

© Vortex Adventures, juni 2014

Dit regelsysteem mag niet worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Vereniging Vortex Adventures. Het is tevens niet toegestaan dit regelsysteem te gebruiken voor evenementen, die niet door Vereniging Vortex Adventures worden georganiseerd, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Vereniging Vortex Adventures.

Inhoudsopgave

Inleiding	4
Vaardigheden	5
Basisvaardigheden	6
Algemene Vaardigheden	6
Genezervaardigheden	7
Kennisvaardigheden	9
Magiërvvaardigheden	10
Pantservaardigheden	11
Priestervaardigheden	12
Ritualistenvvaardigheden	13
Wapenvvaardigheden	14
Extra Punten en Groei in Vaardigheden	15
Extra Vaardigheden	16
Alchemistenvvaardigheden	17
Demonoloogvaardigheden	19
Druidevaardigheden.....	21
Genezervaardigheden	24
Handelaarsvaardigheden	26
Magiërspreuken.....	28
Magiërvvaardigheden	29
Necromantiërvvaardigheden	32
Priesterspreuken	34
Priestervaardigheden	35
Ritualistenvvaardigheden	38
Vechtersvaardigheden.....	40
Verkorte Lijst van de Belangrijkste Calls.....	44

Inleiding

Samen met het Algemeen Regelboekje, het Spreukenboekje en het Figurantenboekje vormt dit boekje de basis van het spelregelsysteem. In dit boekje staan alle vaardigheden bij elkaar. Dit boekje is verplichte kost voor iedereen die een personage speelt op een evenement van Vereniging Vortex Adventures, al is het raadzaam je vooral te concentreren op de eerste hoofdstukken en het hoofdstuk "Extra Vaardigheden" voor een andere keer te bewaren.

Ook als je geen personage speelt, raden we je aan om dit document aandachtig door te nemen. Je krijgt dan een goed idee van wat er mogelijk is binnen het spel en zult minder snel voor verrassingen komen te staan.

In dit boekje zal allereerst ingegaan worden op de algemene regels met betrekking tot vaardigheden. Hierna zal zullen stap voor stap de verschillende groepen vaardigheden behandeld worden.

Het is mogelijk dat je iets tegenkomt dat niet in dit boekje staat. Dit is dan niet zozeer een vaardigheid, maar bijvoorbeeld ontstaan uit een power of een item. Het is dus mogelijk dat je geconfronteerd wordt met een vaardigheid waar je nog nooit van gehoord hebt.

Het spelsysteem is erop gericht dat een speler een spelleider zo weinig mogelijk om uitleg moet vragen voor hij of zij juist kan reageren op het spel. Alle vaardigheden die resulteren in "offensieve" effecten en die daarmee kunnen zorgen voor een dergelijke situatie zijn voorzien van een of meer calls. De vaardigheid doet dan ook gewoon hetzelfde als de call uit het Algemeen Regelboekje. Bij alle overige vaardigheden is het zelden tot nooit een probleem om de gebruiker te vragen wat de vaardigheid doet. Hij of zij kan je dit vervolgens uitleggen.

Vaardigheden

Bij het creëren van een nieuw personage is het belangrijk dat je vaardigheden uitzoekt. Omdat niet iedereen alles kan, zijn hier regels voor. De vaardigheden bepalen binnen het spel wat je in bepaalde situaties wel of niet kan – dus door vaardigheden uit te kiezen bepaal je wat je personage kan.

Er zijn twee soorten vaardigheden: BASISVAARDIGHEDEN en EXTRA VAARDIGHEDEN. De eerste soort, basisvaardigheden, mag je altijd vrij uitkiezen. De tweede groep, extra vaardigheden, kun je alleen binnen het spel verkrijgen.

Alle vaardigheden kosten punten (XP). Je hebt als beginnend personage 15 punten om te besteden aan de basisvaardigheden. Door evenementen te overleven kun je langzaam meer punten "verzamelen". Je krijgt hierdoor de mogelijkheid meer vaardigheden te leren.

Het is niet verplicht alle 15 punten waarmee je begint te besteden. Van deze punten kun je er maximaal 2 bewaren. Overige onbestede punten van deze eerste 15 vervallen. Dit betekent dat je enkele punten over kunt houden om deze later alsnog te spenderen.

Met behulp van een leermeester kun je deze punten dan zelf aan 'extra vaardigheden' spenderen. Bedenk je wel dat je via een leermeester maximaal één vaardigheid per evenement kunt leren.

Tot slot is er een maximum hoeveelheid XP. Deze limiet ligt op 50 XP en mocht je personage dusdanig lang leven dat je hieraan komt, dan zul je vanaf dat moment geen nieuwe vaardigheden meer kunnen leren zonder andere vaardigheden te verliezen.

Opzet van de beschrijving van elke vaardigheid:

<naam van de vaardigheid> <(kosten in punten)>

<(ENGELSE NAAM)>

<vereisten>

<omschrijving>

Bij elke vaardigheid staat onder de Nederlandse naam, tussen haakjes de Engelse naam vermeld.

Sommige vaardigheden kun je alleen nemen als je aan de vereisten hebt voldaan; dit staat dan expliciet als vereist vermeld. Dit kan bijvoorbeeld een andere vaardigheid zijn die je moet nemen, voordat je deze vaardigheid kan nemen. Aan sommige vereisten (zoals een leermeester) kan alleen worden voldaan als je deze binnen het spel hebt gerealiseerd.

Basisvaardigheden

Basisvaardigheden zijn vaardigheden die je als beginnend personage meteen kunt nemen. Je hebt voor geen van deze vaardigheden een leermeester nodig.

De basisvaardigheden zijn onderverdeeld in verschillende groepen. Dit zodat regels die voor de gehele groep vaardigheden van toepassing zijn niet bij iedere losse vaardigheid herhaald hoeven te worden. Ook maakt dit het makkelijker om vaardigheden terug te vinden.

Bij het creëren van een nieuw personage kun je dus punten besteden aan de volgende basisvaardigheden:

Algemene Vaardigheden

Ambidextrie (2 punten)

(AMBIDEXTERITY)

Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid om 2 wapens tegelijk te gebruiken - in elke hand 1. Tevens geeft dit de mogelijkheid om met slechts 1 vrije hand spreuken te doen.

Levenskracht (4 punten)

(BODY DEVELOPMENT)

Met deze vaardigheid krijg je permanent 1 hitpoint per locatie erbij. Dit hitpoint geldt als een gewoon hitpoint en is te genezen.

Lezen (1 punt)

(LITERACY)

Je kunt gewoon schrift lezen en schrijven in elke taal die het personage beheerst.

Rekenen (0 punten)

(NUMERACY)

Met deze vaardigheid kun je rekenen.

Genezervaardigheden

Genezers kunnen met spreuken wonden genezen. Zie de GENEZINGSSPREUKEN in het SPREUKENBOEKJE. Genezingsspreuken moeten met 2 lege en blote handen gedaan worden.

Voor alle genezingsspreuken geldt dat het eerste deel van de incantatie mag zijn:

- *By the powers of <Element>*
- *In the name of <naam God>*

De genezer dient bij het nemen van deze vaardigheid een keuze te maken welke van de twee opties gebruikt zal worden. Dit kan later niet veranderd worden. Indien de genezer gebruik maakt van de eerste optie, dient hij bij personagecreatie aan te geven of zijn genezende krachten spiritueel of elementair zijn.

Uitwendige verwondingen zijn te herkennen door iedere genezer; voor overige wonden geldt dat de genezer gebruik zal moeten maken van de spreuk DISCERN WOUNDS. De speler van een gewond personage (zelfs een dodelijk gewond personage) kan dan aan een genezer vertellen hoeveel punten schade hij heeft, en kan eventueel een FATAL wond melden. Ook zaken zoals ziekten en giften zullen middels een spreuk achterhaald moeten worden.

Genezer A (4 punten)

(HEALER A)

Je krijgt toegang tot de volgende genezingsspreuken: Cure Disease, Discern Diseases, Discern Poisons, Discern Wounds, Heal Wound, en Purge Poison. Je krijgt 5 genezingsmana per dag.

Genezer B (4 punten)

(HEALER B)

Vereist: Genezer A

Je krijgt toegang tot de volgende genezingsspreuken: Cure Disease X, Heal Fatal Wound, Protection from Diseases, Remove Fear en Remove Paralysis. Je krijgt in totaal 10 genezingsmana per dag.

Eerste Hulp bij Gevechten (EHBG) (3 punten)

(FIRST AID)

Met deze vaardigheid kun je door het aanleggen van een verband op een verwonde locatie, direct 1 hitpoint genezen op die locatie. Als het verband een uur blijft zitten wordt deze genezing permanent gemaakt. Wordt het verband binnen een uur weer verwijderd dan raakt de drager dus weer een hitpoint kwijt. Ook als de verbonden locatie wederom wordt verwond raakt de locatie dit hitpoint kwijt.

Voorbeeld

- Een persoon met levenskracht heeft 2 hitpoints per locatie.
- Tijdens een gevecht krijgt hij 1 schade op zijn torso.
 - Hij heeft dus nog 1 hitpoint over op zijn torso.
- Iemand met EHBG verbindt deze wond op zijn torso.
 - Hij heeft nu weer 2 hitpoints op zijn torso.
- Vijf minuten later krijgt hij tijdens een gevecht weer 1 schade op zijn torso.
 - Hij verliest nu beide hitpoints.
 - Eén van de schade en één omdat de verbonden locatie wederom geraakt is.
- Hij raakt dus dodelijk gewond en is nu stervende.

Indien er tijdens het verbinden meerdere verwondingen aanwezig waren op de verbonden locatie zal er ieder volgend uur opnieuw een hitpoint genezen. Ook hier geldt weer dat deze genezing slechts permanent is als het gehele uur wordt vol gemaakt.

Verwondingen die ontstaan nadat het verband wordt aangebracht zullen niet genezen tot het verband opnieuw is aangebracht. In het bovenstaande voorbeeld doet het verband dus niets meer. Er zal opnieuw een verband aangebracht moeten worden voor de persoon weer hitpoints zal gaan genezen.

Er kan maar 1 verband per locatie aangebracht worden. Een verbandje moet minimaal 4 slagen om de locatie heen verbonden worden. Verband mag alleen aangebracht worden door mensen met de EHBG-vaardigheid. De vaardigheid geneest alleen verloren hitpoints en niets anders.

Kennisvaardigheden

Bij al deze vaardigheden hoort een LORESHEET welke je bij de incheck meekrijgt.

Herken Bijzonder Voorwerp (2 punten)

(RECOGNIZE SPECIAL OBJECT)

Met deze vaardigheid kun je zien of een voorwerp bijzonder is (bijvoorbeeld magisch of spiritueel) en in sommige gevallen wat het doet of hoe het werkt. Hiertoe moet je het voorwerp uitvoerig onderzoeken en bestuderen.

Kennis van Kruiden (2 punten)

(HERB LORE)

Hiermee kun je kruiden herkennen. Als je deze vaardigheid niet hebt kun je kruiden niet onderscheiden van andere plantjes. Je kunt zonder deze vaardigheid de codepapiertjes op de grond dus niet herkennen als mogelijk kruid.

Kennis van Drankjes (2 punten)

(POTION LORE)

Hiermee kun je een drankje identificeren, zodat je weet wat het effect ervan is. De vaardigheid werkt ook op poedertjes en zalfjes. Mensen zonder deze vaardigheid kunnen al deze middelen wel gebruiken maar niet herkennen.

Kennis van Giffen (3 punten)

(POISON LORE)

Hiermee kun je giften herkennen, zowel in het potje als in het slachtoffer (je herkent de symptomen). Door deze vaardigheid ben je jezelf, mits je nog bij bewustzijn bent, je er ook van bewust dat je vergiftigd bent.

Kruiden Brouwen (2 punten)

(BREW HERBS)

Vereist: Kennis van kruiden

Je kunt kruidendrankjes brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Voor deze vaardigheid is een LORESHEET met meer informatie beschikbaar in de Infobalie. Deze loresheet staat in een geredigeerde versie ook op de website van VA. Hier staan onder andere alle recepten op die bij de betreffende vaardigheid horen.

