelleiding en deze zal hier de in mate van het mogelijke zelfs rekening mee houden (en misbruiken, zoals alleen een spelleiding dit kan). Let wel, het is mogelijk dat spelleiding aanpassingen doet of het zelfs compleet afkeurt. Check daarom ook het hoofdstuk achtergrondwereld om je popje in onze wereld te laten passen.

Spelers proberen het weekend te overleven om zo hun popje te laten sterker worden. Helaas voor hen kan het popje ook sterven. Dan kunnen zij met een nieuw personage beginnen of figurant worden. Een spelerspopje sterft wanneer de hitpoints van hun torso negatief komen te staan : torso op nul is bewusteloos, torso op -1 is dood. Een speler of figurant die bij bewustzijn is, kan niet worden vermoord door met een dolk zijn keel over te snijden. Schade op ledematen is nooit dodelijk, maar een ledemaat dat op -1 staat is zo onherroepelijk beschadigd dat geen enkele vorm van genezing nog soelaas brengt. Enkel magische regeneratie of chirurgie (of gewoonweg amputatie) biedt hier een uitkomst.

II. Reglement

-Iedere deelnemer gaat door deelname automatisch akkoord met het reglement dat door Testament is opgesteld.

-Deelnemers aan het evenement zijn minstens zestien jaar oud. Indien ze jonger zijn zullen zij vergezeld zijn van een verantwoordelijk persoon die ook actief aan het spel deelneemt, mits toestemming van de spelleiding. Personen jonger dan achttien dienen hun inschrijving te laten ondertekenen door hun ouder(s).

-Op het evenement wordt GEEN druggebruik toegestaan. Bij inbreuk op deze regel behoudt de organisatie zich het recht voor om de bevoegde instanties te verwittigen.

-Iedereen zorgt altijd voor zijn eigen eet- en slaaperief tenzij het anders wordt gemeld bij de officiële briefing een tiental dagen voor het evenement. Van figuranten wordt verwacht dat zij zwarte basiskledij voorzien en aangepast schoeisel. De rest wordt door de organisatie voorzien.

-Inschrijven kan tot één week voor het evenement of tot het maximum aantal deelnemers (steeds vermeld op het inschrijfformulier) wordt bereikt. De organisatie behoudt zich het recht voor om deze aantallen op elk moment te kunnen wijzigen.

-Je inschrijving is pas geldig als wij een ingevuld inschrijfformulier en een geldig betalingsbewijs hebben gekregen. Iemand die heeft ingeschreven en om één of andere reden niet mee kan zal zo snel mogelijk worden terugbetaald (dit kan ook na het evenement zijn).

-Het opzettelijk toebrengen van lichamelijke letsels wordt niet geduld en om deze reden is fysiek contact tijdens het evenement verboden. Enkel wanneer er “wederzijdse toestemming” is, kan er tot fysiek vechten, bv worstelen, worden overgegaan en dan nog volledig op eigen risico.

-Het vechten op het evenement gebeurt met zogenaamde latex wapens die voor aanvang van het evenement worden gekeurd door spelleiding. Indien je wapen wordt afgekeurd moet het worden weggeborgen voor de rest van het evenement. Hierover bestaat GEEN discussie, want de spelleiding heeft altijd gelijk.

De organisatie zal de deelnemer in de mate van het mogelijke van een vervangingswapen voorzien.

-Het vechten gebeurt op een rustige manier en volgens de 90° regel. Dit houdt in dat elke slag met je wapen een mooie hoek van 90° moet maken of de slag telt niet. Hou er ook rekening mee dat hoofd en edele delen geen locatie zijn en men ten alle tijden vermijdt om hierop te slaan. Meisjes hebben trouwens bijkomende edele delen, jongens...Steken met wapens is om veiligheidsredenen ook niet toegestaan. Vermijd klemmen van de wapens want dat is niet bevorderlijk voor de levensduur. Tijdens het slaan roep je de schade die je toedient. Indien je wapen extra effecten heeft, dien je dit ook te roepen, bv. 8 vergiftigd.

-Indien er tijdens het spel discussie over het vechten ontstaat, haal je er gewoon iemand van spelleiding bij. Deze zal dan een beslissing nemen over de situatie. Bedenk ook dat het maar een spel is en dat het voor iedereen moet leuk blijven.

-Iedere speler zorgt voor zijn eigen uitrusting.

De figuranten krijgen de hunne van spelleiding en worden verondersteld hier zorgvuldig mee om te springen. Bij moedwillige beschadiging van de uitrusting zal een schadevergoeding gevraagd worden.

-Vzw De Heren van Ternat behoudt zich het recht voor om deelnemers te weigeren.

III. Testament begrippen

Enkele begrippen die je tijdens een Testament weekend kan tegenkomen:

Incheck

Bij aanvang van het evenement moet elke deelnemer langs de incheck passeren om de administratie te regelen en eventueel een drankkaart te kopen.

Voor spelers is dit ook de plaats om hun uitrusting te laten controleren. Zij komen dan ook in kostuum met hun wapens naar de incheck. Deelnemers die na de start van het evenement nog arriveren kunnen in het spelkot inchecken.

Figuranten mogen zich na de incheck vrij over het spelterrein begeven. Spelers niet, zij moeten wachten tot de aanvang van het evenement.

Outcheck

Op het eind van het evenement kan men tijdens de opruim outchecken. Men kan evenwel ook eerst helpen opruimen...(waarvoor dank)

Spelers moeten bij de outcheck zowel hun ingame bezittingen (zoals geld en kruiden, schilderijen en vazen), als hun charactersheet overhandigen.

Spelkot

De plaats van waaruit het spel wordt gestuurd. Enkel toegankelijk voor figuranten en crew.

Spelers die iets nodig hebben van spelleiding moeten eerst op de deur kloppen en dan wachten tot spelleiding naar buiten komt (we beloven om jullie niet langer dan 45 minuten te laten wachten).

Een dode speler begeeft zich ook naar spelkot om een nieuw personage te maken. Een speler die "Lost" is, meldt zich ook aan bij spelleiding.

Binnenspel

Iedere speler bevindt zich tot het eind van het evenement binnenspel. We respecteren wel de nachtrust van de mensen en zelfs het ochtendhumeur van sommigen, maar verder kan een speler niet zomaar beslissen om buitenspel te gaan.

Buitenspel

Dit wil zeggen dat een persoon, een voorwerp of zelfs een volledig lokaal (tijdelijk) niet deelneemt aan het spel. Dit wordt aangeduid met een rood wit lint. Elk voorwerp of persoon met een buitenspellint is er simpelweg niet en dient dan ook genegeerd te worden.

Periode

Hierdoor wordt het evenement opgedeeld in tijdsvakken. Er zijn drie perioden : Vrijdagnacht – Periode 1 (van de aanvang tot zonsopgang) Zaterdag overdag – Periode 2 (van zonsopgang tot zonsondergang) Zaterdagnacht – Periode 3 (van zonsondergang tot einde van het evenement)

Lost

Indien een speler zijn charactersheet kwijt is of indien een speler, zonder woudlopen alleen in het bos rondwaalt, is hij “Lost”. Dan moet hij zich aanmelden aan het spelkot. De aanwezige spelleiding beslist over het lot van de speler...

Time Stop

Dit wordt door figuranten of crew geroepen om het spel kort stil te leggen om schade te noteren of als er zich een gevaarlijke situatie voordoet. Bijvoorbeeld, men is aan het vechten aan een afgrond, er komt een auto het speelterrein opgereden, enzovoort.

Tijdens een Time Stop is het ten strengste verboden voor de spelers om te bewegen (tenzij in het geval van het gevaar natuurlijk). Indien zij schade hebben opgelopen tijdens het gevecht, dienen zij hun charactersheet de hoogte in te steken en te wachten op een figurant die langs komt om de schade te noteren.

Time Stop wordt op het einde van het evenement door spelleiding geroepen om het einde van het spel aan te kondigen.

Time In

Dit wordt door figuranten of crew geroepen om het spel terug op gang te brengen na een Time Stop, Time Freeze of Time Slip.

Time In kondigt ook het begin van het evenement aan.

Time Freeze

Legt het spel stil maar enkel voor spelers. Deze dienen bij het horen van Time Freeze hun hoofd naar de grond te buigen, de ogen te sluiten, de vingers in hun oren te steken en een liedje te neuriën. (de persoon die dit heeft uitgevonden had een vreemd gevoel voor humor...) Time Freeze wordt gebruikt om gebeurtenissen die in een oogwenk gebeuren, maar fysisch niet kunnen uitgevoerd worden, te orkestreren. Bijvoorbeeld : de plotse verschijning van een geest tussen een groep spelers of een tovenaars die verdwijnt in een mistwolk. Time freeze kan enkel gebruikt worden door iemand van de spelleiding.

Time Slip

Legt het spel stil voor de spelers maar zij blijven zich bewust van wat er rondom hen allemaal gebeurt. Er is evenwel geen enkele interactie mogelijk gedurende de Time Slip.

Charactersheet

Elke speler heeft dit altijd bij zich. Hierop staan alle eigenschappen en vaardigheden die de speler heeft. Tevens wordt de sheet gebruikt om veranderingen aan zijn personage aan te duiden (deftige uitleg voor schade noteren ;-)). Indien een speler zijn charactersheet kwijt is, wordt hij als “Lost” beschouwd en moet hij zich aan het spelkot melden. De aanwezige spelleiding beslist dan verder over het lot van de speler... vroeger (het oude Testament) was je automatisch dood, er wordt gefluisterd dat dit beter was...

Stats

Bij een grote groep monsters van hetzelfde soort zullen wij niet aan iedereen een charactersheet geven. De Stats worden meegedeeld aan de leider van de groep en afgeroepen in het spelkot (enkel voor figuranten).

Onzichtbaarheidslint

Een geel zwart lint dat aanduidt dat de persoon of het voorwerp onzichtbaar zijn maar wel deelnemen aan het spel. Je ziet ze simpelweg niet door hun magische of andere speciale eigenschappen.

Magie

Het zou geen fantasiewereld zijn zonder magie natuurlijk. Maar bij gevechten durft het in het heetst van de strijd nogal eens fout gaan. Daarom volgende richtlijnen. De magiër dient luid en duidelijk zijn spreuk te incanteren, eventueel gevolgd door een korte omschrijving van het effect (Loop weg, 5 passen naar achter, Val neer, ontplof, etc...). Hij dient hierbij zijn doel duidelijk aan te duiden of aan te raken. Mocht het slachtoffer van de spreuk het effect niet uitvoeren (dit is niet moedwillig: latex masker of omsingeling door meerdere spelers willen het gehoor nogal eens parten spelen) herhaal dan even het effect of laat het slachtoffer brieven tijdens de eerstvolgende timestop.

Magie wordt bij Testament onderverdeeld in vijf magiestromen sinds het doorbreken van de magiebarrière. Vier daarvan zijn gemakkelijk hanteerbaar en een die zeer zeldzaam maar daarom ook zeer krachtig is. Omdat de hoeveelheid beschikbare magie zeer sterk vergroot is dient een magiër niet alleen meer behendig te zijn maar ook fysiek veel potenter.

Mana

Mana is een energiestroom die door elk levend organisme op de wereld vloeit. Personen met een aanleg voor magie hebben door training en studie deze weten te beheersen en kunnen deze manipuleren en dus magische effecten uitvoeren.

Er bestaan vijf magiestromen: Rode mana vertegenwoordigt destructie, groene mana vertegenwoordigt leven. Blauwe mana staat voor controle, zwarte mana voor het bundelen van necrotische energie. Als laatste is er witte mana, een zeer zeldzame, universele mana waaruit de vier andere energiestromen hun energie putten. Dit wil zeggen dat witte mana kan gebruikt worden als vervanger van elke andere kleur.

Elk magisch effect kan specifiek bij één soort mana horen, maar er bestaan ook incantaties waarvoor je meerdere soorten mana moet combineren. Het effect kan dus enkel worden uitgevoerd met de vereiste manasoort of combinatie van manasoorten. Mana wordt voorgesteld door knikkers (deze kunnen niet worden gestolen tenzij onder de vorm van manapotions).

Spreuken (-boek)

Het neerhalen van de barrière die de magie onder controle hield heeft ook de spreuken veranderd. Niet alle spreuken zijn algemeen gekend en daardoor is het mogelijk om je eigen arsenaal aan spreuken ongelimiteerd uit te breiden door ze toe te voegen aan je spreukenboek. Bij bepaalde spreuken is het mogelijk om het effect te versterken door er meer mana van de benodigde soort in te pompen, bij andere is er slechts één enkel effect als uitkomst mogelijk. Een spreuk kan evenwel enkel gecast worden wanneer de magiër toegang heeft tot de correcte magiestroom.

Iedere magiër heeft, ongeacht de magiestroom die hij gebruikt, een boek waarin hij zijn spreuken verzamelt. Elke spreuk in het boek kan worden gebruikt door de magiër mits het gebruiken van de correcte hoeveelheid én correcte kleur mana.

Het toevoegen van een spreuk is toch wat monnikenwerk en vereist de vaardigheid "Spreuken" en magische inkt. Tussen twee evenementen door kan men geen spreuken kopiëren naar de spreukenboek vanop een scroll of vanuit een andere spreukenboek.

De enige manier om nieuwe spreuken toe te voegen tussen twee evenementen, is wanneer men de vaardigheid “extra spreuken” neemt waardoor men een aantal extra spreuken uit de standaardlijst verkrijgt.

De spreukenboek is een ingame item dat gebonden is aan de magiër en niet kan gestolen worden. Enkel de eigenaar van de spreukenboek kan deze lezen en gebruiken, tenzij de eigenaar een andere magiër de toestemming geeft om een spreuk te kopiëren. Een spreukenboek wordt enkel vernietigd wanneer de magiër sterft, dan wordt de spreukenboek compleet onbruikbaar.

Incantatie

Bij elke spreuk staat een basisincantatie. Bij de spreuken die tijdens een gevecht kunnen gebruikt worden, moet deze worden geïncanteerd zoals ze vermeld staat. Onmiddellijk hierna dient de magiër het effect luid te roepen.

Talisman en ringen

Magiërs kunnen spreuken uit hun spreukenboek in een talisman of ring plaatsen. Deze krijgt hierdoor een magisch aura met het effect van de spreuk. Het recipiënt dient de magiër ingame te vinden, kopen of stelen. Hij kan het aura op de talisman/ring plaatsen door zijn spreuk te incanteren. Men kan nooit meer dan één talisman en twee ringen per persoon dragen en gelijksoortige effecten zijn niet cumulatief. De effecten staan op een kaartje.

De activering van het aura gebeurt op het moment dat de drager dit wenst. Eens het effect verdwenen is, verliest de talisman/ring zijn aura en wordt onbruikbaar. Hij dient met het bijhorende kaartje te worden overhandigd aan een figurant.

Het is mogelijk om lege amuletten/ringen binnenspel te verkrijgen (aanmaken, vinden, kopen). Ook lege items zijn voorzien een kaartje. Alle lege ringen & amuletten zonder kaartje zullen tussen twee evenementen uit de enveloppen worden gehaald.

Scrolls

Magiërs kunnen sommige van hun spreuken overbrengen op magisch perkament om deze later te gebruiken of om ze te verkopen. De magiër moet over de vaardigheid scribant beschikken en dient hiervoor zijn spreuk te “casten” op een ingame verworven magisch perkament. Het niveau van de scroll wordt bepaald door de hoeveelheid mana die er in gepompt wordt.

Om een scroll te lezen en dus te activeren, dient men de algemene vaardigheid “lezen & schrijven” te hebben + de minimum KIBO waarden. Om een scroll te activeren moet men de incantatie voorlezen en het perkament verscheuren.

Wanneer een magiër een scroll verwerft met een spreuk die hij nog niet in zijn spreukenboek heeft, kan hij deze overnemen. Dit vereist de vaardigheid “spreuken”. De scroll wordt vernietigd tijdens het proces.

Energie

Elk levend wezen is gemaakt van energie. Door de gebeurtenissen in de zwarte piramide kunnen bepaalde wezens deze energie aanspreken om hun eigen vaardigheden uit te voeren of te versterken. Hoewel energie uit het wezen zelf wordt onttrokken, zijn er toch twee verschillende manieren waarop deze wordt gebruikt, met name op een mentale en op een fysieke manier. Energie wordt voorgesteld door gele (fysiek) en transparante (mentaal) knikkers (gelijkaardig aan mana).

Liturgieën (-boek)

Priesters zijn niet langer magiegebonden maar kiezen er nog steeds voor om de goden te aanbidden. Via liturgieën, gevoed door hun energie, kunnen zij hun goden aanroepen en op deze manier volgelingen van hun god een positief effect geven.

Liturgieën worden verzameld in een boek. Het liturgieënboek is een ingame item dat gebonden is aan de priester en niet kan gestolen worden. Enkel de eigenaar van het liturgieënboek kan deze lezen en gebruiken, tenzij de eigenaar een andere priester de toelating geeft om een liturgie te kopiëren. Een liturgieënboek wordt enkel vernietigd wanneer de priester sterft, dan wordt het liturgieënboek compleet onbruikbaar.

Diagrammen (-bundel)

Houtbewerkers, leerbewerkers en metaalbewerkers zijn een deel van hun kennis kwijtgeraakt door de explosie van magie en energie. Elk van hen zal afhankelijk van zijn KIBO een aantal diagrammen kunnen gebruiken om nieuwe items te maken. Daarnaast kunnen zij diagrammen vinden met sterkere of uniekere items die zij zichzelf kunnen aanleren.

Diagrammen worden verzameld in een bundel. Een diagram heeft altijd een KIBO-waarde en een kost aan energie en componenten en vermeld welke van de drie vaardigheden nodig zijn om het diagram te kunnen gebruiken. Voor sommige diagrammen heeft men meerdere of zelfs alle drie van deze vaardigheden nodig. De diagrammenbundel is een ingame item dat gebonden is aan de speler en niet kan gestolen worden. Enkel de eigenaar van de diagrammenbundel kan deze lezen en gebruiken, tenzij de eigenaar een andere speler de toestemming geeft om een diagram te kopiëren.

Een diagrammenbundel wordt enkel vernietigd wanneer de speler sterft, dan wordt de diagrammenbundel compleet onbruikbaar.

Recepten (-bundel)

Alchemisten kunnen zowel potions, giffen als zuren vervaardigen. Elke alchemist zal afhankelijk van zijn KIBO een aantal recepten kunnen gebruiken om nieuwe potions, giffen of zuren te maken. Daarnaast kunnen zij recepten vinden met sterkere of uniekere potions, giffen of zuren die zij zichzelf kunnen aanleren.

Recepten worden verzameld in een bundel. Een recept heeft altijd een kost aan energie en componenten. De receptenbundel is een ingame item dat gebonden is aan de speler en niet kan gestolen worden. Enkel de eigenaar van de receptenbundel kan deze lezen en gebruiken, tenzij de eigenaar een andere speler de toestemming geeft om een recept te kopiëren. Een receptenbundel wordt enkel vernietigd wanneer de speler sterft, dan wordt de receptenbundel compleet onbruikbaar.

Technieken

Ook de krijgslieden zijn niet gespaard gebleven van de gevolgen van de experimenten in de zwarte piramide. Hun kennis over de vechttechnieken ligt wel vervat in zichzelf maar men moet soms ook hier de innerlijke energie aanspreken om deze te kunnen gebruiken. Elk van hen zal afhankelijk van zijn KIBO een aantal technieken kunnen gebruiken. Daarnaast kunnen zij technieken aanleren buiten de KIBO-waarde om steeds sterker uit de hoek te komen. Wanneer deze worden aangeleerd ingame tellen ze niet mee tegen de limiet die vastligt bij het creëren van het personage.

Potions

Dit zijn brouwsels met magische effecten. Het effect zal enkel gebeuren indien de volledige potion wordt ingenomen. Doordat de magie op de flesjes inwerkt, worden deze waardeloos na gebruik en dient na consumptie het flesje en effect afgegeven te worden aan een figurant. Het is mogelijk om lege flesjes binnenspel te verkrijgen (aanmaken, vinden, kopen). Lege flesjes zijn voorzien van een kaartje. Alle lege flesjes zonder kaartje zullen tussen twee evenementen uit de enveloppen worden gehaald.

Giffen

Voor alle giffen die schade berokkenen, tellen de volgende regels : ten eerste : het hoogste niveau gif telt. Bv wanneer een wapen ingesmeerd met een niveau 1 gif nog eens overgoten wordt met een niveau 3 gif dan zal enkel het niveau 3 gif zijn effect vertonen. Ten tweede : er zijn drie types gif : consumptie, wapen en contact. De werking van consumptie giffen spreekt voor zich. De volledige potion dient gebruikt te worden, is geur en smaakloos en het effect wordt binnen de vijf minuten door een figurant aan het slachtoffer medegedeeld. Een wapengif moet steeds worden aangebracht op een wapen. Dit dient schade te berokkenen om het gif in het lichaam van het slachtoffer brengen (uitzondering : de gifdolk). Pantser biedt absolute bescherming : het gif moet terechtkomen op een niet bepantserd lichaamsdeel of toegebracht worden "door pantser" . Het laten vallen van het wapen, missen, raken van pantser of wegbergen van het wapen zal erin resulteren dat het gif van het wapen verwijderd wordt. Bij het noteren van de schade dient het gif onmiddellijk te worden voorgelegd (niet even in een tas of broekzak gaan zoeken). Ten laatste zijn er de contactgiffen. De toediening en werking van deze giffen zijn zeer specifiek en staan beschreven op de technische fiche van het gif.

Zuren/Gas

Een zuur is een speciaal gif. Het is een vloeistof of gas die moet gegooid worden op de tegenstander (liefst zonder het flesje). In het flesje zit een kaartje met het effect erop.

Vuurwapens

Voor vuurwapens telt de volgende regel: indien men zich binnen de voorgeschreven afstand bevindt, schiet men altijd raak. De schoten worden voorgesteld door trekbommetjes (die door de deelnemers zelf worden voorzien), men heeft geen ingame kogels nodig. Het aantal schoten dat men vlak na elkaar kan afvuren met een vuurwapen wordt bepaald door het aantal lopen van het wapen (bv aan een tweeloop mag men twee bommetjes hangen). Hierna dient men te herladen, met andere woorden : er moeten nieuwe bommetjes aan het wapen bevestigd worden. Wapens met roterende trommels of andere vernuftige herlaadsystemen bestaan niet. En het is natuurlijk niet de bedoeling dat jullie met een vuurwapen met 86 lopen rondlopen. Houdt het realistisch, dan doen wij dat ook.

Moneyroll

Een nieuwe speler zal bij de incheck volgens een eeuwenoud en slechts door enkele ingewijden gekend dobbelsysteem bepalen hoeveel ingame startgeld hij ontvangt.

Loot

Dit zijn de bezittingen die bij een gesneuvelde figurant te rapen vallen. Dit kan van alles zijn (geld, potions, perkamenten, etc...). Let wel : er gelden twee regels bij het vergaren van loot. Ten eerste zijn alle niet-magische wapens en wapenrusting van een figurant, die verslagen werd in een gevecht, in puin geslagen en dus waardeloos. Ten tweede moet men de loot natuurlijk kunnen dragen. Dit wil zeggen dat indien men een smid zijn aambeeld afhandig maakt, dat het ding ook ingame dient meegezeuld te worden (en niet enkel op de charactersheet noteren – uitzonderingen in overleg met de spelleiding). Mana kan niet geloot worden, manapotions wel.

Rugzak

De spelleiding zijn geen onmenssen, het zij gezegd. We staan iedere speler toe om een “virtuele rugzak” mee te zeulen. Dit handzame ding past onder de oksel of in iedere niet nader genoemde lichaamsopening. In deze rugzak kan men een aantal zwaardere items stockeren afhankelijk van de kracht van het personage. (Kracht/2, afgerond naar beneden items) Deze kunnen dan op de personagekaart geschreven worden. Zwaardere items zijn: wapens, schilden, stukken harnas... Iemand die een volledig extra plaatharnas wil meezeulen zal hiervoor dan ook 5 stukken moeten laten noteren op zijn sheet. Deze zaken moeten ingame aangeschaft, eerlijk gevonden of geplunderd worden (neen, ze groeien niet aan de bomen). Indien een speler graag nog meer dingen meezeult, moet hij dit effectief binnenspel doen. Deze rugzak kan niet gestolen worden, behalve indien de speler totaal willoos is (zoals daar zijn : morsdood, torso op 0, zwaar dronken, ...)

Episch Niveau en speciale vaardigheden

Sommige vaardigheden verbeteren met tijd, training en inzet. Bij het bereiken van een bepaalde KIBO waarde verbeteren sommige vaardigheden. Dit staat steeds vermeld bij de vaardigheid.

Er zijn ultieme vaardigheden die ingame kunnen aangeleerd worden. De kost voor deze vaardigheid wordt evenwel doorgerekend. Kwestie er voor te zorgen dat spelers niet denken dat de crew begint soft te worden.

In de vaardighedentabel staan een aantal ultieme vaardigheden, let wel een speler kan maximum één ultieme vaardigheid tegelijk hebben. Niet alle ultieme vaardigheden zijn tot op heden gekend.

Kwaliteit Items

Een bot orkenzwaard heeft nu eenmaal niet dezelfde kwaliteit als een sierlijk Elfenzwaard. Zo zijn er wapens van zulk een uitmuntende kwaliteit dat deze de eigenschappen van het wapen in de positieve zin beïnvloeden. Deze eigenschappen worden meegegeven op een speltechnische fiche en dient in het bezit te zijn van de speler die het wapen hanteert. Er bestaan ook pantsers van superieure kwaliteit. Deze zijn steviger uitgevoerd dan de standaard maliën of plaatpanters en bieden dan ook meer bescherming.

Behalve wapens en pantsers zijn er nog tal van ander items die een personage kunnen helpen bij het uitvoeren van taken of queesten. De eigenschappen van deze items staan eveneens uitgelegd op een speltechnische fiche. De speltechnische fiche dient ten aller tijden het item te vergezellen. Indien deze niet kan worden voorgelegd, wordt het item beschouwd als verloren of onherroepelijk beschadigd. In sommige gevallen bestaan de eigenschappen van een item maar voor een bepaalde tijdsduur of staat het item specifiek op de naam van één personage. Bij de items wordt er onderscheid gemaakt tussen drie categorieën : ten eerste zijn er de gewone items welke kunnen vernietigd worden met de “breker/kraker” spreuken. Dan zijn er de magische items, waarbij eerst de magische eigenschap dient vernietigd te worden met de “magiekraker” spreuk, alvorens het item zelf vernietigd kan worden. Ten laatste bestaan ook nog Artefacten. Dit zijn items die goddelijke essentie bevatten. Deze Artefacten kunnen enkel vernietigd worden door middel van ingewikkelde tijdrovende rituelen welke afhankelijk zijn van het Artefact.

Herstelling pantser

Voor de herstelling van pantser kan men langs gaan bij de leerbewerker of metaalbewerker. Deze heeft een smidse nodig en spendeert energie om pantserpunten te herstellen. Er zijn voor herstellingen geen componenten nodig en is er geen tijdslimiet ingesteld, maar uiteraard spelen goede smeden dit fantastisch uit.

Vallen

Objecten zoals sloten, deuren, kisten of andere voorwerpen kunnen beveiligd zijn door een val.

Dit wordt duidelijk gemaakt door een rode protector sleeve die ergens aan het object is vastgemaakt.

- Vb
- Bij een kist zal dit binnenin hangen.
 - Bij een slot zal dit achteraan het slot hangen.
 - Bij een deur zal dit aan de binnenkant hangen.

Kortom, het zal op een plaats hangen die je duidelijk kan zien wanneer je de val hebt laten afgaan...

Als een val is afgegaan neemt men de omschrijving uit de rode protector sleeve en laat men een figurant het effect noteren.

Vallen kunnen zeer uiteenlopend zijn. Sommigen hebben enkel effect op de persoon die een bepaalde actie uitvoerde met het object (vb openen van een deur of slot), andere kunnen een effect hebben in een straal van 10 passen.

Vallen kunnen magisch of mechanisch zijn en een aantal vaardigheden kunnen personages immuun maken voor het effect. (Vb magieresistentie of gifresistentie)

Het kan ook zijn dat de inhoud van een object vernietigd is wanneer een val is afgegaan. Al deze effecten zullen op de omschrijving van de val staan.

We hopen op de eerlijkheid van onze deelnemers dat ze niet stiekem gaan kijken of er een val op een object zit. Ook dat wanneer een val is afgegaan ze het effect laten noteren.

Dit maakt het spel en de spanning alleen maar leuker.

Het maakt geen verschil of u met een wapen, stoel of andere voorwerpen een val laat afgaan. Het effect zal juist hetzelfde zijn alsof u een val hebt laten afgaan met uw handen/voeten.

Handelsgilden

De recente veranderingen in de wereld hebben ervoor gezorgd dat de nood aan handelsgilden sterk gestegen is. Momenteel zijn de meest gekende gilden het Consortium en de Mercatore. Ze onderscheiden zich van elkaar doordat de eerste zich richt op magie en de tweede zich richt op reguliere handelswaren. Er is een overlap tussen de twee waar het op magische voorwerpen aankomt. Er is een bloeiende handel en grote vraag naar recepten, diagrammen, scrolls en lithurgiën.

Spelers kunnen, indien ze over de correcte vaardigheid, benodigde componenten en mana of energie beschikken, op het einde van elke life bovenstaande zaken aan het Consortium of de Mercatore verkopen. Tegelijkertijd kunnen bij de incheck bepaalde zaken aangekocht worden.

Maximum speler niveau

Spelerspersonages kunnen maximum stijgen tot en met niveau 10.

Vanaf dan zal het personage geen extra ervaringspunten meer verdienen.

Spelers mogen wel nog met deze hoge niveau personages voort spelen en per evenement 2 KIBO punten of vaardigheden (indien deze in aanmerking komen met de KIBO) aanpassen.

2 Het spelsysteem

Het spelsysteem is redelijk eenvoudig, eens je een aantal basisbegrippen onder de knie hebt. Het enige wat een personage van een ander onderscheidt op Testament zijn de vaardigheden en de eigenschappen die het personage bezit. Dit zijn meteen de 2 belangrijkste begrippen die het spelsysteem van Testament bepalen.

I. Eigenschappen

De eigenschappen bepalen hoeveel aanleg een karakter heeft. Ze zijn opgedeeld in 4 categorieën, namelijk Kracht, Intelligentie, Behendigheid en Overleving. Hierin hebben we dan ook de inspiratie gevonden voor de benaming van ons spelsysteem, het KIBO systeem. Elk personage begint met een KIBO van 1,1,1,1. De waarden van de eigenschappen variëren van minimum 1 tot en met maximum 7. De uitzondering hierop is dat voor het nemen van een ultieme vaardigheid, één waarde naar 8 kan gebracht worden. Dit heeft geen invloed op de hoeveelheid mana, energie, levenspunten of op de schadetabel.

Kracht zal bijvoorbeeld bepalen hoeveel schade het personage toebrengt met een wapen.

Overleving daarentegen, hoeveel levenspunten het personage heeft, ...

Wat niet de bedoeling is, is dat de eigenschappen gebruikt worden zoals in een tafelrollenspel. De eigenschappen zijn er enkel om bepaalde vaardigheden of karakteristieken te kunnen bekomen. Men zal dus niet in de mogelijkheid zijn om een boom uit te rukken omdat men kracht 7 heeft (applaus voor diegene die dat wel kan) of via een touw over een ravijn wandelen omdat men behendigheid 7 heeft.

II. Vaardigheden

De vaardigheden omschrijven wat een personage kan. Zo zal een personage met de vaardigheid Lezen en schrijven in staat zijn een perkament te lezen.

De vaardigheden en de eigenschappen zijn met elkaar gelinkt : men moet voor een bepaalde vaardigheid een minimum aan eigenschappen hebben om deze vaardigheid te kunnen.

Zo heeft men bijvoorbeeld voor de vaardigheid “Plaatpantser dragen” volgende minima aan eigenschappen nodig: Kracht 5, Intelligentie 1, Behendigheid 4 en Overleving 1. Indien men dus niet voldoet aan de benodigde eigenschappen kan men bijgevolg niet over de vaardigheid beschikken. Elk personage heeft toegang tot alle vaardigheden. Er bestaan geen voorwaarden of klassen. Men moet natuurlijk wel over de benodigde eigenschappen beschikken. Alle vaardigheden in de lijst kunnen maar één keer genomen worden.

Wij hebben er bewust voor gekozen om een aantal vaardigheden niet op te nemen in onze lijst omdat deze het spel eigenlijk niet ten goede komen.

Een voorbeeldje: Zang, Diplomatie, Intimidatie, ... Dit zijn eigenlijk zaken die iemand beheerst of juist niet. Door deze niet in de lijst op te nemen vermijden wij dat iemand, die eigenlijk niet kan zingen, de herberg binnenkomt en een kattengejank aanhaalt dat iedereen zeer mooi moet vinden aangezien het personage de vaardigheid zang heeft.

Ondanks het feit dat wij zonder klassen werken, kunnen de vaardigheden toch in bepaalde groepen geplaatst worden. De onderverdeling is als volgt :

Algemeen - Ambacht - Krijgskunst – Magie – Ultiem

Maar niets belet een personage om een toverende vechtjas of een kleptomane priester te spelen. Integendeel, het maakt het popje des te pittiger.

Verder bestaan er ook nog enkele speciale vaardigheden, namelijk de groepen Monster en Speciaal. We hebben deze niet in de vaardighedenlijst opgenomen, omdat deze door spelers toch niet standaard kunnen gekozen worden.

De Monster vaardigheden zijn de speciale eigenschappen die monsters plegen te hebben omdat ze nu eenmaal speciaal zijn of door jarenlange training veel straffere dingen kunnen. De Speciale vaardigheden zijn vaardigheden die wel door de spelers kunnen bekomen worden, op de live zelf, door middel van harde inzet en goede roleplay. Deze kosten dan ook een vaardigheidspunt dat, in overleg met de speler, onmiddellijk of bij aanvang van de volgende live zal geïncasseerd worden.

III. Start speler personage

Ieder nieuw personage start met KIBO 1111.

Bij de creatie van een nieuw personage krijg je:

- 5 KIBO punten
- 4 Vaardigheidspunten
- 3 Vrije punten

De KIBO punten kunnen enkel gebruikt worden om de eigenschapswaarden omhoog te brengen.

Voor iedere vaardigheid die je personage wil aanleren, investeer je 1 vaardigheidspunt. Elk vrij punt kan je gebruiken, ofwel als KIBO punt, ofwel als Vaardigheidspunt.

Bij het einde van elke live krijgt het personage twee vrije punten bij, die naar de volgende live toe geïnvesteerd (of opgespaard) kunnen worden.

IV. De tabellen

Een aantal eigenschappen hebben een onmiddellijk effect op het personage.

Zo heeft de eigenschap Overleving een directe invloed op de levenspunten. De eigenschap

Kracht heeft dan weer een directe invloed op de schade die men toebrengt met een wapen.

Behendigheid in combinatie met Kracht bepalen welk type bepantsering gedragen kan worden en Intelligentie zal invloed hebben op de Manapoel die het personage bezit.

Levenspuntentabel

Per extra punt dat men in Overleving investeert krijgt men 1 levenspunt op elke locatie bij.

Overlevings- waarde	Levenspunten Torso	Levenspunten Ledemaat
1	8	5
2	9	6
3	10	7
4	11	8
5	12	9
6	13	10
7	14	11

Pantsertabel

Onderstaande tabel geeft aan welke KIBO nodig is om een pantser te mogen dragen en het aantal beschermingspunten het pantser bied.

Om maliën, plaat en helm te kunnen dragen heeft men een vaardigheid nodig.

Het pantser geeft bescherming aan elk erdoor bedekt lichaamsdeel.