Ook wordt er uitgelegd hoe om te gaan met de blanco dranken- en giftenkaartjes, zodat je zonder tussenkomst van spelleiding drankjes en giften kunt brouwen. Voor het brouwen van dranken en giften met een duratie van meer dan 1 week ben je nog wel aangewezen op de infobalie.

Magiërvaardigheden

Magiërspreuken

(MAGE SPELLS)

Magiërs putten kracht uit de elementen; als je een magiër wilt spelen moet je beslissen met welk element jouw personage de meeste binding heeft. Dit bepaalt ook van welke spreukenlijst je gebruik kunt maken. Je personage heeft keuze uit: LUCHT, AARDE, VUUR, WATER, HOUT of METAAL.

De magiërspreuken worden verder uitgelegd in het SPREUKENBOEKJE. Zweert je magiër personage zich in bij 1 van de elementaire facties, en je wisselt hierdoor van element, dan wissel je ook van spreukenset en krijg je de beschikking over de spreuken van je nieuwe element. De spreuken van je oude element kun je vanaf dat moment niet meer gebruiken.

De vaardigheden voor magiërspreuken zijn oplopend in niveau. Van PRIESTER A naar PRIESTER B enzovoorts. Je kan elk van deze vaardigheden maar 1 keer hebben. Een magiërspreuk doen kost 1 elementaire mana per level van de spreuk.

Voor magiërs gelden verder de volgende beperkingen m.b.t. het dragen van bepantsering:

- Een magiër kan met lichte bepantsering aan, alleen spreuken van level 1 doen.
- Met zware of halfzware bepantsering aan kan een magiër geen spreuken doen.
- Level 3 magiërspreuken kunnen nooit met bepantsering aan gedaan worden.

Er bestaan uitzonderingen voor deze regels, zoals de vaardigheid SPREUK IN BEPANTSERING.

Magiër A (4 punten)

(MAGE A)

Je mag van je element de level 1 spreuken doen. Je krijgt 5 elementaire mana per dag.

Magiër B (4 punten)

(MAGE B)

Vereist: Magiër A

Je mag van je element de level 1 en 2 spreuken doen. Je krijgt in totaal 10 elementaire mana per dag.

Magiër C (4 punten)

(MAGE C)

Vereist: Magiër B

Je mag van je element de level 1 en 2 spreuken doen. Je krijgt in totaal 15 elementaire mana per dag.

Glyphs Gebruiken (2 punten)

(USE GLYPHS)

Met deze vaardigheid kun je het magisch maanschrift (GLYPHS) lezen en gebruiken. Denk hierbij voornamelijk aan scrolls, maar ook bijvoorbeeld sommige magische voorwerpen.

Gebruik je een scroll met glyphs, dan moet je de volledige incantatie uitspreken. De scroll zal letterlijk werken zoals beschreven staat op de scroll.

Scrolls met glyphs die gebruikt worden, moeten tijdens de incantatie verscheurd worden om aan te geven dat ze verbruikt zijn. Alle scrollpapier kun je herkennen aan een officieel stempel van VA. Bij deze vaardigheid hoort een loresheet.

Pantservaardigheden

Voor alle drie de pantservaardigheden gelden de volgende regels:

- Bepantsering geldt alleen voor het lichaamsdeel waarop het gedragen wordt, en minimaal de helft van het lichaamsdeel moet door het pantser worden bedekt.
- Bepantsering kan niet gestapeld worden tenzij je over de juiste vaardigheid beschikt. Wanneer je bijvoorbeeld een maliënkolder over je leren bepantsering aantrekt, dan geldt alleen de bepantsering die de meeste bescherming biedt. In dit voorbeeld is dat de zware, de maliënkolder.
- Bepantsering moet gedragen worden om de bescherming ervan te genieten, maar hoeft niet zichtbaar te zijn.

Naast het dragen van pantser stelt de vaardigheid je ook in staat om zelf het pantser te repareren als het in de strijd beschadigd is geraakt. Je moet het pantser uitdoen, en uitspelen dat je het repareert. Het kost 5 minuten om 1 locatie van een pantser volledig te repareren.

Als je een pantservaardigheid hebt, levert het dragen van een helm altijd 1 extra beschermingspunt op de torso op.

Heb je een pantservaardigheid maar draag je alleen een helm, dan geldt dit in combinatie met spreuken als het dragen van lichte bepantsering.

Voor buitenspelse vereisten aan bepantsering en schilden verwijzen we graag nog even naar het hoofdstuk VEILIGHEID in het Algemeen Regelboekje.

Lichte Bepantsering (2 punten)

(LIGHT ARMOUR)

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je lichte bepantsering kunt dragen. Lichte bepantsering biedt 1 punt bescherming. Voorbeelden zijn bont en leer.

Halfzware Bepantsering (1 punt)

(MEDIUM ARMOUR)

Vereist: Lichte bepantsering

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je halfzware bepantsering kunt dragen. Halfzware bepantsering biedt 2 punten bescherming. Een voorbeeld is leer met 'studs'.

Zware Bepantsering (1 punt)

(HEAVY ARMOUR)

Vereist: Halfzware bepantsering

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je zware bepantsering kunt dragen. Zware bepantsering biedt 3 punten bescherming. Voorbeelden zijn plaatharnas of maliën.

Schilden (2 punten)

(SHIELD USE)

Hiermee mag je een schild gebruiken met een maximale grootte van 60 cm bij 120 cm (of gelijkwaardig oppervlak).

Priestervaardigheden

Priesterspreuken

(PRIEST SPELLS)

Priesters kunnen spreuken doen uit naam van hun godheid. Deze spreuken zijn gegroepeerd in SPHERES. Het staat je vrij bij de creatie van je personage de spheres te kiezen waarvan jij vindt dat ze bij je godheid passen. De beschikbare spheres zijn: BODY/LIFE, CHAOS/DESTRUCTION, CIVILIZATION/ORDER, DEATH/SOUL, NATURE/CREATION, MIND/KNOWLEDGE, GOOD/LIGHT, EVIL/DARKNESS.

Hierbij geldt één beperking: je kunt nooit tegelijk EVIL/DARKNESS én GOOD/LIGHT kiezen of tot je beschikking hebben. De spreuken worden verder uitgelegd in het SPREUKENBOEKJE.

De vaardigheden voor priesterspreuken zijn oplopend in niveau. Van PRIESTER A naar PRIESTER B enzovoorts. Je kan elk van deze vaardigheden maar 1 keer hebben. Een priesterspreuk doen kost 1 spirituele mana per level van de spreuk.

Voor priesters gelden verder de volgende beperkingen m.b.t. het dragen van bepantsering:

- Een priester kan met lichte bepantsering aan, spreuken van level 1 en 2 doen.
- Met halfzware bepantsering aan kan een priester alleen spreuken van level 1 doen.
- Met zware bepantsering aan kan een priester geen spreuken doen.
- Level 3 priesterspreuken kunnen nooit met bepantsering aan gedaan worden.

Er bestaan uitzonderingen voor bovenstaande beperkingen, bijvoorbeeld de extra vaardigheid SPREUKEN IN BEPANTSERING.

Priesters A (4 punten)

(PRIEST A)

Je mag 2 SPHERES kiezen. Van allebei mag je de level 1 spreuken gebruiken. Je krijgt 5 spirituele mana per dag.

Priester B (4 punten)

(PRIEST B)

Vereist: Priester A

Van 1 van de 2 SPHERES die je bij PRIESTER A hebt gekozen, mag je de level 1 en 2 spreuken doen – de andere SPHERE blijft op level 1. Je krijgt in totaal 10 spirituele mana per dag.

Priester C (4 punten)

(PRIEST C)

Vereist: Priester B

Je mag van beide SPHERES die je op PRIESTER A hebt gekozen de level 1 en 2 spreuken doen. Je krijgt in totaal 15 spirituele mana per dag.

Runen Gebruiken (2 punten)

(USE RUNES)

Met deze vaardigheid kun je priesterrunen lezen en gebruiken. Denk hierbij voornamelijk aan scrolls, maar ook bijvoorbeeld sommige spirituele voorwerpen.

Gebruik je een scroll met priesterrunen, dan moet je de volledige incantatie uitspreken. De scroll zal letterlijk werken zoals beschreven staat op de scroll.

Scrolls met priesterrunen die gebruikt worden, moeten tijdens de incantatie verscheurd worden om aan te geven dat ze verbruikt zijn. Alle scrolls kun je herkennen aan een officieel stempel van VA. Bij deze vaardigheid hoort een LORESHEET.

Ritualistenvaardigheden

Voor een uitgebreidere uitleg over rituelen, zie het hoofdstuk RITUELEN in het ALGEMENE REGELBOEKJE.

Rituelen moeten plaatsvinden op een rituele plaats. De meeste voor de hand liggende plaatsen zijn het Pentagon, de Grove of het Altaar der Goden. Voor het uitvoeren van een ritueel is het noodzakelijk dat een spelleider bij het ritueel aanwezig is.

In een ritueel kun je in beginsel maximaal evenveel rituele mana uitgeven als je rituele punten hebt. Als je meer mana uit geeft, dan ben je verplicht de rituele spelleider hiervan in kennis te stellen.

Elementair Ritualist (1+ punten)

(ELEMENTAL RITUALIST)

Vereist indien meer dan 1 punt besteed wordt: Magiër A of Genezer A (elementair)

Als elementair ritualist kun je een elementair ritueel leiden of ondersteunen. Met 1 of meer punten kun je het ritueel van een ander (de hoofdritualist) ondersteunen. Voor het leiden van een elementair ritueel moet je minimaal 3 punten hebben vanuit deze vaardigheid.

Als je meer dan 1 punt in deze vaardigheid wilt stoppen moet je een elementaire spreukvaardigheid hebben. Voor elk punt dat je in deze vaardigheid stopt, ontvang je 2 elementair-rituele mana per dag.

Spiritueel Ritualist (1+ punten)

(SPIRITUAL RITUALIST)

Vereist indien meer dan 1 punt besteed wordt: Priester A of Genezer A (spiritueel)

Als spiritueel ritualist kun je een spiritueel ritueel leiden of ondersteunen. Met 1 of meer punten kun je het ritueel van een ander (de hoofdritualist) ondersteunen. Voor het leiden van een spiritueel ritueel moet je minimaal 3 punten hebben vanuit deze vaardigheid.

Als je meer dan 1 punt in deze vaardigheid wilt kopen moet je een spirituele spreukvaardigheid hebben. Voor elk punt dat je in deze vaardigheid stopt, ontvang je 2 spiritueel-rituele mana per dag.

Wapenvaardigheden

Alle onderstaande vaardigheden hebben betrekking op het gebruik van LARP-wapens. Voor buitenspelse vereisten verwijzen we graag nog even naar het hoofdstuk VEILIGHEID in het ALGEMEEN REGELBOEKJE. Hierin staat onder andere uitgelegd aan welke voorwaarden de gebruikte wapens moeten voldoen, maar ook hoe je aan een COMPETENTIE CERTIFICAAT VOOR BOOGSCHieten komt.

Kleine Wapens (0 punten)

(SMALL WEAPONS)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken met een maximum lengte van 45 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Eénhandige Wapens (1 punt)

(ONE-HANDED WEAPONS)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken dat langer is dan 45 cm., met een maximum lengte van 110 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Tweehandige Wapens (2 punten)

(TWO-HANDED WEAPONS)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken dat langer is dan 110 cm, met een maximum lengte van 150 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Stafwapens (3 punten)

(POLE ARMS)

Met deze vaardigheid mag je een stafwapen gebruiken dat langer is dan 150 cm, met een maximum lengte van 215 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Werpwapens (1 punt)

(THROWN WEAPONS)

Hiermee mag je werpwapens gebruiken. Een werpwapen moet speciaal als werpwapen zijn goedgekeurd. Je mag maximaal maar 1 werpwapen tegelijkertijd gooien.