Type Pantser	Minimum Kracht	Minimum Behendigheid	Beschermingspunten
Kledij	1	1	1
Leder, Bont & Gambeson	2	1	3
Gemengd & Hout	3	2	5
Maliën	4	3	7
Plaat	5	4	10
Helm	2	2	3
Schild (Hout)	3	3	30
Schild (Metaal)	3	3	45

Schadetabel

Men heeft steeds de wapenvaardigheid nodig om het wapen te kunnen hanteren.

Indien men het wapen niet kan hanteren kan men ook geen schade veroorzaken.

Kracht	Dolk Werpwapen Paalwapen	1H Wapen	Bastaard wapen	2H Wapen	Hand boog	Kruis boog	2H krboog	1H Vuur wapen	2H Vuur wapen	Blaas pijp
1	1	1	1/2	2	1	2	3	2	3	1
2	1	1	1/2	2	1	2	3	2	3	1
3	2	2	2/2	2	2	2	3	2	3	1
4	2	2	2/3	3	2	2	3	2	3	1
5	2	3	3/3	3	3	2	3	2	3	1
6	3	3	3/3	4	3	2	3	2	3	1
7	3	3	3/4	5	4	2	3	2	3	1

Manatabel

Men moet over minstens één magiestroom uit de magielijst beschikken om toegang tot mana te krijgen. De toegekende mana is voor de duur van het evenement, extra mana kan evenwel bekomen worden door potions en vaardigheden.

De tabel geeft aan hoeveel mana men verkrijgt per magiestroom.

Int	1 magiestroom	2 magiestromen	3 magiestromen	4 magiestromen
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	14	12	10	8
4	22	19	16	13
5	29	25	21	17
6	35	30	25	20
7	40	34	28	22

Energietabel

Men moet over minstens één vaardigheid beschikken die energie nodig heeft om toegang tot energie te krijgen. De toegekende energie is voor de duur van het evenement, extra energie kan evenwel bekomen worden door potions en vaardigheden.

De tabel geeft aan hoeveel energie men verkrijgt wanneer men voor de eerste keer een vaardigheid kiest die energie gebruikt. Ongeacht het aantal vaardigheden die men extra neemt, de onderstaande tabellen worden slechts eenmaal aangesproken.

Beh	Fysieke Energie
1	3
2	6
3	10
4	15
5	21
6	28
7	36

Overl	Mentale Energie
1	3
2	6
3	10
4	15
5	21
6	28
7	36

V. Religie & Magie

Teneinde de Naamloze voorgoed te bedwingen, werd door de goden een groots offer gebracht. Uit liefde voor de stervelingen, besloten 4 goden hun essentie over te brengen naar de twee zustergoden Manon en Ellestar (meer hierover vind je terug in onze achtergrondwereld). Door bemiddeling van de helden nam ook Vidar, de zoon van Manon en de Naamloze, zijn plaats in het Pantheon. Hierdoor werden de plannen van de naamloze om als alleenheerser over ruimte en tijd te regeren, finaal gedwarsboomd.

Pantheon

MANON 

Oppergodin van het pantheon en zus van Ellestar.
Zij staat voor licht, zon, vruchtbaarheid, genezing en voorspoed.
Haar goddelijke kleur is wit.
Zij wordt afgebeeld als een mooie jonge vrouw getooid in wit.

ELLESTAR 

Zij is de zus van Manon en tevens haar rechterhand
Zij staat voor dood, hergeboorte, rechtvaardigheid en tegenspoed.
Haar goddelijke kleur is zwart.
Zij wordt voorgesteld als mooie jonge vrouw geheel in zwart gekleed.

Regelmatig worden de symbolen van de beide zussen
Gezamenlijk afgebeeld als teken van hun verbond.
Ze worden ook vaak samen aanroepen in gebedsdiensten.



VIDAR 

Is de zoon van Manon en de Naamloze.
Hij staat voor chaos, moed, krijgslust en hoop.
Zijn goddelijke kleur is paars.
Hij wordt voorgesteld als een rijzige trotste man in lange jas of mantel.

DE NAAMLOZE 

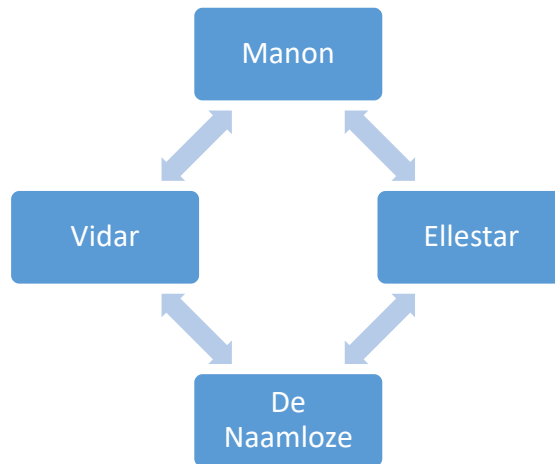
De alleenheerser over de duistere werelden en belichaming van al wat kwaadaardig is.
Hij staat voor wanhoop, verval, pijn, wraak, moord, angst en duistere zaken.
Hij wordt voorgesteld als een angstwekkende duister creatuur

Liturgieën in naam van andere goden

Liturgieën zijn doorgaans gebonden aan één god. Het is echter zo dat de domeinen van goden elkaar raken en dus kunnen priesters een liturgie van een god die zij niet aanbidden ook uitvoeren onder bepaalde voorwaarden. Een liturgie uitgevoerd door een priester van een

andere god heeft dan ook altijd zwakkere uitkomst dan wanneer dit door een aanhanger van de godheid zou uitgevoerd zijn.

Om te weten welke goden van elkaar kunnen profiteren gebruiken we onderstaande schema:



Voorbeeld: Priesters van Manon kunnen een ritueel van Vidar en Ellestar uitvoeren maar niet van de Naamloze, etc.

Iedereen kan een zegening van een god ontvangen, ook al hangen ze deze god niet aan. Er kan echter slechts 1 zegening per keer actief zijn (niet cumuleerbaar), tenzij anders omschreven in de liturgie. Ook priesters kunnen liturgieën ondergaan die niet van hun godheid zijn, maar dat kan de wenkbrauwen van diezelfde goden wel eens doen fronsen.

VI. Rassen & Klassen

Naast de meest gangbaren rassen van Una (zoals Elfen, Dwergen, Orks, etc...) lopen er ook nog vele merkwaardige wezens rond op deze wereld. Het is als speler vrij om te kiezen wat je speelt en hoe je dit uitbeeld. Vanuit speltechnisch oogpunt hebben alle rassen namelijk een gemeenschappelijk punt : Ze geven geen bonussen of nadelen voor de eigenschappen van een popje. Voor alle duidelijkheid : Nee, elfen zijn niet slimmer, Nee, dwergen zijn niet sterker en altijd zat (alhoewel), Nee, zwart gekapmantelde onpure types zijn niet persé slecht. Het is wat je er als speler zelf van maakt. The sky is the limit.

Natuurlijk vermelden wij er wel fijntjes bij, dat een rondbuikige harige speler, die beweert een elf te zijn die denkt dat hij Ork is, maar in de werkelijkheid een kleine halfling is, op ietsje minder geloof zal onthaald worden door zijn medespelers dan een ranke jongdame met puntoren die claimt van een adellijke elfenfamilie af te stammen.

Hetzelfde principe geldt ook voor alle klassen. Een dief met een goudallergie of een stoere vechtjas die geen bloed kan zien, wat ons betreft, kan alles.

Samengevat : spelers kunnen zich volledig smijten in hun creativiteit, maar probeer het geloofwaardig te houden en weet dat wat je ook speelt, het geen invloed heeft op de eigenschappen of vaardigheden van het popje

VII. De vaardigheden

Alle vaardigheden kunnen éénmaal genomen worden en zijn vrij toegankelijk voor de spelers. De vaardigheden zijn opgedeeld in volgende groepen :

- Algemene vaardigheden
- Ambachtsvaardigheden
- Krijgskunstvaardigheden
- Magievaardigheden
- Ultieme vaardigheden

ALGEMENE VAARDIGHEDEN

	Naam	K	I	B	O
V001	Levenspunten	1	1	1	1
V002	Lezen en Schrijven	1	2	1	1
V003	Magieresistentie	1	2	2	3
V004	Gifresistentie	4	1	1	5
V005	Meditatie	3	3	3	3
V006	Woudlopen	1	1	1	3
V007	Afwaardering	1	3	4	1
V008	Geschriften ontcijferen	1	5	1	1
V009	Informatie vergaren	1	5	2	1
V010	Schaduwsluipen	1	3	5	2
V011	Sloten openen	1	2	4	1
V012	Vallen detecteren	1	2	4	1
V013	Vallen onschadelijk maken	1	3	4	1
V014	Krijgsbuit/Loonwerken	4	1	2	1
V015	Sterrenwichelaar	1	5	2	1
V016	Wichelroedeloper	1	3	4	1
V017	Extra mentale energie	1	1	1	1
V018	Extra fysieke energie	1	1	1	1

Nummer: V001

Naam: Levenspunten

De maximale levenspunten op elke locatie stijgen met twee punten.

Deze vaardigheid kan tot X maal genomen worden waarbij X = Waarde Overleving.

Nummer: V002

Naam: Lezen en Schrijven

Laat toe aan het personage om te kunnen lezen en schrijven.

Daarnaast kan, afhankelijk van de Intelligentie, het personage verschillende niveaus van scrolls lezen en gebruiken. De niveaus zijn afhankelijk van de manawaarde van de scroll.

Scrolls zijn perkamenten waarop een spreuk geïncanteerd is. Door luidop de incantatie af te lezen en de scroll te verscheuren, wordt de spreuk geactiveerd en wordt het perkament vernietigd. Dit laat niet toe scrolls te maken.

- Intelligentie 3: scrolls tot en met manawaarde 1
- Intelligentie 4: scrolls tot en met manawaarde 2
- Intelligentie 5: scrolls tot en met manawaarde 3
- Intelligentie 7: Alle scrolls

Nummer: V003

Naam: Magieresistentie

Het personage kan X keer (X zijnde de som van de Intelligentie- en Behendigheidswaarde gedeeld door 4 en afgerond naar beneden) per evenement de effecten van een spreuk negeren waarvan hij/zij of gedragen bezittingen het doel zijn. Hij/zij is vrij om te kiezen welke spreuk hij/zij negeert.

Magieresistentie biedt geen bescherming tegen magische wapens, giften of dranken.

Nummer: V004

Naam: Gifresistentie

Het personage is immuun aan alle giften tenzij het anders vermeld staat.

Indien de overleving en kracht op 7 staan gaat deze vaardigheid naar een Episch niveau en ben je immuun aan alle giften ook als het anders vermeld staat op het gif.

Nummer: V005

Naam: Meditatie

Het personage kan één keer per periode door meditatie, die minimaal 5 minuten beslaat, X levenspunten bij krijgen, zelf te verdelen (niet boven het maximum) op niet-negatieve locaties ongeacht infecties. Hierbij staat X voor de totale ‘Overleving’-waarde van het personage.

Nummer: V006

Naam: Woudlopen

De woudloper kan van de paden in een bos afwijken zonder te verdwalen.

De woudloper kan evenveel personen zonder ‘woudlopen’ meenemen als de waarde van zijn Intelligentie. De eventuele personages die de woudloper vergezellen moeten binnen de 10 passen van de woudloper blijven of ze verdwalen. Verdwaalde personages worden als “Lost” beschouwd en melden zich bij de spelleiding, deze zullen dan over diens lot beslissen.

Nummer: V007

Naam: Afwaardering

Het personage brengt ongemerkt, op een niet magisch voorwerp dat te koop staat, kleine niet structurele niet blijvende schade aan en kan door middel van argumentatie de verkoper overtuigen hem dit “beschadigd” voorwerp voor een prijsje over te laten.

Praktisch: het personage kleeft ongemerkt een door spelleiding geleverde sticker op het bewuste voorwerp en de verkoper is verplicht aan hem het voorwerp te laten aan de helft van de gangbare prijs. Het aantal stickertjes is gelijk aan de behendigheidswaarde.

Nummer: V008

Naam: Geschriften ontcijferen

Door regelmatig in contact te komen met andere culturen en rassen heeft het personage de gave ontwikkeld om intuïtief totaal ongekende geschriften te ontcijferen. Dit is wel geen exacte wetenschap en de uitkomst durft soms wel eens verre van volledig te zijn, maar kennis is macht. Naar gelang de intelligentie waarde zal het personage een vertaalsleutel krijgen voor een tekst leesbaar te maken.

Praktisch: Het personage dient zich met de te vertalen tekst naar het spelkot te begeven alwaar hij de sleutel zal krijgen.

Nummer: V009

Naam: Informatie vergaren

Het personage is bij de pinken om informatie te vergaren. Hij kan in een oogwenk de laatste roddels of nieuwtjes verzamelen.

Praktisch: het personage krijgt deze informatie doorgespeeld op zaterdagochtend. Hij/zij dient deze zelf te komen afhalen in het spelkot.

Nummer: V010

Naam: Schaduwsluipen

Het personage en zijn uitrusting worden praktisch onzichtbaar voor alle levende wezens tijdens periodes 1 en 3 of in donkere binnenlocaties. Het schaduwsluipen wordt onderbroken indien het personage spreekt, luidop incanteert of interactie heeft met een ander personage (een voorwerp, gedragen door een personage, aanraken, wordt beschouwd als interactie met dat personage). Het openen van deuren, vastnemen van voorwerpen veroorzaakt eveneens het einde van deze toestand. Het personage dient in donkere kledij gehuld te zijn en maakt het sluipen duidelijk door een zwart-geel lint duidelijk zichtbaar te dragen. Om zich in de schaduwen te verbergen dient het personage zich eerst aan de blik van andere personen te onttrekken (door zich even achter een boom of onder een tafel te verbergen bijvoorbeeld). Tijdens het sluipen dient het personage gebruik te maken van zijn omgeving om zich te verbergen (even over een open vlakte lopen of midden in een hel verlichte herberg staan zit er dus niet in). Schaduwsluipen kan niet worden uitgevoerd tijdens gevechten. Gelieve deze vaardigheid mooi uit te spelen.

Nummer: V011

Naam: Sloten openen

Het personage kan niet-magische sloten openen zonder deze te beschadigen. Hierdoor kan het slot terug gebruikt worden. De deelnemer krijgt bij aanvang van het spel een aantal codes van cijfersloten. De Intelligentie en Behendigheid van het personage bepalen de codes en dus of men het slot open krijgt of niet. Slimme slotenmakers wisselen hun codes niet uit, anders zouden anderen wel eens met de inhoud kunnen gaan lopen.

Nummer: V012

Naam: Vallen detecteren

Het personage kan sloten, deuren, kisten of voorwerpen inspecteren en uitzoeken of er een val op staat. Indien wel, zal het personage weten wat het effect van de val is en het niveau. Achteraan, onderaan, bovenop of binnenin het slot, deur, kist of voorwerp zal een rode protector sleeve hangen met daarin het effect van de val. Men kan hierdoor de val niet ontmantelen of omzeilen. Zie ook vallen onder het hoofdstuk Testament begrippen.

Nummer: V013

Naam: Vallen onschadelijk maken

Het personage kan vallen onschadelijk maken. Het niveau dat het personage aankan is afhankelijk van zijn Kibo waarden

Intelligentie + Behendigheid = 7 => tot en met niveau 1

Intelligentie + Behendigheid = 9 => tot en met niveau 2

Intelligentie + Behendigheid = 11 => tot en met niveau 3

Intelligentie + Behendigheid = 13 => alle niveaus

Een onschadelijk gemaakte val kan niet herbruikt worden.

Nummer: V014

Naam: Loonwerken

Het personage kan gedurende zijn vrije tijd een centje bijverdienen door noeste handarbeid te verrichten. Hier worden geen hoogstaande vereisten voor gesteld. Een beetje handigheid en heel wat brute spierkracht volstaan. De geleverde prestaties gebeuren op dode momenten en tussen evenementen in. Praktisch houdt dit in dat X una wordt uitbetaald aan de incheck van het spel.

Kracht 4 : 150 una

Kracht 5 : 225 una

Kracht 6 : 375 una

Kracht 7 : 600 una

Nummer: V015

Naam: Sterrenwichelaar

Het personage heeft de kennis om de toekomst te voorspellen aan de hand van de stand van hemellichamen en sterren.

Praktisch mag het personage tweemaal per evenement (vrijdagnacht en zaterdagnacht) X vragen stellen aan spelleiding (waar X staat voor Intelligentie -4). Deze vragen moeten betreffende één welbepaald personage of handeling gaan en zullen met ja/nee of een zeer korte cryptisch zin beantwoord worden.

Het personage dient voor deze vaardigheid ingame materiaal te voorzien om het sterrenlezen uit te spelen.

Nummer: V016

Naam: Wichelroedeloper

Het personage heeft kennis om een wichelroede te gebruiken. Eénmaal per periode kan hij één object of locatie proberen te vinden. Wichelroedelopen is echter geen exacte wetenschap. Afhankelijk van het personage zijn Intelligentie + Behendigheid en zijn kennis over het gezochte object of locatie, zal de wichelroede hem in de min of meer nabije omgeving brengen. Bvb een wichelroedeloper met Int 7 en Beh 7 zal een 1^e niv. kruid vlak aan zijn voeten vinden, maar iemand met Int 3 en Beh 4 zal een behoorlijk eind uitkomen van “een verborgen luik ergens in het bos”.

Praktisch dient het personage zich aan het spelkot te melden. Hier zal iemand hem brengen naar de locatie waar de wichelroede reageert. Het personage dient voor deze vaardigheid ingame materiaal te voorzien om het wichelroedelopen uit te spelen.

Nummer: V017

Naam: Extra mentale energie

Het personage ontvangt 4 extra mentale energie.

Deze vaardigheid kan tot X maal genomen worden waarbij X = Waarde **Overleving**.

Nummer: V018

Naam: Extra fysieke energie

Het personage ontvangt 4 extra fysieke energie.

Deze vaardigheid kan tot X maal genomen worden waarbij X = Waarde **Behendigheid**.

AMBACHTSVAARDIGHEDEN

Nummer	Naam	K	I	B	O
V101	Handelskennis	1	2	1	1
V102	Handelsconnecties	1	5	2	1
V103	Identificatie Brouwsel	1	2	1	2
V104	Natuur Ontginner	1	3	3	2
V105	Mineraal Ontginner	1	2	2	1
V106	Geschriften maken	1	4	4	1

Mentale Ambachtsvaardigheden

V201	Alchemie	2	4	2	2
V202	Priesterschap	1	3	3	3
V203	Extra priesterschap	1	5	5	5
V204	Diagnose	1	3	2	1
V205	Genezer	1	2	4	1
V206	Heelkunde	1	3	2	4
V207	Desinfectie	1	2	4	2
V208	Ontgiffing	1	4	2	1
V209	Chirurgie	1	3	4	1
V210	Smeken	1	3	2	2

Fysieke Ambachtsvaardigheden

V301	Glasblazen	1	1	2	1
V302	Perkament maken	1	1	2	1
V303	Arcanist	2	2	4	1
V304	Houtbewerking	1	2	4	1
V305	Leerbewerking	1	2	4	1
V306	Metaalbewerking	4	2	1	1
V307	Meesterschap herstellen	5	2	5	1

Nummer: V101

Naam: Handelskennis

Het personage heeft een duidelijke kijk op de waarde van allerlei standaard handelswaar. Praktisch gezien krijgt hij/zij van de spelleiding een prijslijst en de mogelijkheid tot het toetreden van een handelsgilde.

(Int 2 : Algemeen - Int 3 : Potions en kruiden – Int 4 : Exotische producten).

Nummer: V102

Naam: Handelsconnecties

Het personage heeft uitgebreide connecties waardoor hij gemakkelijker aan handelswaren kan geraken. Hij kan X standaarditems (waar X staat voor de intelligentie -2) bestellen aan de vaste gangbare standaardprijzen zonder mogelijkheid op korting. De goederen dienen vooraf betaald te worden en zullen ten laatste zaterdag in de loop van de voormiddag geleverd worden. Praktisch dient bij de incheck de bestelling geplaatst en betaald te worden en komt het materiaal ingame in de loop van zaterdagvoormiddag aan.

Nummer: V103

Naam: Identificatie Brouwsel

Het personage kan identificeren welke eigenschappen een brouwsel heeft. Hiervoor mag hij het flesje openen en de speltechnische fiche bekijken.

Nummer: V104

Naam: Natuur Ontginner

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het vinden van verschillende natuurcomponenten en kruiden die gebruikt kunnen worden voor het vervaardigen van items. De vaardigheid laat toe om op vrijdag & zaterdag natuur componenten en kruiden te gaan zoeken. Voor vrijdagavond zullen deze reeds aanwezig zijn in de spelersenveloppe. Voor zaterdag kan de speler naar het spelkot komen om een aantal variabele componenten te komen ophalen. Het aantal componenten is afhankelijk van de Kibo waarde van het personage.

De te vinden componenten zijn: hout, papyrus, huiden en een grote variatie aan kruiden.

Indien de Intelligentie en de behendigheid op 6 staan, gaat deze vaardigheid naar een Episch niveau en kan je éénmaal per evenement gericht naar een kruid gaan zoeken.

De vaardigheid laat toe om deze componenten te bewaren tussen de evenementen.

Nummer: V105

Naam: Mineraal Ontginner

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het vinden van verschillende mineralen die gebruikt kunnen worden voor het vervaardigen van items. De vaardigheid laat toe om op vrijdag & zaterdag mineralen te gaan zoeken. Voor vrijdagavond zullen deze reeds aanwezig zijn in de spelersenveloppe. Voor zaterdag kan de speler naar het spelkot komen om een aantal variabele componenten te komen ophalen. Het aantal componenten is afhankelijk van de Kibo waarde van het personage. De te vinden componenten zijn: Erts, Edelstenen & Zuiver zand.

De vaardigheid laat toe om deze componenten te bewaren tussen de evenementen.

Nummer: V106

Naam: Geschriften maken

Het personage kan perkamenten gebruiken waarop recepten, liturgieën en diagrammen kunnen worden genoteerd. Alle recepten, liturgieën en diagrammen kunnen gekopieerd worden, tenzij anders vermeld. Om de geschriften neer te schrijven moet men over de kibo-waarden op het geschrift beschikken.

De kost om een scroll aan te maken is 1 vel perkament en 1 dosis inkt.

Per scroll kan slechts één geschrift genoteerd worden. Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische reden in het spelkot omgeruild te worden.

Nummer: V201

Naam: Alchemie

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het gebruik van componenten om een brouwsel (potion, gif of zuur) aan te maken. De componenten zijn aan te kopen, te vinden of op andere manier binnenspel te bemachtigen.

Voor het maken van brouwsels heeft men 4 zaken nodig: Een leeg flesje, een katalysator die het niveau van het brouwsel bepaald, een reactor die het effect van het brouwsel bepaald en energie om het brouwsel te vervaardigen.

Niv. 1: Flesje + Katalysator 1 + Reactor + 1x Energie

Niv. 2: Flesje + Katalysator 2 + Reactor + 2x Energie

Niv. 3: Flesje + Katalysator 3 + Reactor + 3x Energie

Niv. 4: Flesje + Katalysator 4 + Reactor + 4x Energie

De alchemist krijgt een boekje waarin de basisrecepten vermeld staan. Bij het nemen van deze vaardigheid mag het personage 3 recepten uit de basis receptenlijst nemen en in hun receptenbundel verzamelen. Verdere recepten zijn ingame apart te verkrijgen via rollenspel, loot,

Met elk punt extra in intelligentie mag er 1 recepten extra uit de basis receptenlijst gekozen worden. Een alchemist kan echter ook experimenteren door nieuwe combinaties van componenten of zelfs brouwsels te gaan mengen. Het effect van het nieuwe brouwsel zal in het spelkot bepaald worden.

De intelligentiewaarde bepaalt tot welk niveau men kan brouwen, mits men over de correcte ingrediënten beschikt voor het vervaardigen van het brouwsel.

Intelligentie 4 = Niveau 1

Intelligentie 5 = Niveau 2

Intelligentie 6 = Niveau 3

Intelligentie 7 = Alle niveau's

Deze vaardigheid laat niet toe de benodigde componenten te bewaren (hiervoor is de vaardigheid "natuur ontginner" vereist). Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische reden in het spelkot omgeruild te worden.

Nummer: V202

Naam: Priesterschap

Het personage is aanhanger van een van de goden. Hoewel de priester via deze vaardigheid geen toegang meer heeft tot magie kunnen de goden wel nog gunsten toestaan aan hun gelovigen. De priester kan door het uitvoeren van een ceremonie gericht naar zijn/haar god een liturgie laten plaatsvinden dat vaak een positief effect heeft op de aanwezige volgelingen of een negatief effect op de vijanden van de goden

Bij het nemen van deze vaardigheid mag het personage 4 liturgieën uit de basis liturgieënlijst nemen en in hun liturgieënbundel verzamelen. Verdere liturgieën zijn ingame apart te verkrijgen via rollenspel, loot, ... Met elk punt extra in intelligentie mag er 1 liturgie extra uit de basis liturgieënlijst gekozen worden.

Het effect en het niveau van het liturgie wordt steeds beschreven op het liturgie en vereist geen componenten maar wel energie. De uitvoering van de ceremonie voor de liturgie staat niet beschreven en kan ingevuld worden door de priester zelf (zang, wierrook, bloedoffers, ...) maar moet uitgevoerd worden in een serene omgeving. Wees gewaarschuwd want de goden kijken toe.

Een priester kan, indien hij voldoende energie heeft, altijd de liturgieën van zijn/haar godheid uitvoeren. Liturgieën van andere goden zijn moeilijker en verschillende gevallen ook onmogelijk. Als ze slagen hebben steeds een verzwakt effect. Zie in de beschrijving van de liturgieën welke deze effecten zijn. Enkel liturgieën van het type “oorlog” kunnen tijdens een gevecht plaatsvinden.

Nummer: V203

Naam: Extra priesterschap

De speler kan een tweede geallieerde god aanbidden die reeds gelinkt is aan zijn/haar eerste god. De priester kan de liturgieën van deze godheid uitvoeren met het volledig effect tot gevolg. De priester verliest echter de connectie met de derde geallieerde god.

Nummer: V204

Naam: Diagnose

Het personage kan een levend wezen onderzoeken en een diagnose opmaken.

De diagnose bestaat uit het aantal levenspunten, eventuele opgelopen infecties en eventuele opgelopen vergiftigingen + het niveau van het gif.

De diagnose vergt rollenspel waarin het personage het doel onderzoekt (deze vaardigheid kan niet worden toegepast in een gevecht)

Nummer: V205

Naam: Genezer

De speler kan bij een levend personage op één of meerdere niet-geïnfecteerde locaties X levenspunten genezen. Hierbij is X gelijk aan het totaal aantal levenspunten die een genezer kan herstellen per besteed energiepunt.

Behendigheid 1 en 2:	1 levenspunt
Behendigheid 3 en 4:	2 levenspunten
Behendigheid 5:	3 levenspunten
Behendigheid 6:	4 levenspunten
Behendigheid 7:	5 levenspunten

De speler kan geen negatieve ledematen behandelen. Negatieve levenspunten op torso kunnen niet genezen worden.

De speler moet gebruik maken van een rustige omgeving om de genezing te kunnen laten plaatsvinden (deze vaardigheid kan niet worden toegepast in een gevecht).

Nummer: V206

Naam: Heelkunde

Een speler met de vaardigheid heelkunde kent de werking van genezende drankjes en kruiden door en door en kan deze dan ook versterken door deze gerichter te gaan gebruiken.

Wanneer een speler een genezend drankje gebruikt om een slachtoffer te behandelen dan verdubbelen de genezende krachten van het drankje door het spenderen van 2 energiepunten.

Dit is niet werkzaam op negatieve locaties. Het drankje wordt niet meer opgedronken maar aangebracht op de wonden.

Nummer: V207

Naam: Desinfectie

De genezer kan bij een levend personage geïnfecteerde locaties desinfecteren. Hiervoor heeft een warme en droge omgeving nodig en per locatie moet hij 1 energiepunt spenderen (deze vaardigheid kan niet worden toegepast in een gevecht).

Nummer: V208

Naam: Ontgiffing

De genezer kan het effect van anti-giffen versterken. Hiervoor moet hij 2 energiepunten spenderen om het niveau van het antigif met 1 te verhogen (deze vaardigheid kan niet worden toegepast in een gevecht).

Nummer: V209

Naam: Chirurgie

De chirurg kan niet geïnfecteerde negatieve ledematen terug op 0 levenspunten brengen, waardoor deze gewoon kunnen genezen worden. Torso is geen ledemaat. Dit is een vrij intensief proces en de genezer moet 3 energiepunten spenderen om een ledemaat te kunnen herstellen. Er is een warme en droge omgeving nodig om dit te kunnen volbrengen (deze vaardigheid kan niet worden toegepast in een gevecht).

Nummer: V210

Naam: Smeken

Door het gebruik van manipulatieve technieken (wenen, schreien, op uw knieën zitten, in de modder rollen, ...) kan de speler voor zijn/haar leven smeken. Deze vaardigheid kost 4 mentale energie en moet degelijk uitgespeeld. Opgelet, bepaalde wezens zijn immuun aan dit effect wegens niet empathisch (bv. De spelleiding)

Deze vaardigheid kan niet tijdens het gevecht gebruikt worden. De vaardigheid werkt alleen als deze gestart wordt voor de aanvang van het gevecht. Het effect van de vaardigheid stopt wanneer de gebruiker een agressieve actie onderneemt tegenover het doelwit van het smeken.

Nummer: V301

Naam: Glasblazen

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het gebruik van het component "zuiver zand" om glazen flesjes te maken. (Lege potions) Bij de glazen flesjes dient een kaartje gestoken te worden om aan te geven dat dit om een nieuw en niet een gebruikt flesje gaat. Het vervaardigen van 3 flesjes kost 1 energie.

De componenten zijn aan te kopen, te vinden of op andere manier binnenspel te bemachtigen. Deze vaardigheid laat NIET toe de benodigde componenten te bewaren (hiervoor is de vaardigheid Mineraal Ontginner vereist). Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische redenen in het spelkot omgeruild te worden.

Nummer: V302

Naam: Perkament maken

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het gebruik van het component Papyrus om perkament te maken. De componenten zijn aan te kopen, te vinden of op andere manieren binnenspel te bemachtigen. Deze vaardigheid laat NIET toe de benodigde componenten te bewaren (hiervoor is de vaardigheid Natuur Ontginner vereist). Het vervaardigen van 2 stukken perkament kost 1 energie, ongeacht het niveau (manawaarde) van de scroll.

Op kwalitatieve perkamenten kunnen magiërs sommige spreuken plaatsen. Welke spreuken er wel en niet op een perkament kunnen geplaatst worden, is steeds vermeld bij de spreuken.

De kwaliteit van het vervaardigde perkament bepaalt de manawaarde van spreuk die er op kan geïncanteerd worden.

- Behendigheid 2: standaard perkament (1 papyrus component)
- Behendigheid 3: scrolls manawaarde 1 (1 papyrus component)
- Behendigheid 4: scrolls manawaarde 2 (1 papyrus componenten)
- Behendigheid 5: scrolls manawaarde 3 (2 papyrus componenten)
- Behendigheid 6: scrolls manawaarde 4 (2 papyrus componenten)

Het is mogelijk om de scrolls te behandelen met manabessen (1 per spreukniveau). Indien de scroll vooraf werd behandeld met manabessen zal de magiër geen mana verliezen tijdens het proces om het magische effect op de scroll zetten.

Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische reden in het spelkot omgeruild te worden.

Nummer: V303

Naam: Arcanist

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het gebruik van het component "Edelstenen" om ringen of talismannen te maken. De componenten zijn aan te kopen, te vinden of op andere manieren binnenspel te bemachtigen.

Deze vaardigheid laat NIET toe de benodigde componenten te bewaren (hiervoor is de vaardigheid Natuur Ontginner vereist). Het vervaardigen van een ring of amulet kost 2 energie, ongeacht de manawaarde.

Welke spreuken er wel en niet op het item kunnen geplaatst worden, is steeds vermeld bij de spreuken. De items zijn door iedereen bruikbaar zonder enige vereiste vaardigheid.

De kwaliteit van de ring/talisman bepaalt het manawaarde van spreuk die er in kan opgeladen worden.

- Behendigheid 4: Tot manawaarde 1 spreuken (1 Edelesteen component)
- Behendigheid 5: Tot manawaarde 2 spreuken (2 Edelsteen componenten)
- Behendigheid 6: Tot manawaarde 3 spreuken (3 Edelsteen componenten)
- Behendigheid 7: Tot manawaarde 4 spreuken (4 Edelsteen componenten)

Het magische effect op het item plaatsen, wordt door een magiër of priester gedaan, die hierover de incantatie uitspreekt. Indien het item werd behandeld met manabessen zal de incantator geen mana verliezen tijdens dit proces. (1 manabes per niveau)

Bij een onbehandeld item zal de incantator de standaard hoeveelheid mana van de spreuk betalen. Er kan maximum 1 spreuk per amulet/ring opgeladen worden.

Een personage kan twee ringen en één talisman dragen en indien nodig onmiddellijk activeren (indien de spreuk dit toelaat). Door de magische effecten wordt het metaal van het

item broos en waardeloos. Het item kan dan ook niet herladen of gerecupereerd worden. Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische reden in het spelkot omgeruild te worden.

Nummer: V304

Naam: Houtbewerker

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het gebruik van de componenten “hout” om houten schilden te herstellen en om houten wapens en schilden te vervaardigen. De componenten zijn aan te kopen, te vinden of op andere manier binnenspel te bemachtigen.

Het herstellen van houten schilden kost 1 energiepunt voor elke 4 pantserpunten. Er is geen tijdscomponent maar men dient gebruik te maken van de werktuigen in de smidse.

Bij het nemen van deze vaardigheid mag het personage een aantal diagrammen uit de basis diagrammenlijst nemen en in hun diagrammenbundel verzamelen. Verdere diagrammen zijn ingame apart te verkrijgen via rollenspel, loot, ...

Behendigheid 4: 3 diagrammen

Met elk punt extra in behendigheid mag er 1 diagram extra uit de basis diagrammenlijst gekozen worden.

Deze vaardigheid, zowel het herstellen als het maken van nieuwe items, dient uitgespeeld te worden in de smidse.

Deze vaardigheid laat NIET toe de benodigde componenten te bewaren (hiervoor is de vaardigheid Natuur Ontginner vereist). Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische reden in het spelkot omgeruild te worden.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen 2 evenementen een nieuw uitrusting aan te maken.

Nummer: V305

Naam: Leerbewerker

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het gebruik van de componenten “huiden” om stoffen, lederen & bonte harnas stukken te herstellen en te vervaardigen. De componenten zijn aan te kopen, te vinden of op andere manier binnenspel te bemachtigen.

Het herstellen van kledij, harnasstukken (leder, bont, gemengd) of helm kost 1 energiepunt voor elke 3 pantserpunten. Er is geen tijdscomponent maar men dient gebruik te maken van de werktuigen in de smidse. Het harnas of de kledij kan niet hersteld worden wanneer ze gedragen worden.

Bij het nemen van deze vaardigheid mag het personage een aantal diagrammen uit de basis diagrammenlijst nemen en in hun diagrammenbundel verzamelen. Verdere diagrammen zijn ingame apart te verkrijgen via rollenspel, loot, ...

Behendigheid 4: 3 diagrammen

Met elk punt extra in behendigheid mag er 1 diagram extra uit de basis diagrammenlijst gekozen worden.

Deze vaardigheid, zowel het herstellen als het maken van nieuwe items, dient uitgespeeld te worden in de smidse.

Deze vaardigheid laat NIET toe de benodigde componenten te bewaren (hiervoor is de vaardigheid Natuur Ontginner vereist). Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische reden in het spelkot omgeruild te worden.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen 2 evenementen een nieuw uitrusting aan te maken.