Boogschieten (2 punten)

(ARCHERY)

Met deze vaardigheid mag je een boog of kruisboog gebruiken. Pijlen doen THROUGH schade (zie het hoofdstuk CALLS in het ALGEMEEN REGELBOEKJE).

Extra Punten en Groei in Vaardigheden

Heeft je personage de hele Summoning meegemaakt, dan krijg je 1 extra punt om aan vaardigheden te besteden bij de uitcheck. Het is niet verplicht om dit punt direct te besteden - je mag hem ook sparen.

Voor de overige evenementen krijg je géén extra punt.

Teacher Experience Points (TXP)

Teacher Experience Points (TXP) kunnen verdiend worden op een Moots-evenement. Er kan 1 TXP per Moots worden verdiend met behulp van een leraar of TEACHER. Zo'n TXP geldt als half punt. Binnen het spel wordt zo'n leraar ook wel leermeester genoemd en deze zijn voornamelijk te vinden binnen de Vortexiaanse gilden en factieleiding.

Om van dit systeem gebruik te maken, moet een leerling samen met zijn leraar een leerling-kaartje halen bij de Infobalie. Op dit kaartje worden de punten bijgehouden die het personage in de te leren vaardigheid steekt.

Als men de helft van de benodigde punten heeft gespaard kan de vaardigheid in gebruik worden genomen, als de leerling tenminste nog een leraar heeft. Alle beschikbare punten zullen eerst naar de te leren vaardigheid gaan, totdat deze compleet is afbetaald.

Het leerling-kaartje wordt tijdens de uitcheck verwerkt. Als alle punten zijn betaald, wordt de vaardigheid bijgeschreven op het personagekaartje.

Eén Vaardigheid per Evenement

Je kunt maar één vaardigheid per evenement leren via een leermeester. Dit betekent dat je slechts één vaardigheid per evenement kunt afbetalen. Het is wel altijd mogelijk om meerdere basisvaardigheden te kopen middels vrije punten.

Voorbeeld 1

- Je hebt 1 punt (XP) over.
- Je vindt tijdens een Moots een leermeester voor KRACHT.
- Het ene punt (XP) dat je hebt, gaat meteen in deze vaardigheid zitten.
- Aan het einde van het evenement ontvang je 1 TXP (= 0,5 XP).
- Je hebt effectief 1,5 XP in een vaardigheid zitten die 3 XP kost.
- Vanaf het volgende evenement kun je de vaardigheid dus gaan gebruiken.
- Je bent de komende evenementen nog bezig met afbetalen.

Voorbeeld 2

- Je hebt 3 onbestede punten (XP) bij elkaar gespaard.
- Je wilt aan het begin van het evenement de vaardigheid RUNEN GEBRUIKEN kopen.
- Je hebt voldoende punten, dus deze vaardigheid kun je meteen gebruiken.
- Je hebt nog 1 punt (XP) over.
- Je vindt tijdens een Moot een leermeester voor RUNEN VERVAARDIGEN.
- Het punt (XP) dat je hebt, gaat meteen in deze vaardigheid zitten.
- Je hebt effectief 1 XP in een vaardigheid zitten die 2 XP kost.
- Je kunt deze vaardigheid dus gaan gebruiken.
- Aan het einde van het evenement ontvang je 1 TXP (= 0,5 XP).
- Je bent de komende tijd nog bezig met afbetalen.

Extra Vaardigheden

Binnen het spel zijn er diverse mogelijkheden om andere vaardigheden te leren dan de basisvaardigheden die hierboven beschreven zijn. Hieronder volgt een opsomming van al deze extra vaardigheden.

Tenzij het bij de extra vaardigheid vermeldt staat, levert een vaardigheid géén extra mana op.

Voor al deze volgende vaardigheden geldt dat een leermeester een vereiste is om deze vaardigheid te kunnen nemen.

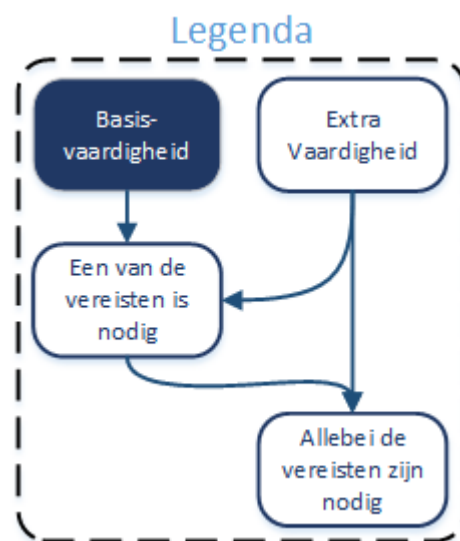
Je kunt deze extra vaardigheden niet nemen als beginnend personage; ook als bestaand personage kan dat alleen indien je over een leermeester beschikt.

Omdat de vereisten van deze extra vaardigheden en de 'route' er naartoe soms was ingewikkeld over kan komen zijn deze vaardigheden van een schema voorzien.

Hiernaast een legenda voor deze schema's. Er staan basisvaardigheden en extra vaardigheden op. Vereisten worden aangegeven door pijlen die van een vereiste naar een vereisende vaardigheid wijzen.

Wanneer een vaardigheid meerdere vereisten heeft waarbij slechts aan een ervan voldaan hoeft te worden, dan wijzen deze pijlen van verschillende kanten naar de vereisende vaardigheid.

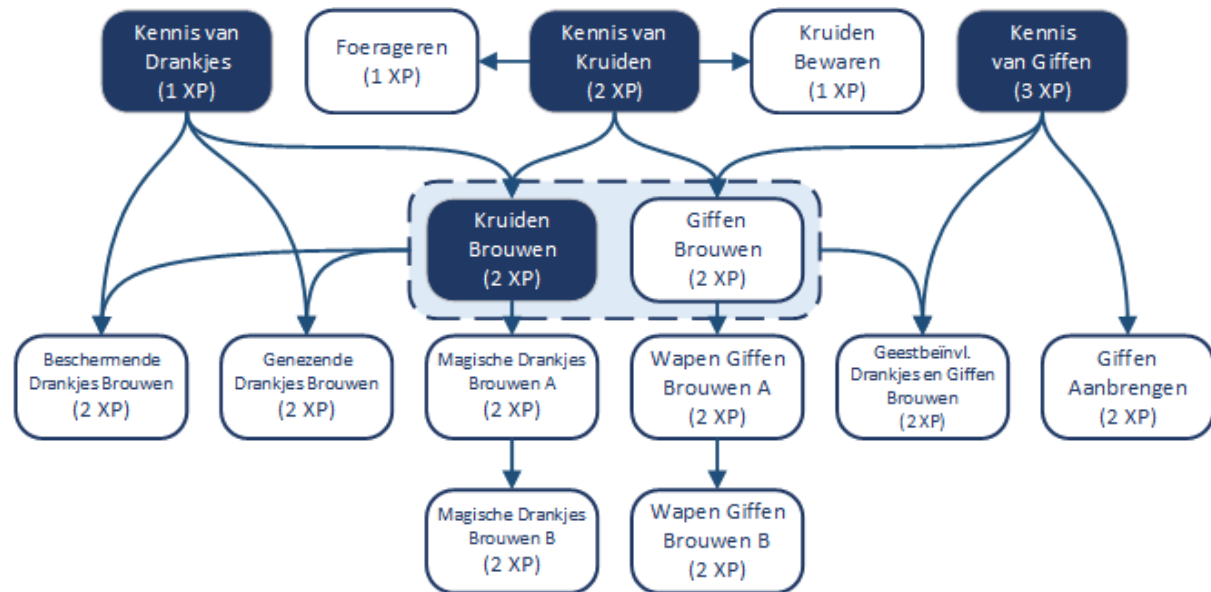
Wanneer een vaardigheid meerdere vereisten heeft waarbij aan meerdere vereisten voldaan moet worden, dan wijzen deze pijlen allemaal aan dezelfde kant naar de vereisende vaardigheid.



Alchemistenvaardigheden

Voor al deze vaardigheden waarmee je iets kunt brouwen geldt dat er een sheet met meer informatie beschikbaar is in de Infobalie. Deze LORESHEET staat in een geredigeerde versie ook op de website van VA. Hier staan onder andere alle recepten op die bij de betreffende vaardigheid horen.

Ook wordt er uitgelegd hoe om te gaan met de blanco dranken- en giftenkaartjes, zodat je zonder tussenkomst van spelleiding drankjes en giften kunt brouwen. Voor het brouwen van dranken en giften met een duratie van meer dan 1 week ben je nog wel aangewezen op de infobalie.



Beschermdende Drankjes Brouwen (2 punten)

(BREW PROTECTION POTIONS)

Vereist: Kennis van Drankjes en een v/d volgende: Kruiden brouwen of Giffen brouwen
Je kunt beschermende drankjes brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Foerageren (1 punt)

(FORAGE)

Vereist: Kennis van kruiden

Je kunt 1 keer per dag foerageren voor kruiden. Je krijgt 2 willekeurige kruiden van de centrale spelleiding of infobalie. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen.

Geestbeïnvloedende Drankjes & Giffen Brouwen (2 punten)

(BREW MIND-INFLUENCING POTIONS AND POISONS)

Vereist: Kennis van Giffen en een van de volgende: Kruiden brouwen of Giffen brouwen
Je kunt geestbeïnvloedende drankjes en giften brouwen. Drankjes en giften die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Genezende Drankjes Brouwen (2 punten)

(BREW HEALING POTIONS)

Vereist: Kennis van Drankjes en een v/d volgende: Kruiden brouwen of Giffen brouwen
Je kunt genezende drankjes brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Giffen Aanbrengen (2 punten)

(APPLY POISONS)

Vereist: Kennis van giffen of Precisie

Je kunt gif op scherpe wapens aanbrengen. Zonder deze vaardigheid kun je dat niet. Schrijf het tijdstip van aanbrengen op het gifkaartje en zorg dat degene die het wapen hanteert ook het gifkaartje heeft.

Gif op een wapen is geldig voor één rake slag tot maximaal 5 minuten na het aanbrengen ervan. Bewaar de code van het gif voor controle. Er is 1 dosis nodig om het gif te laten werken. Er mag maar 1 dosis per keer op het wapen zijn aangebracht. Het is niet mogelijk om meerdere giffen te combineren op één wapen.

Giffen Brouwen (2 punten)

(BREW POISONS)

Vereist: Kennis van giffen en Kennis van kruiden

Je kunt eenvoudige giffen brouwen. Giffen die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Kruiden Bewaren (1 punt)

(PRESERVE HERBS)

Vereist: Kennis van kruiden

Je kunt kruiden geschikt maken om te bewaren, ook wel conserveren genoemd. Hierdoor kunnen deze kruiden maximaal 1 jaar en 1 dag bewaard worden. Je kunt 1 kruid per dag op deze wijze behandelen. Na het behandelen van het kruid vul je een leeg KRUIDEN BEWAREN-kaartje in. Je bevestigt het kruidenkaartje op dit ingevulde kaartje. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen.

Magische Drankjes Brouwen A (2 punten)

(BREW MAGIC POTIONS A)

Vereist: Kruiden brouwen

Je kunt eenvoudige magische drankjes brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Magische Drankjes Brouwen B (2 punten)

(BREW MAGIC POTIONS B)

Vereist: Magische drankjes brouwen A

Je kunt ingewikkelde magische drankjes brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Wapengiffen Brouwen A (2 punten)

(BREW BLADE POISONS A)

Vereist: Giffen brouwen

Je kunt eenvoudige wapengiffen brouwen. Giffen die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Wapengiffen Brouwen B (2 punten)

(BREW BLADE POISONS B)

Vereist: Wapengiffen brouwen A

Je kunt ingewikkelde wapengiffen brouwen. Giffen die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig.