Nummer: V306

Naam: Metaalbewerker

Het personage heeft een grondige kennis betreffende het gebruik van de componenten “ertsen” om metalen harnas stukken of metalen schilden te herstellen en om metalen harnas stukken, metalen schilden of metalen wapens te vervaardigen. De componenten zijn aan te kopen, te vinden of op andere manier binnenspel te bemachtigen.

Het herstellen van harnasstukken (maliën of plaat) en helmen kost 1 energiepunt voor elke 3 pantserpunten. Het herstellen van ijzeren schilden kost 1 energiepunt voor elke 4 pantserpunten. Er is geen tijdscomponent maar men dient gebruik te maken van de werktuigen in de smidse. Het harnas of de helm kunnen niet hersteld worden wanneer ze gedragen worden.

Bij het nemen van deze vaardigheid mag het personage een aantal diagrammen uit de basis diagrammenlijst nemen en in hun diagrammenbundel verzamelen. Verdere diagrammen zijn ingame apart te verkrijgen via rollenspel, loot, ...

Behendigheid 4: 3 diagrammen

Met elk punt extra in behendigheid mag er 1 diagrammen extra uit de basis diagrammenlijst gekozen worden.

Deze vaardigheid, zowel het herstellen als het maken van nieuwe items, dient uitgespeeld te worden in de smidse.

Deze vaardigheid laat NIET toe de benodigde componenten te bewaren (hiervoor is de vaardigheid Mineraal Ontginner vereist). Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische reden in het spelkot omgeruild te worden.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen 2 evenementen een nieuw uitrusting aan te maken.

Nummer: V307

Naam: Meesterschap herstellen

Het personage (die de geschikte vaardigheid heeft) kan schilden, kledij of pantser herstellen waarbij elke energiepunt 1 extra pantserpunt toevoegt aan de herstelling.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen 2 evenementen een nieuw uitrusting aan te maken.

KRIJGSKUNSTVAARDIGHEDEN

Nummer	Naam	K	I	B	O
V401	Dolk	1	1	1	1
V402	Klauw	1	1	2	1
V403	1-handig wapen	1	1	2	1
V404	Bastaard wapen	2	1	3	1
V405	2-handig wapen	2	1	3	1
V406	Paalwapen	1	2	2	1
V407	Werpwapen	1	1	2	1
V408	Technieken	3	1	1	1
V409	Extra technieken 1	4	1	1	1
V410	Extra technieken 2	5	1	1	1
V411	Extra technieken 3	6	1	1	1
V412	Extra technieken 4	7	1	1	1
V413	Blaaspijp	1	1	2	2
V414	Handboog	1	1	3	1
V415	1-handige kruisboog	2	1	2	1
V416	2-handige kruisboog	4	1	2	1
V417	1-handig vuurwapen	3	2	3	1
V418	2-handig vuurwapen	4	2	3	1
V419	Blunderbus	4	2	3	1
V420	Helm/maliënkap dragen	2	1	2	1
V421	Maliën dragen	4	1	3	1
V422	Plaatpanster dragen	5	1	4	1
V423	Schildgebruik	3	1	3	1
V424	Ballista	4	2	3	1
V425	Kanonnier	4	3	3	1

Nummer: V401

Naam: Dolk

Het personage kan gebruik maken van een dolk tijdens een gevecht. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V402

Naam: Klauw

Het personage kan gebruik maken van een klauw tijdens een gevecht. Om met twee klauwen te vechten dient men ook “gecombineerd vechten” als vaardigheid te nemen. De grootte van de klauwen moet overeen komen met die van een dolk. Een metalen gevechtsklauw is onderhevig aan de gewone wapenregels (kan niet kapotgeslagen worden maar wel gestolen worden bvb). Klauwen bieden op geen enkele manier extra bepantsering. Zie schadetabel “dolk” voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V403

Naam: 1-Handig wapen

Het personage kan gebruik maken van een éénhandig wapen tijdens een gevecht. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V404

Naam: Bastaard wapen

Het personage kan gebruik maken van een bastaardwapen tijdens een gevecht. Een bastaardwapen kan zowel éénhandig als tweehandig gebruikt worden, maar richt in beide gevallen een andere hoeveelheid schade aan. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V405

Naam: 2-Handig wapen

Het personage kan gebruik maken van een tweehandig wapen tijdens een gevecht. Het gebruik van een tweehandig wapen vereist het gebruik van beide handen en richt dan ook geen schade aan indien het éénhandig gebruikt wordt.

Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V406

Naam: Paalwapen

Het personage kan gebruik maken van een paalwapen tijdens een gevecht.

Het gebruik van een paalwapen vereist het gebruik van beide handen en richt dan ook geen schade aan indien het éénhandig gebruikt wordt. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht. Het is niet toegelaten om met een staf of paalwapen rond te lopen zonder over deze vaardigheid te beschikken.

Nummer: V407

Naam: Werpwapen

Het personage kan gebruik maken van een werpwapen tijdens een gevecht.

Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Eventueel aangebracht gif is van toepassing. Alle gebruikte werpwapens dienen van het kernloze type te zijn

Nummer: V408

Naam: Technieken

De krijger mag een techniek kiezen uit de basistechniekenlijst waarover hij nog niet beschikte en kan deze toepassen, mits het betalen van de eventuele energiekost. Hij kan deze niet meer vervangen door andere technieken uit de lijst.

Een aangeleerde techniek kan maar 1 maal van toepassing zijn. Het is dus niet mogelijk om een techniek meermaals cumulatief te gebruiken.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra technieken te voegen.

Nummer: V409

Naam: Extra technieken 1

De krijger mag een extra techniek kiezen uit de basistechniekenlijst waarover hij nog niet beschikte en kan deze toepassen, mits het betalen van de eventuele energiekost. Hij kan deze niet meer vervangen door andere technieken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra technieken te voegen.

Nummer: V410

Naam: Extra technieken 2

De krijger mag een extra techniek kiezen uit de basistechniekenlijst waarover hij nog niet beschikte en kan deze toepassen, mits het betalen van de eventuele energiekost. Hij kan deze niet meer vervangen door andere technieken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra technieken te voegen.

Nummer: V411

Naam: Extra technieken 3

De krijger mag een extra techniek kiezen uit de basistechniekenlijst waarover hij nog niet beschikte en kan deze toepassen, mits het betalen van de eventuele energiekost. Hij kan deze niet meer vervangen door andere technieken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra technieken te voegen.

Nummer: V412

Naam: Extra technieken 4

De krijger mag een extra techniek kiezen uit de basistechniekenlijst waarover hij nog niet beschikte en kan deze toepassen, mits het betalen van de eventuele energiekost. Hij kan deze niet meer vervangen door andere technieken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra technieken te voegen.

Nummer: V413

Naam: Blaaspijp

Het personage kan gebruik maken van een blaaspijp. Het gebruik van een blaaspijp vereist het gebruik van beide handen en richt dan ook geen schade aan indien het éénhandig gebruikt wordt. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V414

Naam: Handboog

Het personage kan gebruik maken van een handboog tijdens een gevecht.

Het gebruik van een handboog vereist het gebruik van beide handen en richt dan ook geen schade aan indien het éénhandig gebruikt wordt. (we willen het jullie trouwens ook eens zien proberen, eenhandig een boog afvuren) Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V415

Naam: 1-Handige kruisboog

Het personage kan gebruik maken van een éénhandige kruisboog tijdens een gevecht. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V416

Naam: 2-Handige kruisboog

Het personage kan gebruik maken van een tweehandige kruisboog tijdens een gevecht. Het gebruik van een tweehandige kruisboog vereist het gebruik van beide handen en richt dan ook geen schade aan indien het éénhandig gebruikt wordt. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V417

Naam: 1-Handig vuurwapen

Het personage kan gebruik maken van een éénhandig vuurwapen tijdens een gevecht. Een vuurwapen schiet steeds raak, met een reikwijdte van 15 passen.

De schutter bepaald welke locatie geraakt wordt. Gif kan niet aangebracht worden op kogels. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V418

Naam: 2-Handig vuurwapen

Het personage kan gebruik maken van een tweehandig vuurwapen tijdens een gevecht. Een vuurwapen schiet steeds raak indien het doel zich bevindt tussen 5 en 20 passen van de schutter. De schutter bepaald welke locatie geraakt wordt. Het gebruik van een tweehandig vuurwapen vereist het gebruik van beide handen en richt dan ook geen schade aan indien het éénhandig gebruikt wordt.

Gif kan niet aangebracht worden op kogels. Zie schadetabel voor de hoeveelheid schade die men aanricht.

Nummer: V419

Naam: Blunderbus

Het personage kan gebruik maken van een blunderbus tijdens een gevecht. Een blunderbus is een tweehandig vuurwapen met 1 loop en een minimum diameter van 3,5 cm. Dit wapen doet 2 punten schade op elke locatie op pantser.

De maximum reikwijdte is 15 passen. Deze vaardigheid is niet combineerbaar met andere vaardigheden voor één of twee- handige vuurwapens. Het herladen van dit wapen kan niet tijdens een gevecht.

Nummer: V420

Naam: Helm/maliënpak dragen

Het personage kan op de hoofdlocatie een helm of maliënpak dragen.

Deze biedt 2 extra beschermingspunten op torso. Na een gevecht kan men een helm eigenhandig oplappen zonder materiaal of kosten. De beschermingspunten zijn natuurlijk enkel geldig wanneer de helm gedragen wordt tijdens het gevecht.

Op episch niveau (Kra 7 en Beh 5) wordt het aantal beschermingspunten naar 4 gebracht.

Nummer: V421

Naam: Maliën dragen

Het personage kan op elke locatie een maliënpantser dragen.

Nummer: V422

Naam: Plaatpantser dragen

Het personage kan op elke locatie een plaatpantser dragen.

Nummer: V423

Naam: Schildgebruik

Het personage kan een schild gebruiken in een gevecht. Een schild biedt enkel beschermingspunten als het op de arm gedragen wordt.

Een houten schild biedt 30 pantserspunten, een metalen schild biedt 45 pantserspunten. Een arm die een schild draagt kan geen wapen dragen, dit ongeacht de grootte van het schild.

Nummer: V424

Naam: Ballista

Het personage kan gebruik maken van een ballista tijdens het gevecht.

Dit wapen schiet altijd door pantser en doet 5 schade op de geraakte locatie.

Voor de start van het evenement moeten deze wapens gekeurd worden door de spelleiding en zal er beslist worden of het wapen ballista waardig is.

Nummer: V425

Naam: Kanonnier

Het personage kan gebruik maken van een kanon tijdens het gevecht. Een kanon heeft 1 loop met een minimum diameter van 10 cm. Het gebruik van een kanon vereist steeds 2 personen waarvan 1 de vaardigheid “kanonnier” heeft.

De laadtijd (duurtijd van het laden, richten en afvuren) neemt een bepaalde tijd in beslag (gesymboliseerd met sterretjesvuurwerk). Na de laadtijd vuurt het kanon af. Een kanon schiet steeds raak indien de loop naar het doel gericht staat en het doel zich tussen 5 en 20 passen van de kanonnier bevindt. Gedurende de laadtijd kunnen de kanonnier en de helper geen andere acties ondernemen, behalve zich verdedigen bij aanvallen. Zij dienen ten aller tijde vlak bij het kanon te blijven. Het afvuren kan eventueel afgebroken worden door de lont te verwijderen. Maar de complete procedure (nieuwe laadtijd) dient herstart te worden voor een volgend schot.

Bij aanvang van het spel krijgt de kanonnier X projectielen ter beschikking (waarvan $X = 10 + \text{Kra} + \text{Int}$). Dit is de voorraad over welke hij beschikt gedurende het evenement. Een projectiel doet standaard 5 punten schade op elke locatie op pantser (een schild biedt bescherming voor 20 punten). Er zijn evenwel andere effecten mogelijk. Een klein percentage is een misser of juist een dodelijke voltreffer. Het precieze effect is beschreven in de tekst van elk projectiel. Gif kan niet aangebracht worden op de projectielen. De projectielen zijn niet overdraagbaar naar het volgende evenement.

Het afvuren van een kanon gebeurt volgens een vastgestelde procedure :

1. De lont wordt aangestoken en de laadtijd begint te lopen
2. Bij het einde van de lont wordt het doelwit aangekondigd
3. Het projectiel wordt geopend en de schade gedeclareerd.

Door de enorme kracht dat een kanon beschikt, is het mogelijk om dagelijkse objecten zoals deuren of kisten te vernietigen. Magische of verstevigde objecten bieden extra weerstand of zijn compleet bestand aan het geweld. Bij het vuren op objecten dient de spelleiding geïnformeerd te worden.

Voor de start van het evenement moet het kanon gekeurd worden door de spelleiding en zal er beslist worden of het wapen kanon waardig is. Een ingame “knal” bij het afvuren wordt ten zeerste op prijs gesteld maar is niet vereist.

MAGIEVAARDIGHEDEN

Nummer	Naam	K	I	B	O
V501	Magiestroom 1	1	3	4	4
V502	Magiestroom 2	1	3	5	5
V503	Magiestroom 3	1	3	6	6
V504	Magiestroom 4	1	3	7	7
V505	Spreuken	1	3	1	1
V506	Extra spreuken 1	1	4	1	1
V507	Extra spreuken 2	1	5	1	1
V508	Extra spreuken 3	1	6	1	1
V509	Extra spreuken 4	1	7	1	1
V510	Extra rode mana	1	1	1	1
V511	Extra groene mana	1	1	1	1
V512	Extra blauwe mana	1	1	1	1
V513	Extra zwarte mana	1	1	1	1
V514	Dubbelspreuk	1	5	1	1
V515	Scribant	1	2	4	1
V516	Meesterschap scribant	1	7	4	1
V517	Identificatie Magische Items	1	4	1	2

Nummer: V501

Naam: Magiestroom 1

Het personage kan een magiestroom aanspreken en krijgt beschikking over één soort mana. Het personage kiest uit de rode, de groene, de blauwe of de zwarte magiestroom. De hoeveelheid is afhankelijk van zijn intelligentie (zie manatabel: 1 magiestroom).

Het personage krijgt ook 3 willekeurige spreuken van de gekozen magiestroom.

Nummer: V502

Naam: Magiestroom 2

Het personage kan een tweede magiestroom aanspreken en krijgt beschikking over een tweede soort mana.

Het personage kiest uit de rode, de groene, de blauwe of de zwarte magiestroom en mag hierbij geen eerder verworven magiestroom kiezen. De hoeveelheid is afhankelijk van zijn intelligentie (zie manatabel: 2 magiestromen)

Het personage krijgt ook 3 willekeurige spreuken van de gekozen magiestroom.

Nummer: V503

Naam: Magiestroom 3

Het personage kan een derde magiestroom aanspreken en krijgt beschikking over een derde soort mana.

Het personage kiest uit de rode, de groene, de blauwe of de zwarte magiestroom en mag hierbij geen eerder verworven magiestroom kiezen. De hoeveelheid is afhankelijk van zijn intelligentie (zie manatabel: 3 magiestromen)

Het personage krijgt ook 3 willekeurige spreuken van de gekozen magiestroom.

Nummer: V504

Naam: Magiestroom 4

Het personage kan een vierde magiestroom aanspreken en krijgt beschikking over een vierde soort mana. Het personage kiest uit de rode, de groene, de blauwe of de zwarte magiestroom en mag hierbij geen eerder verworven magiestroom kiezen. De hoeveelheid is afhankelijk van zijn intelligentie (zie manatabel: 4 magiestromen)

Het personage krijgt ook 3 willekeurige spreuken van de gekozen magiestroom.

Nummer: V505

Naam: Spreuken

De magiër mag 5 spreuken kiezen uit de basismagielijst en deze in zijn spreukenboek plaatsen. Hij kan deze niet meer vervangen door andere spreuken uit de lijst.

Indien de magiër over de vaardigheid “lezen en schrijven” beschikt krijgt hij ook de mogelijkheid om spreuken van scrolls en van een spreukenboek te kopiëren in zijn persoonlijke spreukenboek (niet naar een spreukenboek van een andere speler).

Dit neemt ingame de tijd in beslag om de spreuk te kopiëren en 1 dosis magische inkt.

In het geval van een scroll wordt deze vernietigd in het proces.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra spreuken in de spreukenboek te voegen.

Nummer: V506

Naam: Extra spreuken 1

De magiër mag 4 extra spreuken kiezen uit de basismagielijst waarover hij nog niet beschikte en deze in zijn spreukenboek plaatsen. Hij kan deze niet meer vervangen door andere spreuken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra spreuken in de spreukenboek te voegen (vanop scrolls of uit spreukenboeken).

Nummer: V507

Naam: Extra spreuken 2

De magiër mag 3 extra spreuken kiezen uit de basismagielijst waarover hij nog niet beschikte en deze in zijn spreukenboek plaatsen. Hij kan deze niet meer vervangen door andere spreuken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra spreuken in de spreukenboek te voegen (vanop scrolls of uit spreukenboeken).

Nummer: V508

Naam: Extra spreuken 3

De magiër mag 2 extra spreuken kiezen uit de basismagielijst waarover hij nog niet beschikte en deze in zijn spreukenboek plaatsen. Hij kan deze niet meer vervangen door andere spreuken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra spreuken in de spreukenboek te voegen (vanop scrolls of uit spreukenboeken).

Nummer: V509

Naam: Extra spreuken 4

De magiër mag 2 extra spreuken kiezen uit de basismagielijst waarover hij nog niet beschikte en deze in zijn spreukenboek plaatsen. Hij kan deze niet meer vervangen door andere spreuken uit de lijst.

Deze vaardigheid laat niet toe om tussen evenementen door extra spreuken in de spreukenboek te voegen (vanop scrolls of uit spreukenboeken).

Nummer: V510

Naam: Extra rode mana

Het personage ontvangt 4 extra rode mana.

Deze vaardigheid kan tot X maal genomen worden waarbij X = Waarde Intelligentie.

Nummer: V511

Naam: Extra groene mana

Het personage ontvangt 4 extra groene mana.

Deze vaardigheid kan tot X maal genomen worden waarbij X = Waarde Intelligentie.

Nummer: V512

Naam: Extra blauwe mana

Het personage ontvangt 4 extra blauwe mana.

Deze vaardigheid kan tot X maal genomen worden waarbij X = Waarde Intelligentie.

Nummer: V513

Naam: Extra zwarte mana

Het personage ontvangt 4 extra zwarte mana.

Deze vaardigheid kan tot X maal genomen worden waarbij X = Waarde Intelligentie.

Nummer: V514

Naam: Dubbel Spreuk

Dubbel Spreuk laat de magiër of priester toe om het effect, **van een spreuk die op aanraking werkt**, dubbel te laten gebeuren met maar één incantatie. Let wel : het magisch effect gebeurt twee maal en kost dus ook dubbele mana.

Nummer: V515

Naam: Scribant

Het personage kan magische perkamenten gebruiken om sommige spreuken op te slaan voor later gebruik. Welke spreuken er wel en niet op een perkament kunnen geplaatst worden, is steeds vermeld bij de spreuken. Men dient over de algemene vaardigheid lezen & schrijven te beschikken om een scroll te kunnen activeren. Om incantaties neer te schrijven moet men over een grote behendigheid te beschikken en de manawaarde is daar dan ook afhankelijk van :

- Behendigheid 4: scrolls manawaarde 1
- Behendigheid 5: scrolls tot en met manawaarde 2
- Behendigheid 6: scrolls tot en met manawaarde 3
- Behendigheid 7: Alle scrolls

Het magische effect op de scroll zetten, wordt door een magiër gedaan, die hierover de incantatie uitspreekt. Indien de scroll vooraf werd behandeld met manabessen zal de incantator geen mana verliezen tijdens dit proces. Een onbehandelde scroll zal de incantator één mana per manawaarde kosten.

De kost om een scroll aan te maken is 1 vel perkament en 1 dosis magische inkt (plus facultatief één manabes per manawaarde).

Per scroll kan slechts één spreuk genoteerd worden. De scroll wordt vernietigd bij activering van de spreuk. Bij het vervaardigen dienen de componenten om praktische redenen in het spelkot omgeruild te worden.

Nummer: V516

Naam: Meesterschap scribant

Het personage kan scrolls naar zijn spreukenboek kopiëren zonder dat deze vernietigd worden in het proces.

Nummer: V517

Naam: Identificatie magische items

Het personage kan identificeren welke eigenschappen het magisch aura van een talisman, ring of item heeft. Hiervoor mag hij de speltechnische fiche bekijken. Dit neemt wel enige tijd in beslag en kan dus niet tijdens een gevecht uitgevoerd worden.

ULTIEME VAARDIGHEDEN

Ultieme vaardigheden worden wegens hun hoge KIBO-waarden pas beschikbaar op latere niveaus. Het zijn aanvullende vaardigheden die de speler de mogelijkheid bieden om zich als specialist te profileren binnen een bepaald gebied van vaardigheden of kunsten.

Het spelsysteem van Testament is erop gebaseerd dat iedereen met de juiste KIBO-waarden alle vaardigheden moet kunnen aanspreken, maar ultieme vaardigheden vormen hier de uitzondering op. Iedere speler kan maximaal 1 ultieme vaardigheid kiezen op het ogenblik dat de vereiste KIBO-waarde behaald is.

Nummer	Naam	K	I	B	O
V601	Deconstructiemagiër	1	7	8	1
V602	Controlemagiër	1	7	8	1
V603	Natuurmagiër	1	7	8	1
V604	Doodsmagiër	1	7	8	1
V605	Multimagiër	1	1	8	7
V606	Hoogmagiër	1	8	1	7
V607	Reanimator	1	8	7	1
V608	Meesterbrouwer	1	7	8	1
V609	Bouwmeester	1	8	7	1
V610	Hogepriester van de Naamloze	1	1	7	8
V611	Hogepriester van Vidar	1	1	7	8
V612	Hogepriester van Ellestar	1	1	7	8
V613	Hogepriester van Manon	1	1	7	8
V614	Bersekerkrijger	8	1	1	7
V615	Blinde krijger	7	1	8	1
V616	Schildmaagd	7	1	8	1

Nummer: V601

Naam: Deconstructiemagiër

De magiër heeft het hoogste niveau van de door hem gekende magie bereikt. Hij krijgt 10 extra rode mana en ontvangt een unieke spreuk, enkel gekend door ingewijden. Deze spreuk is inherent aan de magiër en kan niet gekopieerd worden.

Nummer: V602

Naam: Controlemagiër

De magiër heeft het hoogste niveau van de door hem gekende magie bereikt. Hij krijgt 10 extra blauwe mana en ontvangt een unieke spreuk, enkel gekend door ingewijden. Deze spreuk is inherent aan de magiër en kan niet gekopieerd worden.

Nummer: V603

Naam: Natuurmagiër

De magiër heeft het hoogste niveau van de door hem gekende magie bereikt. Hij krijgt 10 extra groene mana en ontvangt een unieke spreuk, enkel gekend door ingewijden. Deze spreuk is inherent aan de magiër en kan niet gekopieerd worden.

Nummer: V604

Naam: Doodsmagiër

De magiër heeft het hoogste niveau van de door hem gekende magie bereikt. Hij krijgt 10 extra zwarte mana en ontvangt een unieke spreuk, enkel gekend door ingewijden. Deze spreuk is inherent aan de magiër en kan niet gekopieerd worden.

Nummer: V605

Naam: Multimagiër

Het personage beschikt over een permanente witte manapoel van 4 mana.

Nummer: V606

Naam: Hoogmagiër

Het personage kan 1x per evenement magie kanaliseren in een nieuwe spreuk. De spreuk moeten worden voorgelegd met de nodige manavereisten aan het spelkot. Na goedkeuring kan de magiër deze spreuk effectief gebruiken volgens de standaard werking van spreuken.

Nummer: V607

Naam: Reanimator

Het personage kan 1x per evenement een personage met een negatief torso terug op 0 levenspunten brengen. Deze vaardigheid kan niet worden toegepast in een gevecht en men heeft een warme en droge en serene omgeving nodig. Dit moet maximaal binnen de 10 minuten van de dood van het personage zijn.

Nummer: V608

Naam: Meesterbrouwer

De alchemist in kwestie leert het recept van een potion, gif of zuur bij het identificeren en kan dit ook toevoegen aan zijn/haar receptenbundel. Deze vaardigheid kan 1x per periode worden toegepast.

Nummer: V609

Naam: Bouwmeester

Een bewerker kan 1x per evenement een diagram ontwerpen. Dit diagram moet worden voorgelegd met de nodige energie- en componentenvereisten en kibowaarden aan het spelkot. Na goedkeuring kan de bouwmeester dit diagram effectief ook maken volgens de standaard werking van diagrammen.

Nummer: V610

Naam: Hoge priester van de Naamloze

De hoge priester van de naamloze kan een priester van een ander geloof 1x per evenement zo corrumperen dat deze priester geen liturgieën meer kan gebruiken gedurende 15 minuten of tot het einde van het gevecht. Reeds uitgevoerde liturgieën zoals aura's worden geneutraliseerd. De hoge priester dient hiervoor zelf een liturgie te ontwerpen. Dit effect kan gebruikt worden in een gevecht.

Nummer: V611

Naam: Hoge priester van Vidar

De hoge priester van Vidar kan 1x per evenement een ziel terughalen uit de doden. Indien het lichaam levensvatbaar is (torso minimaal op 1) kan de ziel terug in het lichaam gestoken worden, anders kan het zijn dat de ziel in een ander lichaam terecht komt. Welke effecten dit heeft op de mentale toestand van de teruggehaalde ziel is niet gekend... . De hoge priester dient hiervoor zelf een liturgie te ontwerpen die niet kan gebruikt worden in een gevecht.

Nummer: V612

Naam: Hogepriester van Ellestar

De hogepriester van Ellestar kan 1x per evenement een hogere ondode (vampier) terug levend maken. Dit stript de hogere ondode van al zijn verworven krachten die inherent zijn aan zijn status als ondode. De hogepriester dient hiervoor zelf een liturgie te ontwerpen. Dit effect kan gebruikt worden in een gevecht.

Nummer: V613

Naam: Hogepriester van Manon

De hogepriester van Manon kan 1x per evenement leven creëren. Hiervoor moet de hogepriester een liturgie doen en omschrijven welk leven moet gecreëerd worden. Het spelkot bepaald of en welk effect de liturgie heeft.

Nummer: V614

Naam: Berserkerkrijger

Deze vaardigheid is een uitbreiding op de techniek "Berserk" (T001). Het geeft het personage de mogelijkheid om door te vechten tot -10 op elke locatie. Hij moet nog steeds doorvechten tot er geen tegenstanders in zijn zichtsveld meer staan. Op het eind van het gevecht wordt alle schade tot -10 omgezet naar 0, alles lager wordt -1. Het activeren van deze vaardigheid kost 3 fysieke energiepunten.

Nummer: V615

Naam: Blinde krijger

Deze vaardigheid is een uitbreiding op de techniek "Blindvechten" (T002).

Het personage kan nu in een straal van 10 passen rondom hem, onzichtbaren detecteren zelfs al hebben deze nog geen actie ondernomen. Deze vaardigheid laat ook toe om mensen die schaduwsluipen en zich binnen de tien passen bevinden, te zien. Het activeren van deze vaardigheid kost 5 fysieke energiepunten en duurt 1 periode.

Nummer: V616

Naam: Schildmaagd

Deze vaardigheid is een uitbreiding op de techniek "Meesterschap schildgebruik" (T011).

Het personage mag twee punten schade per slag in mindering brengen wanneer hij/zij een schild draagt. De minimale schade die een personage zo krijgt is 1 per slag. Het activeren van deze vaardigheid kost 2 fysieke energiepunten en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Het is niet cumuleerbaar met andere vergelijkbare vaardigheden.

IX. Basis Diagrammenlijst

Code: D101	Houten Werpwapen		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Hout		Energie: 1	

De houtbewerker kan een eenvoudig houten werpwapen maken (vorm naar keuze).

Code: D102	Eenhandig Houten wapen		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 2 Hout		Energie: 1	

De houtbewerker kan een eenvoudig eenhandig houten wapen maken (vorm naar keuze).

Code: D103	Bastaard houten wapen		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 4 Hout		Energie: 2	

De houtbewerker kan een eenvoudig houten bastaardwapen maken (vorm naar keuze).

Code: D104	Tweehandig houten wapen		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 4 Hout		Energie: 2	

De houtbewerker kan een eenvoudig houten tweehandig wapen maken (vorm naar keuze).

Code: D105	Houten schild		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 6 Hout		Energie: 2	

De houtbewerker kan een eenvoudig houten schild maken (vorm naar keuze) met maximale pantserwaarde.

Code: D106	Handboog		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 2 Hout + 1 Lederen straps		Energie: 2	

De houtbewerker kan een eenvoudige houten tweehandige boog maken (vorm naar keuze).

Code: D107	Eenhandige houten kruisboog		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 4 Hout + 1 Erts + 1 Lederen straps		Energie: 3	

De houtbewerker kan een eenvoudige houten eenhandige kruisboog maken (vorm naar keuze).

Code: D108	Tweehandige houten kruisboog		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 5 Hout + 2 Erts + 1 Lederen straps		Energie: 3	

De houtbewerker kan een eenvoudige houten tweehandige kruisboog maken (vorm naar keuze).

Code: D109	Pijl		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Hout		Energie: 1	

De houtbewerker kan vijf eenvoudige houten pijlen maken (vorm naar keuze).

Code: D110	Blaaspijp		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Hout + 1 Huid		Energie: 2	

De houtbewerker kan een eenvoudige houten blaaspijp maken (vorm naar keuze).

Code: D111	Houten Bestek		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Hout		Energie: 1	

De houtbewerker kan eenvoudig houten bestek maken (vorm naar keuze).

Code: D112	Houten Drinkbeker		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Hout		Energie: 1	

De houtbewerker kan een eenvoudige houten drinkbeker maken (vorm naar keuze).

Code: D113	Houten Harnas		
Vaardigheid: Houtbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: Torso: 8 Hout + 1 Lederen Strap Ledemaat: 4 Hout + 1 Lederen Strap		Energie: 1 per locatie	

De houtbewerker kan een eenvoudig houten harnas maken (vorm naar keuze) met maximale pantserpunten. Het harnas wordt per locatie gecreëerd, men hoeft dus geen 5 harnasstukken maken als men er slechts 2 nodig heeft.

Code: D201	Kruidenkoker		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Huid + 1 Hout		Energie: 1	

De houtbewerker kan een eenvoudige lederen kruidenkoker maken (vorm naar keuze). Per kruidenkoker kan men 2 kruiden bewaren zonder de vaardigheid **natuur ontginner**

Code: D202	Verband		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Huid		Energie: 2	

De leerbewerker kan verband maken. Verband laat toe om tijdens een gevecht de vaardigheid genezing te gebruiken, waarbij de verkregen genezing **verdubbeld** wordt en het verband geconsumeerd wordt (afgeven aan een figurant).

Code: D203	Lederen Etui / Geldbuidel		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Huid		Energie: 1	

De leerbewerker kan een eenvoudige lederen etui of geldbuidel maken (vorm naar keuze).

Code: D204	Lederen Harnas		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: Torso: 7 Huid + 1 Lederen Strap Ledemaat: 3 Huid + 1 Lederen Strap		Energie: 1 per locatie	

De leerbewerker kan een eenvoudig lederen harnas maken (vorm naar keuze) met maximale pantserpunten. Het harnas wordt per locatie gecreëerd, men hoeft dus geen 5 harnasstukken te maken als men er slechts 2 nodig heeft.

Code: D205	Broeksriem		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Huid		Energie: 2	

De leerbewerker kan een eenvoudige broeksriem maken (vorm naar keuze).

Code: D206	Kledij		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Huid per Hemd/Broek/Mantel		Energie: 1	

De leerbewerker kan eenvoudige kledij maken (vorm naar keuze).

Code: D207	Zadel		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 2 Huid + 1 Erts + 1 Hout		Energie: 3	

De leerbewerker kan een eenvoudig zadel maken (vorm naar keuze).

Code: D208	Waterzak		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 3 Huid		Energie: 1	

De leerbewerker kan een eenvoudige lederen waterzak maken (vorm naar keuze). Deze waterzak kan elke niet-magische vloeistof vervoeren.

Code: D209	Pijlenkoker		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 2 Huid		Energie: 1	

De leerbewerker kan een eenvoudige pijlenkoker maken. Het aantal pijlen dat een speler bij zich kan dragen verhoogt.

Code: D210	Peniskoker		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Huid		Energie: 1	

De leerbewerker kan een eenvoudige peniskoker maken (vorm naar keuze).

Code: D211	Plastuit		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Papyrus		Energie: 1	

De leerbewerker kan een eenvoudige plastuit maken (vorm naar keuze).

Code: D212	Touw / Lederen straps		
Vaardigheid: Leerbewerking			
K: 1	I: 2	B: 4	O: 1
Componenten creatie: 1 Huid		Energie: 1	

De leerbewerker kan een eenvoudige lederen straps of touw maken (vorm naar keuze).

Code: D301	Metalen Werpwapen		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 2	O: 1
Componenten creatie: 1 Erts		Energie: 1	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen werpwapen maken (vorm naar keuze).

Code: D302	Eenhandig Metalen wapen		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 2	O: 1
Componenten creatie: 2 Erts		Energie: 2	

De metaalbewerker kan een eenvoudig eenhandig metalen wapen maken (vorm naar keuze).

Code: D303	Bastaard metalen wapen		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 2	O: 1
Componenten creatie: 4 Erts		Energie: 3	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen bastaardwapen maken (vorm naar keuze).

Code: D304	Tweehandig metalen wapen		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 2	O: 1
Componenten creatie: 4 Erts		Energie: 3	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen tweehandig wapen maken (vorm naar keuze).

Code: D305	Metalen schild		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 2	O: 1
Componenten creatie: 5 Erts + 1 Hout		Energie: 4	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen schild maken (vorm naar keuze) met maximale pantserwaarde.

Code: D306	Eenhandige metalen kruisboog		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: 3 Erts + 1 Hout + 1 Lederen straps		Energie: 3	

De metaalbewerker kan een eenvoudige metalen eenhandige kruisboog maken (vorm naar keuze).

Code: D307	Tweehandige metalen kruisboog		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: 6 Erts + 1 Hout + 1 Lederen straps		Energie: 4	

De metaalbewerker kan een eenvoudige metalen tweehandige kruisboog maken (vorm naar keuze).

Code: D308	Eenhandige vuurwapen		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: 10 Erts + 1 Hout		Energie: 3	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen vuurwapen maken (vorm naar keuze).

Code: D309	Tweehandige vuurwapen		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: 12 Erts + 1 Hout		Energie: 4	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen tweehandig vuurwapen maken (vorm naar keuze).

Code: D310	Metalen Bestek		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: 1 Erts		Energie: 1	

De metaalbewerker kan eenvoudig metalen bestek maken (vorm naar keuze).

Code: D311	Metalen drinkbeker		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: 1 Erts		Energie: 1	

De metaalbewerker kan eenvoudige metalen drinkbeker maken (vorm naar keuze).

Code: D312	Metalen Harnas (Gemengd)		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: Torso: 7 Hout + 1 Lederen Strap Ledemaat: 3 Hout + 1 Lederen Strap		Energie: 1 per locatie	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen harnas maken (vorm naar keuze) met maximale pantserpunten. Het harnas wordt per locatie gecreëerd, men hoeft dus geen 5 harnasstukken te maken als men er slechts 2 nodig heeft.

Code: D313	Metalen Harnas (Maliën)		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: Torso: 9 Hout + 1 Lederen Strap Ledemaat: 4 Hout + 1 Lederen Strap		Energie: 1 per locatie	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen harnas maken (vorm naar keuze) met maximale pantserpunten. Het harnas wordt per locatie gecreëerd, men hoeft dus geen 5 harnasstukken te maken als men er slechts 2 nodig heeft.