Demonoloogvaardigheden

Demonologische Spreuken

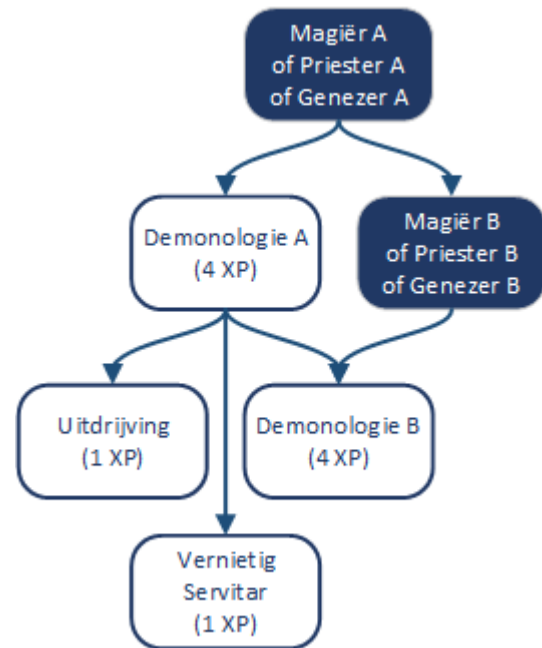
Als je als spreukengebruiker eenmaal op weg bent kun je binnen het spel jezelf verdiepen in de beheersing van servitars. Dit wordt ook wel demonologie genoemd.

Je bent als demonoloog ofwel elementair (als je magiër of elementair genezer bent) ofwel spiritueel (als je priester of spiritueel genezer bent). Voldoe je qua vereisten aan beiden, dan zul je toch moeten kiezen.

Elementaire demonologen beginnen spreuken met *"By the powers of <element>,"*.

Spirituele demonologen beginnen spreuken met *"In the name of <god/godin>,"*.

Voor wat betreft demonologische spreuken en pantser gelden voor elementaire demonologen dezelfde regels als voor magiërs. En voor spirituele demonologen dezelfde regels als voor priesters.



Demonologie A (4 punten)

(DEMONOLOGY A)

Vereist: Priester A of Magiër A of Genezer A

Je krijgt toegang tot de volgende demonologische spreuken: Banish Servitar, Command, Detect All Servitars, Detect Servitar, Enchant/Bless Weapon en Shield Spirit. Je krijgt 5 extra mana per dag van het soort dat je voor de vereiste vaardigheid krijgt.

Voorbeeld:

Als je Priester A hebt als vereiste voor Demonologie A, dan krijg je voor Demonologie A 5 spirituele mana extra per dag.

Demonologie B (4 punten)

(DEMONOLOGY B)

Vereist: Demonologie A en een van de volgende: Priester B of Magiër B of Genezer B

Je krijgt toegang tot de volgende demonologische spreuken: Binding Circle, Break Servitar Contract, Clear Mind, Control Servitar en Remove Enchantment. Je krijgt 5 extra mana per dag van het soort dat je voor de vereiste vaardigheid krijgt.

Uitdrijving (1 punt)

(EXORCISM)

Vereist: Priester A of Demonologie A

Je kan een ceremonie uitvoeren om spirituele invloeden, of de bezetenheid door een geest of servitar, te verwijderen van een persoon of voorwerp. Je moet een hoeveelheid mana spenderen die gelijk is aan het level van de geest of servitar en de ceremonie moet minimaal 1 minuut per level van de geest of servitar duren.

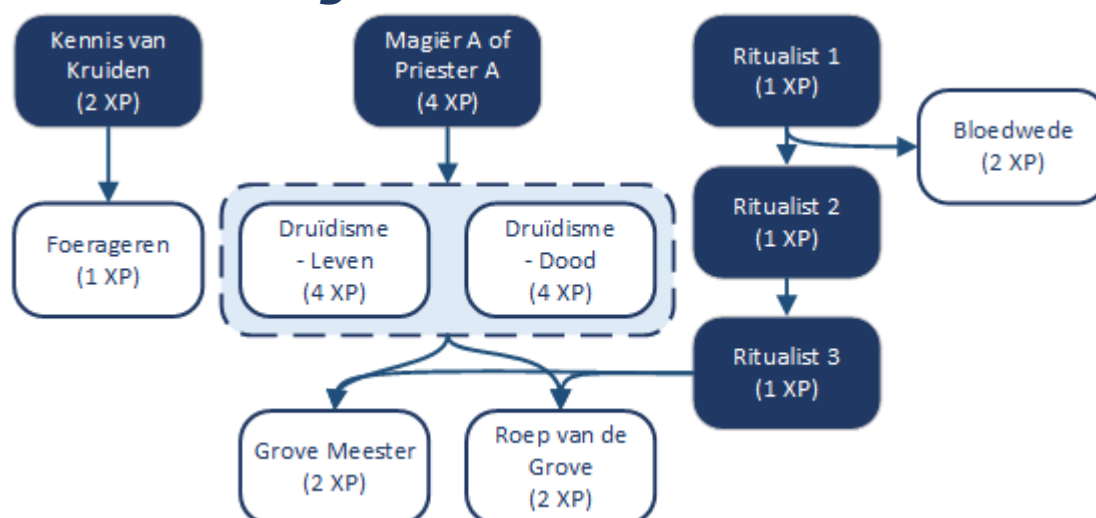
Vernietig Servitar (1 punt)

(DESTROY SERVITAR)

Vereist: Demonologie B

Met deze vaardigheid kun je een ceremonie opvoeren om een Servitar te vernietigen. De Servitar dient gedurende de gehele ceremonie binnen 5 meter aanwezig te zijn. Voor deze ceremonie is 2 mana per level van de Servitar benodigd en de ceremonie duurt 1 minuut per level van de Servitar. Indien meerdere demonologen met deze vaardigheid bijdragen aan deze ceremonie betalen zij allemaal evenveel mana.

Druidevaardigheden



Druïdisme (4 punten)

(DRUIDISM)

Vereist: Priester A of Magiër A

Als je deze vaardigheid neemt moet je kiezen voor het aspect Leven of het aspect Dood.

Je verliest de mogelijkheid om je normale spreuken te doen. In plaats daarvan krijg je de beschikking over priesterspreuken en magiërspreuken zoals beschreven in de twee onderstaande tabellen.

Voor deze vaardigheid worden de sferes NATURE/CREATION en DEATH/SOUL als elkaars tegenovergestelde beschouwd; i.e. je kunt ze niet tegelijk hebben. Ook krijg je geen reguliere mana meer voor je priester- en/of magiërspreuken. In plaats hiervan krijg je speciale mana.

Druïdisme - Leven

Vaardigheden	Hout	Nature / Creation	Extra Sphere	Mana
Magiër A of Priester A	1	1		10
Magiër B	2	1		15
Priester B	1	2		15
Magiër C of Priester C	2	3		20
Magiër D of Priester D	3	3	1	25
Magiër E of Priester E	3	3	2	30

Druïdisme - Dood

Vaardigheden	Metaal	Death / Soul	Extra Sphere	Mana
Magiër A of Priester A	1	1		10
Magiër B	2	1		15
Priester B	1	2		15
Magiër C of Priester C	2	3		20
Magiër D of Priester D	3	3	1	25
Magiër E of Priester E	3	3	2	30

De incantaties van deze spreuken beginnen op dezelfde wijze als waarmee je je spreuken begon voor je deze vaardigheid had.

- Was je voorheen magiër, dan blijf je spreuken beginnen met *"By the powers of ..."*.
- Was je voorheen priester, dan blijf je spreuken beginnen met *"In the name of ..."*.

Voor druïden gelden verder de volgende beperkingen m.b.t. het dragen van bepantsering:

- Een druïde kan met lichte bepantsering aan, alleen spreuken van level 1 en 2 doen.
- Met zware of halfzware bepantsering aan kan een druïde geen spreuken doen.
- Level 3 spreuken kunnen nooit met bepantsering aan gedaan worden.

Met de vaardigheid SPREUKEN IN BEPANTSERING:

- Een druïde kan met lichte of halfzware bepantsering aan, alleen spreuken van level 1 en 2 doen.
- Met zware bepantsering aan kan een druïde geen spreuken doen.
- Level 3 spreuken kunnen nooit met bepantsering aan gedaan worden.

Deze vaardigheid is niet combineerbaar met NECROMANTIE of DEMONOLOGIE. Ook is het niet mogelijk om deze vaardigheid meerdere keren te nemen. Heb je zowel vaardigheden in PRIESTER als MAGIËR, dan tel je ze voor Druïdisme bij elkaar op.

Voorbeeld:

Stel je hebt MAGIËR B en PRIESTER A. Dan kijk je in de tabel voor jouw aspect en op de rij met MAGIËR C of PRIESTER C.

Voorbeeld:

Stel je hebt MAGIËR A en PRIESTER A. Dan mag je zelf kiezen. Je kiest voor de rij MAGIËR B of de rij PRIESTER B.

Je kunt deze vaardigheid combineren met de vaardigheden BESCHERMER DER ELEMENTEN of DIENAAR VAN HET GELOOF. Echter krijg je ook voor deze vaardigheden speciale mana in plaats van de normale bijbehorende mana. Het is niet mogelijk om langs deze wijze aan de tegenovergestelde SPHERE of het tegenovergestelde ELEMENT te komen.

Bloedwede (2 punten)

(WOAD OF BLOOD)

Vereist: Minimaal 1 punt in Elementair ritualist of Spiritueel ritualist

Je kunt wedes aanbrengen op jezelf en anderen met het bloed van dieren. Iedere bloedwede kost rituele mana om aan te brengen. Het aanbrengen in een wede moet in een ceremonie of ritueel en een dergelijke ceremonie duurt minimaal 5 minuten. Het is niet mogelijk om meerdere wedes tegelijk te dragen en iedere wede dient duidelijk op het gezicht aangebracht te worden met verf of nepbloed.

Wedes (1 rituele mana)

Luipaard	Nature's Disguise (zoals de spreuk); gedurende 1 uur als je aan de overige vereisten voldoet (o.a. omgeven planten/bomen & niet bewegen)
Uil	Je kunt onzichtbare wezen zien; duratie 1 uur
Os	Kracht; duratie 1 uur
Rat	Immuun voor ziekten; bestaande ziekten blijven; duratie 1 uur
Schaap	Lobotomy (zoals de spreuk); duratie 1 uur
Luiaard	Nature's Peace (zoals de spreuk); duratie 1 uur
Wolf	Immuun voor angst (Fear); duratie 1 uur

Wedes (2 rituele mana)

Beer	Splijten; duratie 1 uur
Hertebok	Macht A; duratie 1 uur
Everzwijn	Gehardheid; duratie 1 uur

Grove Meester (2 punten)

(GROVE MASTERY)

Vereiste: Druïdisme en minimaal 3 rituele punten

Je kunt rituele mana als speciale mana gebruiken en speciale mana als rituele mana waar je rituele punten voor hebt. Het is noodzakelijk dat je je in een rituele plaats (bijvoorbeeld een cirkel of grove) bevindt. Tevens verhoogt deze vaardigheid, voor iedere keer dat je deze neemt, het maximum aantal rituele mana dat je veilig in 1 ritueel kunt uitgeven met 5.

Voorbeelden:

- Een druïde met elementaire rituele punten kan zijn speciale mana in een cirkel gebruiken als elementair-rituele mana en vice versa
- Een druïde met spirituele rituele punten kan zijn speciale mana in een grove gebruiken als spiritueel-rituele mana en vice versa.

Roep van de Grove (2 punten)

(RECALL TO THE GROVE)

Vereist: Druïdisme en minimaal 3 rituele punten

De druïde kan zich aan 1 grove binden. Na zichzelf aan deze grove gebonden te hebben kan de druïde zichzelf teleporteren naar deze cirkel.

Om te kunnen teleporteren dient de druïde een kort ritueel uit te voeren dat minstens 30 seconden duurt. Dit ritueel dient te eindigen met de incantatie: "*By my powers, I recall to the grove*".

Gebruik van deze vaardigheid is alleen mogelijk als de druïde zich op dezelfde wereld bevindt als de grove. Indien de grove gesloten is mislukt het teleporteren en eindigt de druïde op de plek waar hij vertrok. Indien de grove open is en een ritueel is gaande, zal het verschijnen van de druïde het ritueel verstoren. Het teleporteren kost 5 rituele mana per poging.

Genezervaardigheden

Genezer C (4 punten)

(HEALER C)

Vereist: Genezer B

Je krijgt toegang tot de volgende genezingsspreuken: Discern Diseases & Afflictions, Protection from Poison, Strengthen Body, Purge All Poisons, Total Healing. Je krijgt in totaal 15 genezingsmana per dag.

Genezer D (4 punten)

(HEALER D)

Vereist: Genezer C

Je krijgt toegang tot de volgende genezingsspreuken: Minor Healing, Life Regeneration, Purify Body. Je krijgt in totaal 20 genezingsmana per dag.

Gehardheid (3 punten)

(TOUGHNESS)

Vereist: Levensgift

Met deze vaardigheid krijg je permanent 1 hitpoint per locatie erbij. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen. Dit hitpoint geldt als een gewoon hitpoint en is te genezen.

Genees Andere Wezens (1 punt)

(HEAL OTHER BEINGS)

Vereist: Genezer A

Je kunt 'Andere wezens' (OTHER BEINGS) genezen. Dit zijn wezens zoals servitars, elementals, ondoden, etc. Deze zijn normaliter niet te genezen met reguliere genezing, al zijn hier uitzonderingen op. Met deze vaardigheid kun je deze wezens, ondanks dat ze anders zijn, dus wel genezen.

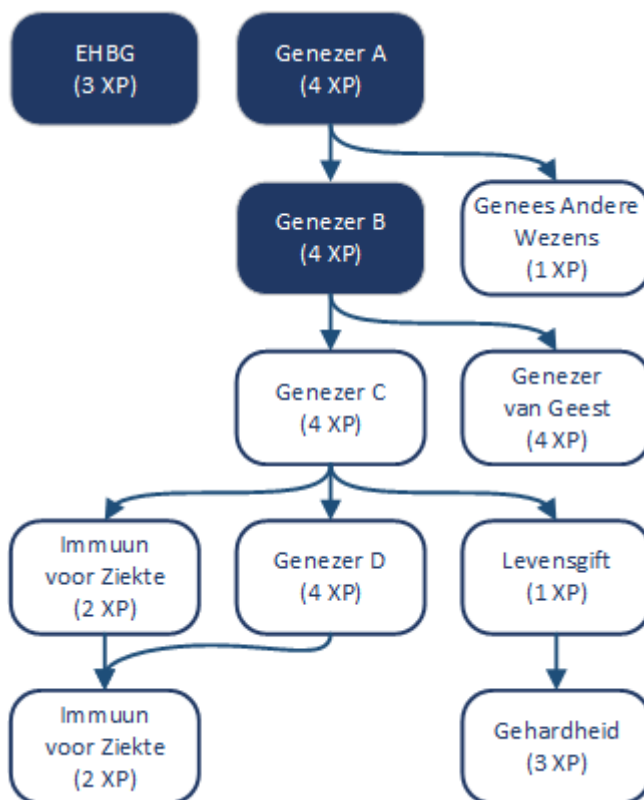
Een genezer *met* deze vaardigheid kan met het uitvoeren van een DISCERN-spreuk vaststellen of de ontvanger een OTHER BEING is. DISCERN-spreuken zijn Discern Wounds, Discern Diseases, Discern Diseases & Afflictions en Discern Poisons.

De genezer kan het wezen vervolgens genezen door zijn reguliere incantatie aan te passen en ergens in het tweede deel van de incantatie de woorden 'other being' te stoppen. Met deze aangepaste incantatie kan een niet-'other being' niet genezen worden.

Voorbeelden:

- *In the name of Solar, I heal this other being's wound!*
- *By the powers of water, I heal this other beings' fatal wound!*
- *In the name of Orum, I grant this other being total healing!*

Als je deze vaardigheid hebt en ook scrolls kunt vervaardigen, dan kun je ook deze aangepaste incantaties verwerken in scrolls die je schrijft. Voor overige regels over dit onderwerp zie de vaardigheden GLYPHS VERVAARDIGEN of RUNEN VERVAARDIGEN.



Genezer van Geest (4 punten)

(SPIRIT HEALER)

Vereist: Genezer B

Je krijgt toegang tot de volgende genezings spreuken: Clear Mind, Courage, Calm Person, Shield Spirit. Je krijgt 5 genezingsmana per dag extra.

Immuun voor Giffen (2 punten)

(IMMUNE TO POISON)

Vereist: Immuun voor Ziekten en Genezer D

Je bent immuun voor giffen.

Immuun voor Ziekten (2 punten)

(IMMUNE TO DISEASES)

Vereist: Genezer C

Je bent immuun voor ziekten.

Levensgift (1 punt)

(GIFT OF LIFE)

Vereist: Genezer C

Je kunt jouw levensenergie gebruiken om anderen snel van alle normale wonden te genezen. Je gebruikt hiervoor de onderstaande incantatie, die overigens geen mana kost:

- *By the powers of <element>, I channel my life force into this body, Total Healing!*
- *In the name of <god>, I channel my life force into this body, Total Healing!*

Na deze incantatie is de ontvanger genezen van alle normale wonden op alle locaties.

Je bent nu zelf echter sterk verzwakt en zal zelfs niet meer kunnen lopen. Je kunt nog net een TOTAL HEALING spreuk beginnen om jezelf er weer bovenop te helpen. Doe je dit niet, of wordt je in je concentratie gestoord, dan zul je per direct het bewustzijn verliezen alsook alle hitpoints op je torso.

Deze vaardigheid doet niets met fatale wonden, giffen, ziektes, etc.

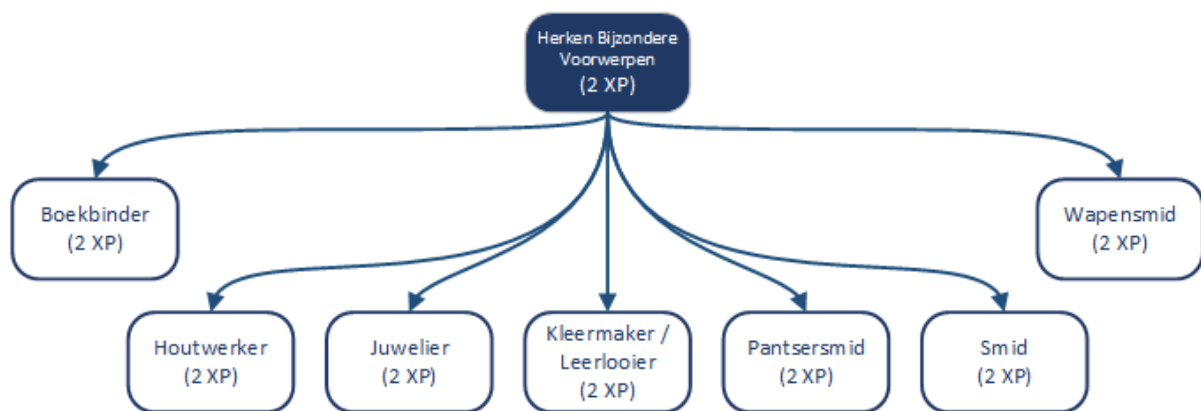
Handelaarsvaardigheden

Voor alle handelaarsvaardigheden geldt dat je naar de infobalie moet voor het maken of verlengen van een bijzonder voorwerp. Je geeft de in de receptenlijst benoemde materialen en in ruil krijg je een temporary itemcard. Deze itemcard dien je uit te checken; het volgende evenement ontvang je dan je itemcard.

Je kunt met ieder van deze vaardigheden, per evenement van Vortex Adventures één voorwerp maken en één voorwerp verlengen. Dit kan alleen tijdens Moots en de Summoning.

Benodigde materialen kun je op velerlei wijze aan komen en de wijze waarop varieert ook per soort materiaal. Om een idee te geven: handel, diefstal, lijken pikken, omsmelten, etc.

Voor al deze vaardigheden is een LORESHEET met meer informatie beschikbaar in de Infobalie. Deze loresheet staat in een geredigeerde versie ook op de website van VA.



Boekbinder (2 punten)

(BOOKBINDER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt meesterwerk boeken, scrolls en inkt maken en repareren.

Houtwerker (2 punten)

(WOODWORKER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt meesterwerk bogen, pijlen en andere houten voorwerpen maken en repareren.

Juwelier (2 punten)

(JEWELER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt meesterwerk juwelen maken en repareren (ringen, amuletten, et cetera).

Kleermaker/Leerlooier (2 punten)

(TAILOR & LEATHER WORKER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt stoffen en lederen meesterwerken maken en repareren (kleding, tasjes, riemen, etc.). Je kunt geen bepantsering maken.

Pantersmid (2 punten)

(ARMOURER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt meesterwerk bepantsering maken en repareren.

Smid (2 punten)

(BLACKSMITH)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt allerlei metalen meesterwerken maken en repareren. Je kunt geen wapens of bepantsering maken.

Wapensmid (2 punten)

(WEAPON SMITH)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt meesterwerk en zilveren wapens maken en repareren.

Magiërspreuken

Buiten de niveaus A, B en C, welke onder de basisvaardigheden vallen, zijn er nog meer niveaus. Deze niveaus worden hieronder uiteengezet en vereisen zoals alle extra vaardigheden een leermeester om te verkrijgen. De onderstaande tabel is ter verduidelijking – de tekst is leidend.



Verder is het voor een aantal magiërvaardigheden relevant om te weten hoe de elementen ten opzichte van elkaar staan. In het plaatje hier rechts wordt dit duidelijk gemaakt. In deze cirkel van zes elementen is te zien dat ieder ELEMENT tegenover een ander element staat. Dit noemen we het "tegenovergestelde" element. Ook is te zien dat ieder element tussen twee andere elementen in ligt. Deze twee elementen noemen we dan de "aanliggende" elementen.

Magiër D (4 punten)

(MAGE D)

Vereist: Magiër C

Je mag van je ELEMENT de spreuken van level 1 t/m 3 doen. Je mag een tweede, aangrenzend, ELEMENT kiezen, waarvan je de spreuken op level 1 mag doen. Je krijgt in totaal 20 elementaire mana per dag.

Magiër E (4 punten)

(MAGE E)

Vereist: Magiër D

Je mag nu van beide AANGRENZENDE ELEMENTEN level 1 spreuken doen. Je krijgt in totaal 25 elementaire mana per dag.

Magiër F (4 punten)

(MAGE F)

Vereist: Magiër E

Je mag nu van 1 van beide AANGRENZEND ELEMENT level 1 t/m 2 spreuken doen. Je krijgt in totaal 30 elementaire mana per dag.

Magiër G (4 punten)

(MAGE G)

Vereist: Magiër F

Je mag nu van beide AANGRENZENDE ELEMENTEN level 1 t/m 2 spreuken doen. Ook mag je er nog een ELEMENT kiezen en hier level 1 spreuken van doen. Dit element mag echter niet het TEGENOVERGESTELDE ELEMENT zijn van je eigen ELEMENT. Je krijgt in totaal 35 elementaire mana per dag.