Code: D314	Metalen Harnas (Plaat)		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: Torso: 12 Hout + 1 Lederen Strap Ledemaat: 5 Hout + 1 Lederen Strap		Energie: 1 per locatie	

De metaalbewerker kan een eenvoudig metalen harnas maken (vorm naar keuze) met maximale pantserpunten. Het harnas wordt per locatie gecreëerd, men hoeft dus geen 5 harnasstukken te maken als men er slechts 2 nodig heeft.

Code: D315	Karrenwiel		
Vaardigheid: Metaalbewerking			
K: 4	I: 2	B: 3	O: 1
Componenten creatie: 1 Erts + 4 Hout		Energie: 3	

De metaalbewerker kan een karrenwiel maken (vorm naar keuze).

X. Basis Receptenlijst

- R001 - Genezing algemeen
- R002 - Genezing giffen
- R003 - Genezing regeneratie
- R004 - Herstelling mana
- R005 - Herstelling energie
- R006 - Gif
- R007 - Zuur
- R008 - Infectie
- R009 - Vernietigen mana
- R010 - Vernietigen energie

XI. Basis Liturgiënlijst

Code: L001	Aura van het Schild
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Aura	Energie: 3 + 1 per extra volgeling

Effect:

Ellestar - 1 schade minder door ondoden (met een minimum van 1).

Naamloze - 1 schade minder van levende wezens (met minimum van 1).

Manon - Schild van 10 tijdelijke levenspunten (niet cumulatief met andere verhogingen van levenspunten)

Vidar - D6 gedeeld door 2 om te zien welk effect

De priester start deze liturgie en kan naast zichzelf 2 extra personen van de effecten van dit aura te voorzien. De priester kan tot een maximum van 5 volgelingen (excl. zichzelf) van dit aura voorzien mits betaling van de nodige energie. Het aura blijft actief gedurende 15 minuten of tot het einde van het gevecht. Aura's zijn niet cumulatief.

Code: L002	Aura van het Zwaard
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Aura	Energie: 3 + 1 per extra volgeling

Effect:

Ellestar - 1 extra schade tegen ondoden

Naamloze - 1 extra schade tegen levende wezens

Manon - Slaat gezegend/magisch

Vidar - D6 gedeeld door 2 om te zien welk effect

De priester start deze liturgie en kan naast zichzelf 2 extra personen van de effecten van dit aura te voorzien. De priester kan tot een maximum van 5 volgelingen (excl. zichzelf) van dit aura voorzien mits betaling van de nodige energie. Het aura blijft actief gedurende 15 minuten of tot het einde van het gevecht. Aura's zijn niet cumulatief.

Code: L003	Aura van de Geest
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Aura	Energie: 3 + 1 per extra volgeling

Effect:

Ellestar - gelaat des doods (effect verdwijnt na 1e slag)

Naamloze - gelaat des levens (effect verdwijnt na 1e slag)

Manon - immuun aan angst

Vidar - D6 gedeeld door 2 om te zien welk effect

De priester start deze liturgie en kan naast zichzelf 2 extra personen van de effecten van dit aura te voorzien. De priester kan tot een maximum van 5 volgelingen (excl. zichzelf) van dit aura voorzien mits betaling van de nodige energie. Het aura blijft actief gedurende 15 minuten of tot het einde van het gevecht. Aura's zijn niet cumulatief.

Code: L101	Ontwijding
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Ontzegening	Energie: 4

Effect:

Wanneer een locatie gewijd is aan een bepaalde god, wordt deze wijding teniet gedaan. Alle voordelen die hieraan verbonden waren, vallen ook weg.

Code: L102	Ontvloeking
God: Manon, Ellestar	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Ontvloeking	Energie: 3

Effect:

Verwijderen van een vervloeking op één enkel personage.

Code: L201	Dodenrust
God: Ellestar	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Oorlog	Energie: 2

Effect:

Een, door de magiër aangewezen, lagere ondode (zombie of skelet) wordt op elke locatie op – 5 levenspunten gezet, en sterft dus (opnieuw). Er blijft weinig van de ondode over maar het lijk kan wel terug tot ondode gereanimeerd worden. De magiër mag maximum 10 passen van de ondode verwijderd zijn.

Code: L202	Doodslag
God: Ellestar	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Oorlog	Energie: zie effect

Effect:

- 1 energie = 3 schade
- 2 energie = 7 schade
- 3 energie = 12 schade
- 4 energie = 18 schade

De priester doet schade op de aangeraakte locatie van de ondode. Pantser biedt bescherming. Indien het doelwit geen ondode is gaat de schade niet door, maar verdwijnt de energie wel.

Code: L203	Kleine levensdiefstal
God: Naamloze	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Oorlog	Energie: 2 + 1 per extra aangewezen slachtoffer

Effect:

De priester zuigt 4 hitpoints van een aan te wijzen slachtoffer. Er mag geen reeds gedraind slachtoffer opnieuw gedraind worden, binnen dezelfde incantie. Per extra persoon 1 extra energie (en gij en gij). De priester geneest het totaal aantal hitpoints.

Indien het doelwit geen levende is gaat de schade niet door en worden er geen levenspunten hersteld, maar verdwijnt de energie wel.

Code: L204	Negeer magisch effect
God: Manon	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Oorlog	Energie: 3

Effect:

De priester kan dit op zichzelf casten en kan dan tot het einde van het gevecht 1 keer magienegatie gebruiken. Niet cumulatief met andere effecten die magienegatie leveren.

Code: L205	Tegenliturgie
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Oorlog	Energie: 3

Effect:

Countert het effect van een uitgesproken liturgie.

De priester roept luidt, terwijl hij het doelwit aanwijst: ‘... (naam god) verhindert dit’.

Code: L301	Charmeër persoon
God: Manon	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Vloek	Energie: 2

Effect:

De priester vervloekt een tegenstander, waardoor deze tegenstander de priester geen schade kan berokkenen, zolang de priester zelf geen schade berokkent aan deze tegenstander. Dit effect kan maximaal op 1 persoon actief zijn. Dit effect duurt 15 minuten of tot het einde van het gevecht.

De priester roept luidt, terwijl hij het doelwit aanwijst: "How How How, Vriend".

Code: L302	Analfabetisme
God: Naamloze	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Vloek	Energie: 2

Effect:

De vervloekte persoon kan gedurende de huidige periode geen nieuwe documenten lezen/schrijven, tenzij de persoon ontvloekt wordt.

Code: L303	Vergeetachtigheid
God: Naamloze	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Vloek	Energie: 2 / 4

Effect:

De priester vervloekt een tegenstander, waardoor deze persoon gedurende een periode (2 energie) of voor het evenement (4 energie) een spreuk, diagram, techniek, ... vergeet.

Code: L401	Voel demonische aanwezigheid
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 1

Effect:

De priester voelt aan of er zich een demonisch bindpunt binnen een straal van 5 passen bevindt. Dit ritueel is 5 minuten werkzaam en heeft de priester als centrum. Het laat de priester ook toe om het demonisch bindpunt te identificeren.

Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden.

Code: L402	Wijding
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 4

Effect:

Men wijdt een locatie aan een bepaalde godheid. Indien de godheid die locatie aanvaardt, dan wordt dit kenbaar gemaakt door de godheid. Een godheid kan slechts over 1 gewijde locatie beschikken en de locatie kan niet meerdere malen opnieuw gewijd worden door eenzelfde godheid. Op een gewijde locatie verbruikt de priester die de god aanhangt 1 energie minder met een minimum van 1 energie voor ieder uitgevoerd ritueel.

Code: L403	Handoplegging
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 1

Effect:

De priester spendeert 1 energie om 1 levenspunt te genezen in naam van de godheid. Enkel van toepassing op aanhangers van die godheid.

Code: L404	Onervloekbaar
God: Ellestar	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 3

Effect:

De priester kan dit enkel op zichzelf uitspreken en mag een vloek naar keuze die over hem/haar uitgesproken wordt negeren.

Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden. De zegening blijft maximaal 1 periode aanwezig, daarna moet deze opnieuw uitgevoerd worden.

Code: L405	Detecteer leugen
God: Manon	Aantal volgelingen voor versterkend effect: maximaal 2
Type: Zegening	Energie: 2

Effect:

De priester kan deze zegening op zichzelf uitspreken en kan kiezen wanneer hij het effect wil laten afgaan om te weten te komen of iemand gelogen heeft of niet (hebt ge in dit gesprek gelogen?). Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden.

Wanneer er 1 of 2 volgelingen van de godheid aanwezig zijn bij deze zegening kan de priester respectievelijk 1 of 2 keer extra te weten komen of iemand gelogen heeft.

Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden. De zegening blijft maximaal 1 periode aanwezig, daarna moet deze opnieuw uitgevoerd worden.

Code: L406	Godsoordeel
God: Ellestar	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 2

Effect:

De priester spreekt deze zegening op zichzelf uit en kan hierdoor weten of een rechtspraak die uitgesproken is correct is of niet.

Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden. De zegening blijft maximaal 1 periode aanwezig, daarna moet deze opnieuw uitgevoerd worden.

Code: L407	Forever Vigilant
God: Ellestar	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 2

Effect:

De priester spreekt deze zegening op zichzelf uit en is gedurende de duurtijd (per activatie) in staat van verhoogde waakzaamheid en kan niet vergiftigd worden. Deze zegening valt weg wanneer de priester de eerste keer vergiftigd wordt.

Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden. De zegening blijft maximaal 1 periode aanwezig, daarna moet deze opnieuw uitgevoerd worden.

Code: L408	Godenzicht
God: Alle	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 2

Effect:

De priester is in staat een niet magische tekst te ontcijferen. Na het ontcijferen van de tekst verliest de zegening zijn kracht.

Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden. De zegening blijft maximaal 1 periode aanwezig, daarna moet deze opnieuw uitgevoerd worden.

Code: L409	Weerstaan aan bezetenheid door demonen
God: Ellestar, Naamloze	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: 2

Effect:

De priester wordt niet volledig overgenomen door een demon. De priester wordt een spreekbuis van deze demon en nadien verlaat deze zijn/haar lichaam, zonder dat de priester negatieve gevolgen heeft

Niet cumulatief met andere zegeningen die semipermanent geplaatst worden. De zegening blijft maximaal 1 periode aanwezig, daarna moet deze opnieuw uitgevoerd worden.

Code: L410	Voedselzuivering
God: Ellestar, Manon	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zegening	Energie: Niv. 1 = 0 energie Niv. 2 = 1 energie Niv. 3 = 2 energie Niv. 4 = 3 energie

Effect:

Door het uitvoeren van deze liturgie, zorgt de priester ervoor dat eventuele giften uit het gezegende voedsel verdwijnen (afhankelijk van de gependeerde energie). De zegening gebeurt onmiddellijk en de priester kan maar 1 tafel per keer zegenen.

Code: L501	Wondenbrander
God: Manon	Aantal volgelingen voor versterkend effect: 2
Type: Zuivering	Energie: 1 = 1 locatie / 4 = alle locaties

Effect:

Een infectie verdwijnt zodat verloren levenspunten hersteld kunnen worden. Tijdens het zuiveringsproces verliest het personage 1 levenspunt op elk gedesinfecteerde locatie. Het ritueel zorgt er niet voor dat de verloren levenspunten hersteld worden. Ze heeft geen effect op giften.

Wanneer er 2 volgelingen van dezelfde god aanwezig zijn die deelnemen aan de zuivering, verliest het personage geen levenspunten.

Code: L502	Eeuwige rust
God: Manon	Aantal volgelingen voor versterkend effect: -
Type: Zuivering	Energie: 3

Effect:

Door het uitvoeren van deze liturgie, zorgt de priester dat het begraven personage niet meer als ondoode gewekt kan worden.

XII. Basis Magielijst

Code: M001	Handverlenging	
Incantatie: <i>Wapen en hand als één</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Elke kleur		
Mana Kost: 0 mana		

Door deze spreuk mag de magiër, voor de spreuken waarbij aanraking vereist is, zijn eigen wapen ipv zijn hand gebruiken om aan te raken. De incantatie dient vlak voor het gebruik van de aanrakingspreuk te gebeuren. Men dient nog steeds de aanrakingspreuk te incanteren en gedurende deze incantatie het doel met het wapen onafgebroken aan te raken. Deze spreuk blijft 5 minuten actief of tot de eerstvolgende aanrakingspreuk.

Code: M002	Licht	
Incantatie: <i>Duisternis wijk!!!!</i>		
Type: Aanraking	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Elke kleur		
Mana Kost: 0 mana		

"De magiër krijgt de eigenschap om een kleine lichtbron in zijn/haar handpalm te laten oplichten. Het personage kan de lichtbron op eigen commando aan en uitzetten. De lichtbron blijft actief tot het einde van de periode (zaklamp door het personage zelf te voorzien.)"

Code: M003	Doofheid	
Incantatie: <i>Hoor mij niet, stoor mij niet</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Blauw		
Mana Kost: 1 mana		

Een, door de magiegebruiker aangewezen, levend personage heeft gedurende vijftien minuten last van totale doofheid. Het aangewezen personage dient oordopjes te gebruiken. Deze worden door de magiër voorzien.

Code: M004	Danny's pen en leesbril	
Incantatie: <i>De a is van appel, de b is van bij</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Elke kleur		
Mana Kost: 1 mana		

De magiër kan gedurende één periode lezen en schrijven.

Code: M005	Magische beurs	
Incantatie: <i>Bescherm wat van mij is</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Groen		
Mana Kost: 1 mana		

De magiër maakt een beurs magisch. Hierin kan hij één voorwerp met een maximumgrootte van één potion wegstoppen. De beurs kan door niemand gevonden worden omdat ze volkomen "onzichtbaar" is. Dit effect duurt één periode of tot de magiër dood is. Na het incanteren van deze spreuk dient de magiër zich naar het spelkot te begeven alwaar de beurs onzichtbaar wordt gemaakt.

Code: M006	Herkenning van de dood	
Incantatie: <i>Toon mij de ware aard</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Groen		
Mana Kost: 1 mana		

De magiër kan van één aangewezen personage weten of het een levende of ondoed personage is.

Code: M007	Woudlopen	
Incantatie: <i>Toon mij het pad</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Groen		
Mana Kost: 1 mana		

De magiër kan woudlopen tot de volgende zonsopgang of zonsondergang. De magiër mag dus van de paden afwijken in het bos en kan dit zonder te verdwalen. De magiër kan echter geen andere personages meenemen in het bos.

Code: M008	Kleine Geldbreker	
Incantatie: <i>Omdat ik het haat vernietig ik uw muntstukken</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Rood		
Mana Kost: 1 mana		

Alle muntstukken dat het aangewezen personage, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd is, op zak heeft, wordt vernietigd. Een figurant neemt de muntstukken uit het spel.

Code: M009	Kleine Papiervreter	
Incantatie: <i>Omdat ik het haat vernietig ik uw scroll</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Rood		
Mana Kost: 1 mana		

Één scroll, die het aangewezen personage, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd is, bij zich draagt wordt vernietigd. Een figurant neemt de scroll uit het spel.

Code: M010	Kleine Brouwselverzwelger	
Incantatie: <i>Omdat ik het haat vernietig ik uw potion</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Rood		
Mana Kost: 1 mana		

Één potion, die het aangewezen personage, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd is, bij zich draagt wordt vernietigd. Een figurant neemt de potion uit het spel.

Code: M011	Kleine Kruidenverdelger	
Incantatie: <i>Omdat ik het haat vernietig ik uw kruid</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Rood		
Mana Kost: 1 mana		

Eén portie van een kruid, die het aangewezen personage, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd is, bij zich draagt wordt vernietigd. Een figurant neemt het kruid uit het spel.

Code: M012	Dodenkwis	
Incantatie: <i>Geef mij uw laatste woorden</i>		
Type: Aanraking	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Zwart		
Mana Kost: 1 mana		

Het net gestorven personage zal 2 vragen, door de magiër gesteld, beantwoorden naar zijn binnenspel kennis met JA of NEE. Deze spreuk werkt niet op een personage dat al meer dan 10 minuten dood is. Deze spreuk werkt niet op ondoden, demonen, e.d.

Code: M013	Kniel	
Incantatie: <i>Op mijn bevel: kniel!!</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Blauw		
Mana Kost: 2 mana		

Een door de magiegebruiker aangewezen levend personage moet onmiddellijk op één knie gaan zitten. Hij mag hierna onmiddellijk weer rechtstaan.

Code: M012	Dodenkwis	
Incantatie: <i>Geef mij uw laatste woorden</i>		
Type: Aanraking	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Zwart		
Mana Kost: 1 mana		

Het net gestorven personage zal 2 vragen, door de magiër gesteld, beantwoorden naar zijn binnenspel kennis met JA of NEE. Deze spreuk werkt niet op een personage dat al meer dan 10 minuten dood is. Deze spreuk werkt niet op ondoden, demonen, e.d.

Code: M014	Illusiezicht	
Incantatie: <i>Toon mijn vijand</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Blauw		
Mana Kost: 2 mana		

De magiër krijgt de vaardigheid “blind vechten” voor één periode. Het personage kan met handwapens onzichtbare tegenstanders die recentelijk een spreuk gedaan, gesproken of schade berokkend hebben, aanvallen. De spreuk laat niet toe onzichtbare vluchtenden die meer dan 10 passen verwijderd zijn te achtervolgen.

Code: M015	Danny 's Precieze Meesterwerk	
Incantatie: <i>Kijk eens naar het vogeltje</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Groen		
Mana Kost: 2 mana		

De magiër creëert uit het niets een vel papier met daarop een afbeelding van een persoon of gebeurtenis. Werkwijze: de magiër contacteert de spelleiding die met een digitaal fototoestel het doel vastlegt (De speler kan eventueel zelf de foto nemen ook). Na bewerking tot ‘potloodtekening’ krijgt de magiër een afdruk van de bewerking. Deze tekening is slechts een impressie en de foto is dus onderworpen aan eventuele aanpassingen door de spelleiding. Het is niet mogelijk om afbeeldingen te maken van herinneringen of beschrijvingen door andere personen. De magiër kan de (bewerkte) tekening binnen de 24h afhalen aan het spellokaal.

Code: M016	Ernesto's scherpe blik	
Incantatie: <i>Mijn blik kijkt door alles heen tot op het been</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Groen		
Mana Kost: 2 mana		

De magiër kan in een straal van 10 passen rondom hem, onzichtbaren detecteren zelfs al hebben deze nog geen actie ondernomen. Het laat ook toe om mensen die schaduwsluipen en zich binnen de tien passen bevinden, te zien. Het laat echter niet toe onzichtbare vluchtenden, die verder dan 10 passen verwijderd zijn, te achtervolgen. Het effect duurt één gevecht of 15 minuten.

Code: M017	Kleine Wapenbreker	
Incantatie: <i>Door mijn geesteskracht en omdat ik het haat smelt uw wapen weg</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Rood		
Mana Kost: 2 mana		

Het aangewezen niet magische wapen, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd is, is onbruikbaar voor de rest van het gevecht of voor 15 minuten.

Code: M018	Duistere Heropwekking	
Incantatie: <i>Ondode Herrijs</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Zwart		
Mana Kost: 2 mana		

Een aangewezen zombie of skelet, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd is, wordt terug op zijn maximaal aantal levenspunten gezet en eventueel terug tot onleven gewekt. Deze spreuk werkt ook op zombies en skeletten die totaal in stukken zijn geslagen door fysiek geweld of spreuken. Deze spreuk werkt wel niet op gewone lijken en evenmin op andere typen van ondoden. Het heropwekken van een ondode brengt deze ondode NIET onder controle van de magiegebruiker. Mocht de ondode (binnenspel) van zijn wapen ontdaan zijn, dan wordt aangenomen dat uit dood materiaal uit de buurt een nieuw wapen voor de ondode ontstaat bij zijn reanimatie. De figurant mag dus zijn (buitenspel) wapen binnenspel verder benutten (deze wapens hebben een waarde van 0 una). Na het gevecht sterft de ondode. De magiër kan de spreuk niet vrijwillig beëindigen. De magiër kan maximaal 1 ondode onder zijn controle hebben.

Code: M019	Teleportatie	
Incantatie: <i>Teleport.....atie</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Alle kleuren		
Mana Kost: 3 mana		

Met deze spreuk kan de magiër teleporteren. De magiër verdwijnt ogenblikkelijk uit het spel en begeeft zich, na het noteren van effecten en schade gebeurd voor de incantatie van de spreuk, zo snel mogelijk naar het spelkot, van waaruit de magiër ergens willekeurig ten velde zal gedropt worden door de spelleiding.

Code: M020	Mist	
Incantatie: <i>Onzichtbaar</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Blauw		
Mana Kost: 3 mana		

De magiër en zijn uitrusting worden onzichtbaar voor alle levende wezens. Voorwerpen die na de intrede van de spreuk door de magiër vastgenomen worden blijven zichtbaar. Deze spreuk blijft actief tot de onzichtbare slaapt, spreekt (spreuken hebben steeds een gesproken incantatie) of interactie heeft met een ander personage (een voorwerp gedragen door een personage aanraken wordt beschouwd als interactie met dat personage). De magiër maakt deze onzichtbaarheid duidelijk door een zwart-geel lint duidelijk zichtbaar te dragen.

Code: M021	Bloedtransfusie	
Incantatie: <i>Wat van mij is, is van jou</i>		
Type: Aanraking	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Groen		
Mana Kost: 3 mana		

De magiër kan, door aanraking, een deel van zijn levenspunten (hij mag kiezen hoeveel en van welke locaties) overdragen aan een ander personage. Het doel mag het aantal levenspunten -2 verdelen over zijn gewonde, niet-geïnfecteerde locaties. Levenspunten kunnen nooit boven hun maximum gaan. Deze spreuk kan ook tijdens een gevecht gebruikt worden.

Code: M022	Gelaat des doods	
Incantatie: <i>Vertroebel het zicht der ondoden</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Zwart of Groen		
Mana Kost: 3 mana		

Het gelaat van de magiër gaat er uit zien alsof de magiër een ondode is geworden. Behalve het uitzicht heeft dit geen enkele andere effect (naar levende wezens toe). De Magiër kan zich evenwel tussen ondoden begeven zonder gedetecteerd te worden. Deze spreuk blijft actief tot de magiër ze vrijwillig beëindigt of tot hij bewustzijn verliest of gaat slapen. De magiër moet hiervoor een ondodenmasker dragen dat hij zelf zal voorzien.

Code: M023	Stenen Wil	
Incantatie: <i>Stenen wil</i>		
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja
Mana kleur: Blauw		
Mana Kost: 4 mana		

De magiër wordt onkwetsbaar voor alle treffers van niet-magische afstandwapens gedurende één periode.

Code: M024	Verdrijf magie	
Incantatie: <i>Mijn wil is sterk, ik negeer u</i>		
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee
Mana kleur: Groen		
Mana Kost: 4 mana		

De magiër verwijdert één negatief effect van een vijandige spreuk. Deze spreuk is enkel werkzaam op derden.

Code: M025	Opoffering		
Incantatie: <i>Uw pijn is de mijne</i>			
Type: Aanraking	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee	
Mana kleur: Groen			
Mana Kost: 4 mana			

Alle schade die op de door de magiër aangeraakte persoon wordt gedaan, komt bij de magiër terecht zolang deze de aanraking blijft volhouden. De magiër moet beide handen plaatsen op de aangeraakte persoon. Niet cumulatief met derden.

Code: M026	Herrijzenis		
Incantatie: <i>Vriend herrijs</i>			
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee	
Mana kleur: Zwart			
Mana Kost: 4 mana			

Een aangewezen lijk, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd ligt, wordt tot zombie gemaakt. Deze spreuk kan enkel op lijken gebruikt worden die in dit gevecht, dat nog aan de gang is, gesneuveld zijn. De zombie heeft zijn maximaal aantal levenspunten. Eventueel aanwezig pantser blijft geldig. De zombie vecht voort aan de zijde waar hij voor zijn dood aan vocht. De zombie kan en zal enkel vechten met handwapens, en doet niets anders meer. De zombie doet 1 schade met éénhandige wapens en 2 schade met tweehandige. De zombie heeft geen magienegatie of vaardigheden meer, maar is wel immuun aan alle giften, en geldt als ondode. Merk op dat deze spreuk ook op overleden ondoden kan gebeuren. Mocht de zombie (binnenspel) van zijn wapen ontdaan zijn, dan wordt aangenomen dat uit dood materiaal uit de buurt een nieuw éénhandig wapen voor de ondode ontstaat bij zijn reanimatie. De figurant mag dus zijn (buitenspel) wapen binnenspel verder benutten (deze wapens hebben een waarde van 0 una). Na het gevecht sterft de zombie en kan niet meer tot leven gewekt worden. De magiër kan de spreuk niet vrijwillig beëindigen. De magiër kan maximaal 1 ondode onder zijn controle hebben.

Code: M027	Magiekraker		
Incantatie: <i>Ik haat magie</i>			
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Nee	
Mana kleur: Blauw			
1 mana = 1 magisch effect	2 mana = 2 magische effecten	3 mana = 3 magische effecten	4 mana = Alle magische effecten

Een aantal magische effecten op ofwel het personage zelf ofwel zijn pantser ofwel zijn schild ofwel zijn wapen ofwel een item, dat maximaal 10 passen van de magiër verwijderd is, worden onderdrukt tot het einde van het gevecht of een periode van 15 minuten. Voor tijdelijke spreuken op schilden of pantser en bij permanente items zoals wapens, blijft de bescherming tegen vernietiging door “ik haat...” spreuken werken. De magiër kiest het doelwit dat getroffen wordt. Enkele voorbeelden : een magisch +1 zwaard zal dus fungeren als een gewoon zwaard, een onbreekbaar schild kan vernietigd worden door schade maar kan niet vernietigd worden door “ik haat schilden”, een magiër beschermd door “mist” en “magisch schild” wordt zichtbaar en krijgt gewone schade. En dit dus tot het einde van het gevecht of een periode van 15 minuten.

Code: M028	Manaschild		
Incantatie: <i>Mana, bescherm mij</i>			
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee	
Mana kleur: Blauw + Groen			
Mana Kost: 1 Blauw + 1 Groen			

De magiër kan zijn manapunten gebruiken als extra ongelokaliseerde levenspunten tot het einde van het gevecht of voor 15 minuten. Eenmaal de spreuk gestart is kan deze niet beëindigd worden tot na het gevecht. Schade gaat eerst van de manapool af. Na het gevecht dient hij de getrokken schade in manapunten aan een figurant afgeven.

Code: M029	Koude Hand		
Incantatie: <i>Dood uit de koude</i>			
Type: Aanraking	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja	
Mana kleur: Rood			
1 mana = 1 schade	2 mana = 3 schade	3 mana = 4 schade	4 mana = 5 schade

Een aangeraakt personage krijgt schade op één door de magiër aangeraakte locatie. Pantser biedt geen bescherming.

Code: M030	Aardschok		
Incantatie: <i>Dood uit de aarde</i>			
Type: Aanraking	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja	
Mana kleur: Rood			
1 mana = 2 schade	2 mana = 4 schade	3 mana = 6 schade	4 mana = 8 schade

Een aangeraakt personage krijgt schade op elk van de 5 locaties. Pantser biedt bescherming (schade wordt eerst van het eventuele pantser afgetrokken).

Code: M031	Duistere Genezing		
Incantatie: <i>Dood vlees genees</i>			
Type: Aanraking	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Ja	
Mana kleur: Zwart			
1 mana = 3 levenspunten	2 mana = 7 levenspunten	3 mana = 12 levenspunten	4 mana = 18 levenspunten

Een ondode wordt op één niet-negatieve locatie genezen. De levenspunten kunnen niet boven hun maximale waarde genezen worden. Deze spreuk kan niet gebruikt worden tijdens een gevecht.

Code: M032	Levensdiefstal		
Incantatie: <i>Geef mij uw levensenergie</i>			
Type: Aanraking	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja	
Mana kleur: Zwart			
1 mana = 3 schade	2 mana = 5 schade	3 mana = 7 schade	4 mana = 9 schade

Een levend personage krijgt schade zelf te verdelen. Pantser biedt geen bescherming (schade wordt rechtsreeks van de levenspunten afgetrokken). Indien de spreuk effectief schade heeft veroorzaakt, herwint de magiër evenveel levenspunten op niet-negatieve, niet-geïnfecteerde locaties naar keuze. Deze spreuk werkt enkel op levende personages en dus niet op niet-levende personages zoals demonen en ondoden. De magiegebruiker kan geen derden genezen met de gestolen levensenergie.

Code: M033	Warme Hand		
Incantatie: <i>Dood uit het vuur</i>			
Type: Aanraking	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja	
Mana kleur: Rood			
1 mana = 3 schade	2 mana = 6 schade	3 mana = 9 schade	4 mana = 12 schade

Een aangeraakt personage krijgt schade op één door de magiër aangeraakte locatie.
Pantser biedt bescherming (schade wordt eerst van het eventuele pantser afgetrokken).

Code: M034	Psychische schok		
Incantatie: <i>Jouw geest is zwakker dan de mijne</i>			
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja	
Mana kleur: Rood + Blauw			
1 Rood + 1 Blauw = 14 schade		3 Rood + 1 Blauw = 30 schade	

Een door de magiër aangewezen personage krijgt schade. Het slachtoffer mag zelf kiezen hoe hij de schade wil verdelen maar kan overal maar max tot -1 gaan op de ledematen (Torso -1 is dood).Pantser biedt geen bescherming.

Code: M035	Magisch Schild		
Incantatie: <i>Mystieke energie bescherm mij</i>			
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee	
Mana kleur: Blauw of Groen			
2 = 2 levenspunten		4 = 5 levenspunten	

De magiër creëert een magisch schild rond hem dat hem levenspunten op elke locatie bescherming biedt. Alle schade die de magiër vervolgens krijgt gaan eerst van het schild af en daarna pas van zijn levenspunten. Deze spreuk is niet cumuleerbaar.

Code: M027	Geesteshamer		
Incantatie: <i>Dood uit mijn wil</i>			
Type: Aanwijzing 10 passen	Magienegatie: Ja	Ring/Amulet: Ja	
Mana kleur: Blauw			
2 mana = 1 schade	3 mana = 2 schade	4 mana = 3 schade	

Een door de magiër aangewezen personage krijgt schade op elke locatie.
Pantser biedt geen bescherming.

Code: M037	Zelf annihilatie		
Incantatie: <i>Laten we dit eindigen met een knal</i>			
Type: Magiër zelf	Magienegatie: Nee	Ring/Amulet: Nee	
Mana kleur: Rood + Groen			
Mana Kost: 3 Rood + 1 groen			

Wanneer de magiër de Zelf annihilatie spreuk heeft geïncanteerd wordt deze actief voor de rest van het evenement (Men kan deze niet deactiveren). Indien de magiër zijn Torso op -1 komt te staan, dan zal zijn lichaam exploderen. Hij telt al zijn overgebleven levenspunten van armen & benen op en iedereen in een straal van 6 stappen krijgt deze schade op zich (per slachtoffer). Elk slachtoffer mag zelf kiezen hoe deze schade te verdelen, pantser telt. Magienegatie kan niet gebruikt worden voor dit effect.

XIII. Basis Techniekenlijst

Code: T001	Berserk
-------------------	----------------

Het personage kan in een roes van waanzin gaan gedurende 1 gevecht voor de kost van 3 fysieke energie

Dit houdt in dat hij enkel met handwapens kan vechten en geen schild kan gebruiken. Voorts kan hij geen andere vaardigheden (wel technieken) gebruiken. Roleplay-matig zal het personage immuun zijn aan emoties (zoals de spreuk angst) en ook geen bevelen meer opvolgen of briljante gevechtstactieken toepassen.

Het personage mag doorvechten tot -5 op elke locatie. Let wel : het personage moet doorvechten tot er geen tegenstanders meer in zijn zichtsveld staan. Op het einde van het gevecht wordt alle schade tot -5 omgezet naar 0, alles lager wordt -1.

Schuimpastilles zijn een aanrader bij deze vaardigheid.

Code: T002	Blind vechten
-------------------	----------------------

Het personage kan met handwapens onzichtbare tegenstanders die recentelijk een actie ondernomen, gesproken hebben of schade berokkend hebben, aanvallen. Het laat niet toe onzichtbare vluchtenden, die verder dan 10 passen verwijderd zijn, te achtervolgen. Het laat ook niet toe om automatisch onzichtbaren te zien.

Het activeren van deze techniek kost 2 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T003	Gecombineerd vechten
-------------------	-----------------------------

Het personage mag 2 éénhandige wapens tegelijk hanteren. Het laat niet toe om met de beide wapens tegelijk te slaan. Het kost geen energie om deze techniek te activeren.

Code: T004	Gifdolk
-------------------	----------------

Het personage kan met een kernloze dolk een contactgif toedienen door pantser. Een gifdolk zelf doet geen schade en brengt enkel het gif aan. Er kunnen geen magische effecten op worden gebruikt. Het slachtoffer voelt een kleine prik. Het personage dient zelf voor de dolk te zorgen. Het kost 1 energie om het gif op de dolk aan te brengen.

Code: T005	Dubbelschot
-------------------	--------------------

Het personage is in staat om twee pijlen gelijktijdig af te vuren met een handboog. Het kost geen energie om deze techniek te activeren.

Code: T006	Meesterschap werpwapen
-------------------	-------------------------------

Het personage is zeer bedreven in het gooien van werpwapens. Hierdoor kan hij de tegenstander zijn pantser omzeilen en via zwakke plekken of kleine onbeschermden delen de tegenstander door pantser raken. Het laat evenwel niet toe om door een schild te gooien. Het activeren van deze techniek kost 1 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T007	Meesterschap blaaspijp
-------------------	-------------------------------

Het personage is in staat om met behulp van een blaaspijp door een pantser te schieten en derhalve schade op het lichaam van het doel te veroorzaken. Het laat evenwel niet toe om door een schild te schieten.

Het activeren van deze techniek kost 1 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T008	Meesterschap handboog
-------------------	------------------------------

Het personage is in staat om met behulp van een handboog door een pantser te schieten en derhalve schade op het lichaam van het doel te veroorzaken. Het laat evenwel niet toe om door een schild te schieten.

Het activeren van deze techniek kost 1 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T009	Meesterschap kruisboog
-------------------	-------------------------------

Het personage is in staat om met behulp van een kruisboog (zowel éénhandige als tweehandige kruisbogen) door een pantser te schieten en derhalve schade op het lichaam van het doel te veroorzaken. Het laat evenwel niet toe om door een schild te schieten.

Het activeren van deze techniek kost 1 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T010	Meesterschap vuurwapen
-------------------	-------------------------------

Het personage is in staat om met behulp van een vuurwapen (zowel éénhandige als tweehandige vuurwapens) door een pantser te schieten en derhalve schade op het lichaam van het doel te veroorzaken.

Het activeren van deze techniek kost 1 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T011	Meesterschap schildgebruik
-------------------	-----------------------------------

Het personage kan zijn schild zeer tactisch aanwenden in een gevecht. Het schild wordt zo gehouden dat de slagen er op afschampen en minder schade berokkenen. De schade van elke slag mag met 1 verminderd worden.

Het activeren van deze techniek kost 1 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T012	Meesterschap ballista
-------------------	------------------------------

Het personage is in staat om met behulp van een ballista extra schade te verrichten.

De gebruiker van dit wapen zal buiten de 5 schade door pantser ook 3 schade op elke overige locatie verrichten door pantser. Het activeren van deze techniek kost 1 energie en duurt 1 gevecht of 15 minuten. Deze techniek kan ook altijd geactiveerd worden.

Code: T013	Meesterschap kanon
-------------------	---------------------------

De kanonnier is in staat om meerdere kanonnen of een meerloops kanon te bedienen. De kanonnen kunnen gelijktijdig worden afgevuurd. Per bijkomende loop heeft hij evenwel één helper extra nodig. De kanonnen moeten op maximaal twee passen van elkaar staan. De kanonnier krijgt $(Kra + Int)$ extra projectielen bij per evenement. Het maximaal aantal lopen dat de kanonnier kan bedienen is $(Int+Beh)/2$ afgerond naar beneden.