Magiër H (4 punten)

(MAGE H)

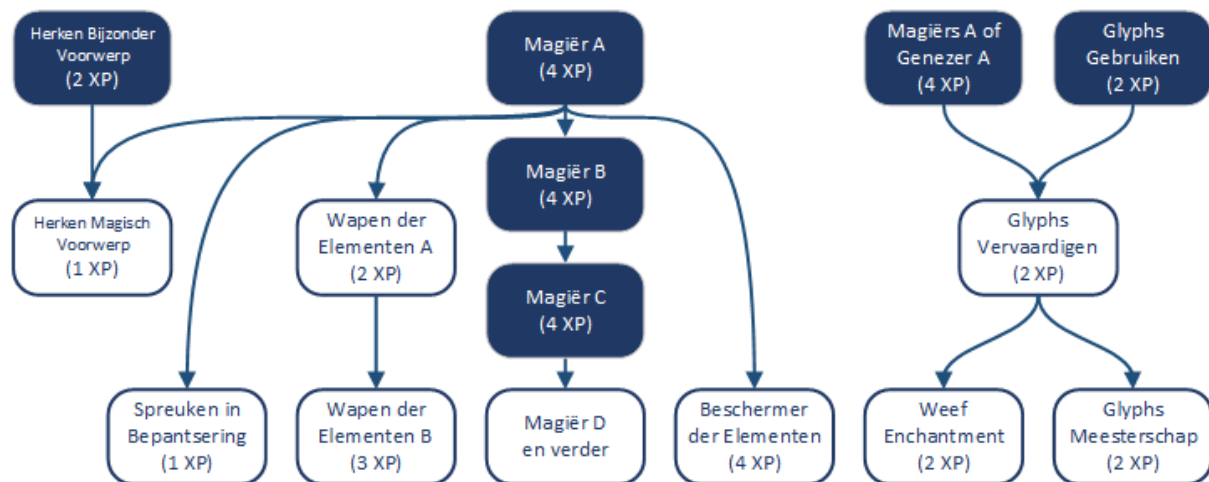
Vereist: Magiër G

Je mag nog 1 ELEMENT kiezen en hier level 1 spreuken van doen. Dit ELEMENT mag echter niet het TEGENOVERGESTELDE ELEMENT zijn van je eigen ELEMENT. Je krijgt in totaal 40 elementaire mana per dag.

Punten (totaal)	Magiër-spreuken	Levels per Element					Mana / Dag (totaal)	
		Level	1e	2e	3e	4e		5e
4 (4)	Niveau A	Level						5 (5)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (8)	Niveau B	Level						+5 (10)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (12)	Niveau C	Level						+5 (15)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (16)	Niveau D	Level						+5 (20)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (20)	Niveau E	Level						+5 (25)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (24)	Niveau F	Level						+5 (30)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (28)	Niveau G	Level						+5 (35)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (32)	Niveau H	Level						+5 (40)
		3e						
		2e						
		1e						

Magiërvaardigheden

Naast de magiërspreuken hierboven zijn er ook nog de onderstaande vaardigheden voor magiërs.



Beschermer der Elementen (4 punten)

(GUARDIAN OF THE ELEMENTS)

Vereist: Magiër A

Je voegt de level 1 spreuken van een element naar keuze toe aan je repertoire van magiërspreuken. Je kunt niet de spreuken van je tegenovergestelde element kiezen. Je krijgt 5 elementaire mana per dag extra. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen.

Glyph Meesterschap (2 punten)

(GLYPH MASTERY)

Vereist: Glyphs vervaardigen

Je kunt voorwerpen doordringen met magie, een zogenaamde 'imbue'. Hierdoor is het mogelijk voorwerpen magisch te maken. Je speelt dit uit middels een kort ritueel van 10 minuten, waarin je dan ook dit doordringen uitspeelt.

Dit doordringen met elementaire magie kost je krachten en je kunt dit dus maar een beperkt aantal keer per evenement. Tevens blijft niet alle magie even lang in een voorwerp achter. Er zijn twee vormen van imbues:

- 1) Een korte-termijn imbue, welke maximaal 1 week duurt. Je kunt er hiervan maximaal 2 op een evenement doen. Een korte-termijn imbue maakt een voorwerp (meestal een wapen, pantser of schild) magisch.
- 2) Een lange-termijn imbue, welke een 1 jaar en 1 dag duurt. Je kunt er hiervan maximaal 1 op een evenement doen. Met een lange-termijn imbue is meer mogelijk dan met een korte-termijn imbue. Er zijn veel opties en recepten; bijvoorbeeld het magisch maken van een wapen, pantser of schild, maar ook het in een voorwerp weven van spreuken.

Voor deze vaardigheid is een sheet met meer informatie beschikbaar in de Infobalie.

Glyphs Vervaardigen (2 punten)

(GLYPH CRAFT)

Vereist: Glyphs gebruiken en Magiër A of Genezer A (elementair)

Je kunt een scroll met glyphs beschrijven met 1 elementaire spreuk die je zelf beheerst. Je moet toegang tot deze spreuk hebben vanuit een vaardigheid. Het kan niet een spreuk zijn waartoe je slechts toegang hebt door middel van glyphs, een rang, een power of een condition. Voor het maken van een scroll is speciaal scroll-papier nodig en het schrijven duurt minstens 5 minuten. Scroll-papier is te herkennen aan de officiële VA-stempel rechtsonder op het papier.

Je schrijft de gehele incantatie in glyphs nauwgezet op de scroll om hierna de spreuk te doen op deze geprepareerde scroll. Na het doen van de spreuk schrijf je onderaan de scroll, links naast de stempel, je PLIN, je CHIN en de datum waarop je de scroll beschreven hebt.

Een dergelijke scroll is een item met 1 lading en kan gebruikt worden door personages met de vaardigheid GLYPHS GEBRUIKEN. De volledige incantatie van de spreuk moet gebruikt worden om effect te hebben. De scroll wordt vernietigd wanneer de spreuk wordt gebruikt. Scheur deze door en lever deze in bij spelleiding na gebruik.

Tevens ben je met deze vaardigheid in staat om elementaire mana te laten kristalliseren tot een kristal. Voor 5 elementaire mana kun je een elementair component maken. Dit component kan van ieder element zijn waar je ook de magiërspreuken van kunt doen. Een op deze manier gecreëerd component is een week houdbaar en is niet bruikbaar in een (elementair) ritueel.

Om deze mana om te zetten ben je minimaal 5 minuten geconcentreerd bezig. Je speelt uit dat je magie uit je handen laat vloeien en op een klein punt samen laat komen. Aldaar zal het kristalliseren tot een klein glazig steentje, niet veel anders dan een edelsteen. Nadien vul je een blanco componentenkaartje in welke je bij de infobalie kunt verkrijgen. Je bevestigt de benodigde manakaartjes aan de achterkant van dit kaartje.

Voor deze vaardigheid is een sheet met meer informatie beschikbaar in de Infobalie.

Herken Magisch Voorwerp (1 punt)

(IDENTIFY MAGICAL OBJECT)

Vereist: Magiër A en Herken bijzonder voorwerp

De speler kan een magisch voorwerp identificeren. Voor het gebruik van deze vaardigheid is een spelleider nodig. De speler leert wat het object is, wat de effecten zijn, en eventuele extra achtergrondinformatie. De spelleider bepaalt hoeveel informatie middels de vaardigheid wordt achterhaald.

Spreuken in Bepantsering (1 punt)

(ARMOUR CASTING)

Vereist: Magiër A of Priester A

Je kunt spreuken van level 1 en 2 doen met een stap zwaardere bepantsering dan anders. Om de bepantsering te kunnen dragen heb je ook de betreffende vaardigheid nodig!

Voorbeeld:

Als magiër kun je met deze vaardigheid spreuken van level 1 doen in halfzwaar pantser en spreuken van level 2 doen in licht pantser.

Wapen der Elementen A (2 punten)

(BLADE OF THE ELEMENTS A)

Vereist: Magiër A

De wapens die het personage hanteert doen na het spenderen van 1 elementaire mana, MAGIC schade gedurende 5 minuten. Ook pijlen afgevuurd door een personage die deze vaardigheid gebruikt doen de gekozen schade, maar niet als deze pijlen door een ander afgevuurd worden.

Wapen der Elementen B (3 punten)

(BLADE OF THE ELEMENTS B)

Vereist: Wapen der Elementen A

De wapens die het personage hanteert doen MAGIC schade. Ook pijlen afgevuurd door een personage die deze vaardigheid gebruikt doen de gekozen schade, maar niet als deze pijlen door een ander afgevuurd worden.

Weef Enchantment (2 punten)

(WEAVE ENCHANTMENT)

Vereist: Magiër A en Glyphs vervaardigen

Je weeft een benoemde elementair enchantment rondom jezelf met een permanente duratie. Wanneer je deze vaardigheid neemt, moet je de magiërspreuk selecteren die je wilt weven, welke naderhand niet meer gewijzigd worden. Je moet toegang tot deze spreuk hebben vanuit een vaardigheid. Het kan niet een spreuk zijn waartoe je slechts toegang hebt door middel van glyphs, een rang of een power.

Wanneer de geweven enchantment wordt opgeheven met de spreuk REMOVE ENCHANTMENT moet alleen de enchantment opnieuw gedaan worden – de spreuk hoeft niet opnieuw geweven te worden. Ook als een enchantment zijn functie verliest hoeft deze alleen opnieuw gedaan te worden.

Voorbeeld:

EARTH SHIELD moet opnieuw gedaan worden om de verloren beschermingspunten te herstellen.

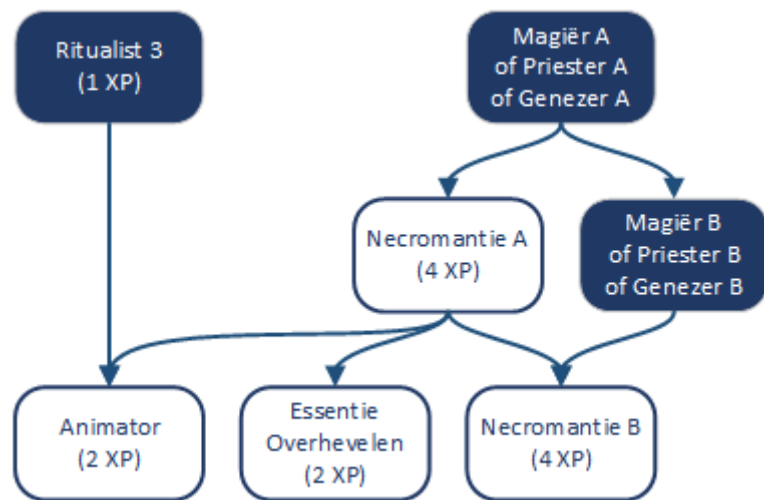
Verschillende enchantments kunnen genomen worden, maar je moet telkens 2 punten betalen voor de Weef enchantment vaardigheid. De geweven enchantment telt niet op met normaal gebruik van de spreuk. Voor deze vaardigheid is een sheet met meer informatie beschikbaar in de Infobalie.

Necromantiërvvaardigheden

Necromantische Spreuken

Als je als spreukengebruiker eenmaal op weg bent kun je binnen het spel jezelf verdiepen in de duistere magie rondom de dood en ondoede. Dit wordt ook wel necromantie genoemd.

Je bent als necromantiër ofwel elementair (als je magiër of elementair genezer bent) ofwel spiritueel (als je priester of spiritueel genezer bent). Voldoe je qua vereisten aan beiden, dan zul je toch moeten kiezen.



- Elementaire necromantiërs beginnen spreuken met "By the powers of <element>,"
- Spirituele necromantiërs beginnen spreuken met "In the name of <god/godin>,"

Voor wat betreft necromantische spreuken en pantser gelden voor elementaire necromantiërs dezelfde regels als voor magiërs. En voor spirituele necromantiërs dezelfde regels als voor priesters.

Necromantie A (4 punten)

(NECROMANCY A)

Vereist: Priester A of Magiër A of Genezer A

Je krijgt toegang tot de volgende necromantische spreuken: Control Undead, Destroy Undead X, Detect All Undead, Detect Undead, Fear en Reconstruct. Je krijgt 5 extra mana per dag van het soort dat je voor de vereiste vaardigheid krijgt.

Voorbeeld:

Als je GENEZER A hebt als vereiste voor NECROMANTIE A, dan krijg je voor NECROMANTIE A 5 genezingsmana extra per dag.

Necromantie B (4 punten)

(NECROMANCY B)

Vereist: Necromantie A en een van de volgende: Priester B of Magiër B of Genezer B

Je krijgt toegang tot de volgende necromantische spreuken: Command, Create Zombie, Death's Parasite, Life Draw en Sacrifice. Je krijgt 5 extra mana per dag van het soort dat je voor de vereiste vaardigheid krijgt.

Voorbeeld:

Als je MAGIËR A en B hebt als vereiste voor NECROMANTIE B, dan krijg je in totaal 20 elementaire mana; 10 voor MAGIËR A en B en nog eens 10 voor NECROMANTIE A en B.

Animator (2 punten)

(ANIMATOR)

Vereist: Necromantie A en minimaal 3 punten in Elementair ritualist of Spiritueel ritualist

Je bent beter in het leiden van necromantische rituelen die tot doel hebben een ondoede te maken. Dergelijke rituelen waar jij leiding aan geeft krijgen 10 bonuspunten. Deze 10 extra punten tellen niet voor je eigen maximum bijdrage en kosten je geen extra mana.

Essentie Overhevelen (2 punten)

(SIPHON ESSENCE)

Vereist: Necromantie A

Door een ondode onder je controle aan te raken en de onderstaande incantatie uit te spreken kun je deze ondode opheffen en een deel van zijn essentie tot jezelf nemen.

"..., I syphon your essence and take it as my own!"

De ondode wordt hierdoor vernietigd en je krijgt 3 extra hitpoints op een locatie naar keuze.

Verloren hitpoints zullen hiermee hersteld worden of anderszins worden er extra hitpoints toegevoegd. Alle middels deze spreuk verkregen extra hitpoints verdwijnen tijdens de eerstvolgende zonsopgang.

Een necromantiër kan per locatie nimmer meer dan 3 extra hitpoints van Essentie Overhevelen en Life Draw hebben.

Priesterspreuken

Buiten de niveaus A, B en C, welke onder de basisvaardigheden vallen, zijn er nog meer niveaus. Deze niveaus worden hieronder uiteengezet en vereisen zoals alle extra vaardigheden een leermeester om te verkrijgen. Ter verduidelijking staat er hier ook een tabel welke een overzicht geeft van de verschillende niveaus – de tekst is echter leidend.

Priester D (4 punten)

(PRIEST D)

Vereist: Priester C

Je mag van 1 van de 2 SPHERES die je bij niveau A hebt gekozen level 1 t/m 3 spreuken doen. Van de 2e SPHERE mag je op level 1 en 2 spreuken doen. Je mag nog een 3e SPHERE kiezen, waarvan je de level 1 spreuken mag doen. Je krijgt in totaal 20 spirituele mana per dag.

Priester E (4 punten)

(PRIEST E)

Vereist: Priester D

Je mag van de derde SPHERE die je bij niveau D hebt gekozen level 1 t/m 2 spreuken doen. Je mag nog een 4e SPHERE kiezen, waarvan je de level 1 spreuken mag doen. Je krijgt in totaal 25 spirituele mana per dag.

Priester F (4 punten)

(PRIEST F)

Vereist: Priester E

Je mag nu van beide SPHERES die je op niveau A hebt gekozen level 1 t/m 3 spreuken doen. Van de 4e SPHERE die je bij niveau E hebt gekozen mag je nu level 1 t/m 2 spreuken doen. Je krijgt in totaal 30 spirituele mana per dag.

Priester G (4 punten)

(PRIEST G)

Vereist: Priester F

Je mag nog een 5e SPHERE kiezen, waarvan je de level 1 spreuken mag doen. Je krijgt in totaal 35 spirituele mana per dag.

Priester H (4 punten)

(PRIEST H)

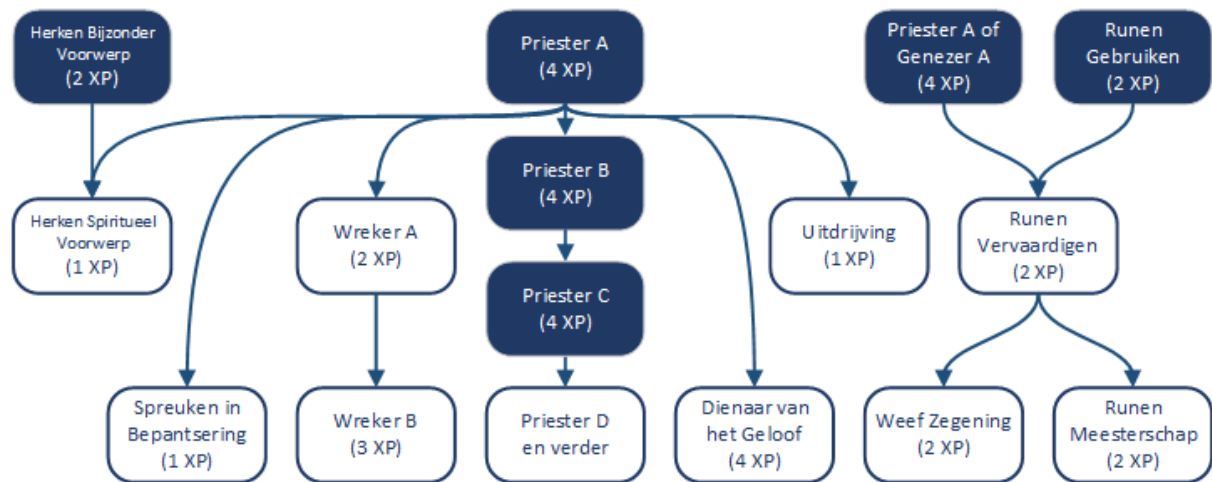
Vereist: Priester G

Van de 5e SPHERE die je bij niveau G hebt gekozen mag je nu level 1 t/m 2 spreuken doen. Je krijgt in totaal 40 spirituele mana per dag.

Punten (totaal)	Priester-spreuken	Levels per Sphere					Mana / Dag (totaal)	
		Level	1e	2e	3e	4e		5e
4 (4)	Niveau A	Level						5 (5)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (8)	Niveau B	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (10)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (12)	Niveau C	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (15)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (16)	Niveau D	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (20)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (20)	Niveau E	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (25)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (24)	Niveau F	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (30)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (28)	Niveau G	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (35)
		3e						
		2e						
		1e						
+4 (32)	Niveau H	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (40)
		3e						
		2e						
		1e						

Priestervaardigheden

Naast de priesterspreuken hiervoor zijn er ook de onderstaande priestervaardigheden.



Dienaar van het Geloof (4 punten)

(SERVANT OF THE FAITH)

Vereist: Priester A

Je voegt de level 1 spreuken van een SPHERE naar keuze toe aan je repertoire van priesterspreuken. Je krijgt 5 spirituele mana per dag extra. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen.

Herken Spiritueel Voorwerp (1 punt)

(IDENTIFY SPIRITUAL OBJECT)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp en Priester A

De speler kan een spiritueel voorwerp identificeren. Voor het gebruik van deze vaardigheid is een spelleider nodig. De speler leert wat het object is, wat de effecten zijn, en eventuele extra achtergrondinformatie. De spelleider bepaalt hoeveel informatie middels de vaardigheid wordt achterhaald.

Runen Meesterschap (2 punten)

(RUNE MASTERY)

Vereist: Runen vervaardigen

Je kunt voorwerpen doordringen met spiritualiteit, een zogenaamde 'imbue'. Hierdoor is het mogelijk voorwerpen spiritueel te maken. Je speelt dit uit middels een kort ritueel van 10 minuten, waarin je dan ook dit doordringen uitspeelt.

Dit doordringen met spirituele magie kost je krachten en je kunt dit dus maar een beperkt aantal keer per evenement. Tevens blijft niet alle spiritualiteit even lang in een voorwerp achter.

Er zijn twee vormen van imbues:

- 1) Een korte-termijn imbue, welke maximaal 1 week duurt. Je kunt er hiervan maximaal 2 op een evenement doen. Een korte-termijn imbue maakt een voorwerp, meestal een wapen, pantser of schild, spiritueel.
- 2) Een lange-termijn imbue, welke maximaal 1 jaar en 1 dag duurt. Je kunt er hiervan maximaal 1 op een evenement doen. Met een lange-termijn imbue is meer mogelijk dan met een korte-termijn imbue. Er zijn veel opties en recepten; bijvoorbeeld het spiritueel maken van een wapen, pantser of schild, maar ook het in een voorwerp weven van spreuken.

Voor deze vaardigheid is een sheet met meer informatie beschikbaar in de Infobalie.

Runen Vervaardigen (2 punten)

(RUNE CRAFT)

Vereist: Runen gebruiken en Priester A of Genezer A (spiritueel)

Je kunt een scroll met runen beschrijven met 1 spirituele spreuk die je zelf kunt doen. Je moet toegang tot deze spreuk hebben vanuit een vaardigheid. Het kan niet een spreuk zijn waartoe je slechts toegang hebt door middel van runen, een rang of een power. Voor het maken van een scroll is speciaal scroll-papier nodig en het schrijven duurt minstens 5 minuten. Scroll-papier is te herkennen aan de officiële VA-stempel rechtsonder op het papier.

Je schrijft de volledige incantatie in runen nauwgezet op de scroll om hierna de spreuk te doen op de geprepareerde scroll. Na het doen van de spreuk schrijf je onderaan de scroll, links naast de stempel, je PLIN, je CHIN en de datum waarop je de scroll beschreven hebt.

Een dergelijke scroll is een item met 1 lading dat gebruikt kan worden door personages met de vaardigheid 'Runen gebruiken'. De volledige incantatie van de spreuk moet gebruikt worden om effect te hebben. De scroll wordt vernietigd wanneer de spreuk wordt gebruikt. Scheur deze door en lever deze in bij spelleiding na gebruik.

Tevens ben je met deze vaardigheid in staat om spirituele mana te laten kristalliseren tot een kristal. Voor 5 spirituele mana kun je een spiritueel component maken. Een op deze manier gecreëerd component is een week houdbaar en is niet bruikbaar in een (spiritueel) ritueel. Welk spiritueel component je kunt maken is afhankelijk van welke sferes je hebt en of je de vaardigheid Wreker hebt.

- Heb je Good/Light of doe je HOLY met Wreker, dan maak je Essence of Light.
- Heb je Evil/Darkness of doe je UNHOLY met Wreker, dan maak je Essence of Dark.
- In alle andere gevallen maak je Essence of Grey.

Om deze mana om te zetten ben je minimaal 5 minuten geconcentreerd bezig. Je speelt uit dat je magie uit je handen laat vloeien en op een klein punt samen laat komen. Aldaar zal het kristalliseren tot een klein glazig steentje, niet veel anders dan een edelsteen. Nadien vul je een blanco componentenkaartje in welke je bij de infobalie kunt verkrijgen. Je bevestigt de benodigde manakaartjes aan de achterkant van dit kaartje.

Voor deze vaardigheid is een sheet met meer informatie beschikbaar in de Infobalie.

Spreuken in Bepantsering (1 punt)

(ARMOUR CASTING)

Vereist: Magiër A of Priester A

Je kunt spreuken van level 1 en 2 doen met een stap zwaardere bepantsering dan anders. Om de bepantsering te kunnen dragen heb je ook de betreffende vaardigheid nodig!

Voorbeeld:

Als priester kun je met deze vaardigheid spreuken van level 1 doen in zwaar pantser en spreuken van level 2 doen in halfzwaar pantser.

Uitdrijving (1 punt)

(EXORCISM)

Vereist: Priester A of Demonologie A

Je kan een ceremonie uitvoeren om spirituele invloeden, of de bezetenheid door een geest of servitar, te verwijderen van een persoon of voorwerp. Je moet een hoeveelheid mana spenderen die gelijk is aan het level van de geest of servitar en de ceremonie moet minimaal 1 minuut per level van de geest of servitar duren.

Weef Zegening (2 punten)

(WEAVE BLESSING)

Vereist: Runen vervaardigen

Je weeft een benoemde spiritueel enchantment rondom jezelf met een permanente duratie. Wanneer je deze vaardigheid neemt, moet je de priesterspreuk selecteren die je wilt weven, en dit kan naderhand niet meer gewijzigd worden. Je moet toegang tot deze spreuk hebben vanuit een vaardigheid. Het kan niet een spreuk zijn waartoe je slechts toegang hebt door middel van runen, een rang of een power.

Wanneer de geweven enchantment wordt opgeheven met een Dispel spreuk moet alleen de enchantment opnieuw gedaan worden, de spreuk hoeft niet opnieuw geweven te worden. Ook als een enchantment zijn functie verliest hoeft deze alleen opnieuw gedaan te worden.

Voorbeeld:

Strengthen Body moet opnieuw gedaan worden om de verloren hitpoints te herstellen.

Versillende enchantments kunnen genomen worden maar je moet telkens 2 punten betalen voor de Weef zegening vaardigheid. De geweven enchantment telt niet op met normaal gebruik van de spreuk.

Voor deze vaardigheid is een sheet met meer informatie beschikbaar in de Infobalie.

Wreker A (2 punten)

(AVENGER A)

Vereist: Priester A

De wapens die het personage hanteert doen na het spenderen van 1 mana, HOLY, SPIRIT of UNHOLY schade gedurende 5 minuten. Bij het nemen van deze vaardigheid moet de speler een keuze maken welk type hij kiest. Dit kan naderhand niet meer gewijzigd worden. Ook pijlen afgevuurd door een personage die deze vaardigheid gebruikt doen de gekozen schade, maar niet als deze pijlen door een ander afgevuurd worden.

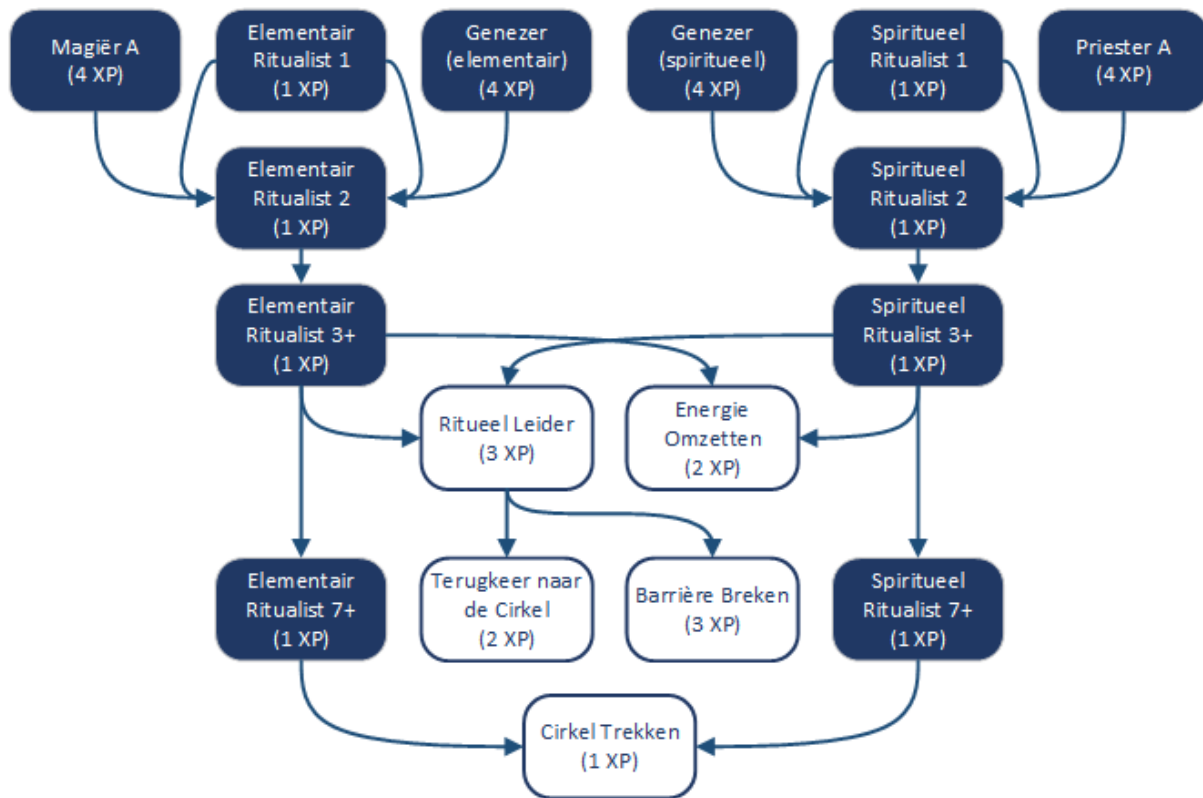
Wreker B (3 punten)

(AVENGER B)

Vereist: Wreker A

De wapens die het personage hanteert doen HOLY, SPIRIT of UNHOLY schade. Bij het nemen van deze vaardigheid moet de speler een keuze maken welk type hij kiest. Dit kan naderhand niet meer gewijzigd worden. Ook pijlen afgevuurd door een personage die deze vaardigheid gebruikt doen de gekozen schade, maar niet als deze pijlen door een ander afgevuurd worden.

Ritualistenvaardigheden



Barrière Breken (3 punten)

(BREAK BARRIER)

Vereist: Ritueel leider

Je kunt de gesloten barrière rond een rituele plaats openbreken. Dit doe je door 30 seconden rituele verzen te incanteren en 1 rituele mana te spenderen. Om een barrière open te breken zal de kracht van de ritualisten binnen de barrière overtroffen moeten worden.

Het aantal rituele punten van de leidende ritualist bepaalt de kracht van deze barrière. Dit wordt eventueel vermeerderd met 5 indien deze over Ritueel leider beschikt.

Het aantal rituele punten van de gebruiker van deze vaardigheid bepaalt de kracht voor het openbreken. Ook dit wordt eventueel vermeerderd met 5 indien deze over Ritueel leider beschikt. Beide zijden krijgen extra punten voor hulp, maar niet evenveel.

Voor iedere ritualist binnen de barrière die mee heeft geholpen met het sluiten van de barrière krijgt de leidende ritualist 1 extra punt. Voor iedere vijf ritualisten buiten de barrière die meehelpt krijgt de gebruiker van deze vaardigheid 1 extra punt.

Cirkel Trekken (1 punt)

(CIRCLE CRAFTING)

Vereist: Minimaal 7 punten in Elementair ritualist of Spiritueel ritualist

Je kunt een rituele cirkel maken op plaatsen waar deze nog niet bestaat. Het trekken van een cirkel kost 15 rituele mana en de getrokken cirkel blijft een uur bestaan. Cirkels trekken kan in teamverband; slechts de persoon die het ritueel om de cirkel te trekken leidt hoeft over deze vaardigheid te beschikken. Een rituele cirkel gemaakt met deze vaardigheid kan niet gesloten worden.

Energie Omzetten (2 punten)

(CHANNELLING)

Vereist: Minimaal 3 punten in Elementair ritualist of Spiritueel ritualist

Je kunt rituele mana als gewone mana gebruiken en vice versa. Om deze vaardigheid te gebruiken is het noodzakelijk dat je jezelf in een rituele cirkel bevindt. Tevens verhoogt deze vaardigheid, voor iedere keer dat je deze neemt, het maximum aantal rituele mana dat je veilig in 1 ritueel kunt uitgeven met 5. Mana kan niet van aard (spiritueel of elementair) wisselen.

Voorbeelden:

- Elementaire mana van een magiër kan in een rituele cirkel gebruikt worden als elementair-rituele mana en vice versa.
- Genezingsmana van een spirituele genezer kan in een rituele cirkel gebruikt worden als spiritueel-rituele mana en vice versa.

Ritueel Leider (3 punten)

(RITUAL LEADER)

Vereist: Minimaal 3 punten in Elementair ritualist of Spiritueel ritualist

Je bent beter in het leiden van rituelen. Ieder ritueel waar je leiding aan geeft en zelf minstens 3 punten aan bijdraagt, krijgt 5 bonuspunten. Deze 5 extra punten tellen niet voor je eigen maximum bijdrage en kosten je geen extra mana.

Terugkeer naar de Cirkel (2 punten)

(RECALL TO THE CIRCLE)

Vereist: Ritueel leider

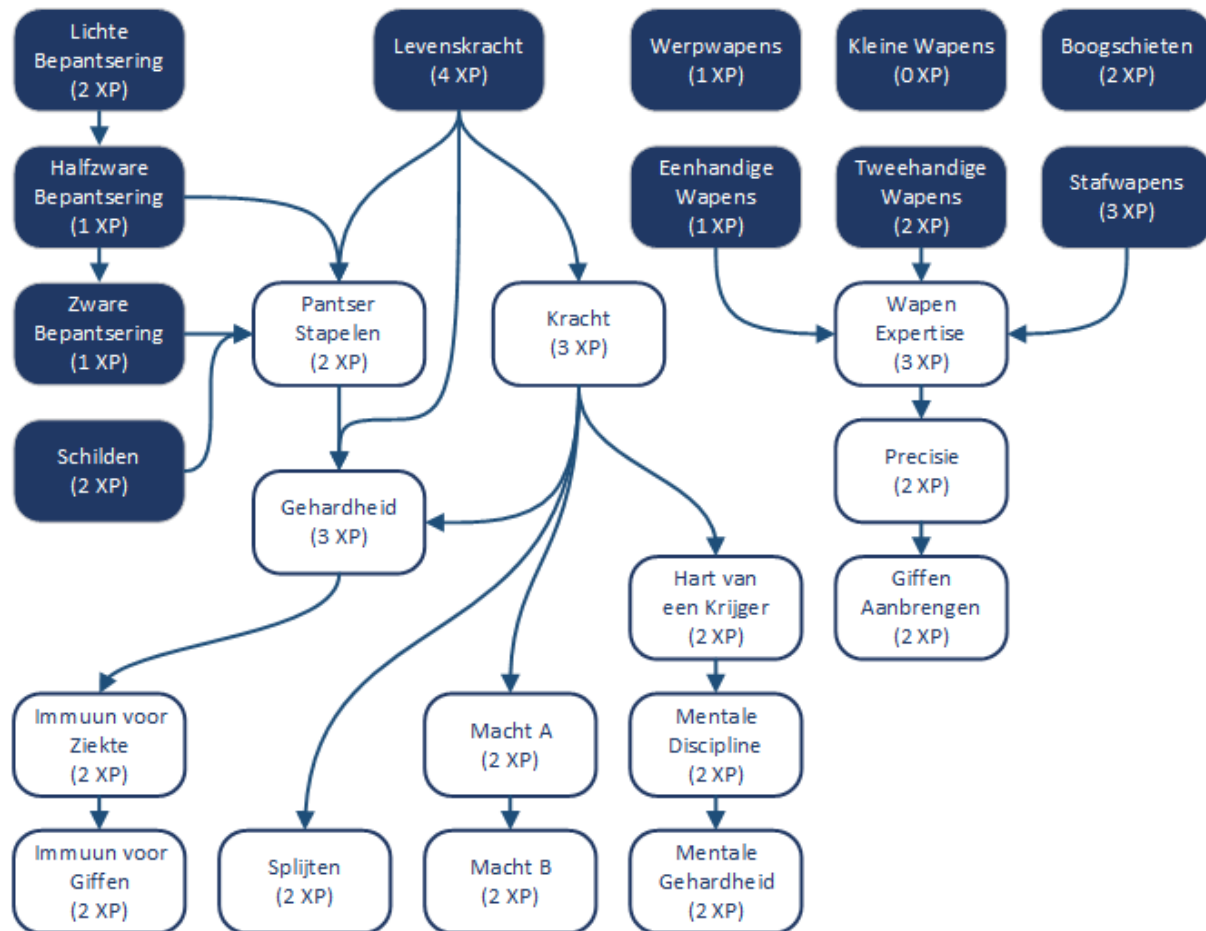
De ritualist kan zich aan 1 cirkel binden. Na zichzelf aan deze cirkel gebonden te hebben kan de ritualist zichzelf teleporteren naar deze cirkel.

Om te kunnen teleporteren dient de ritualist een kort ritueel uit te voeren dat minstens 30 seconden duurt. Dit ritueel dient te eindigen met de incantatie: "*By my powers, I recall to the circle*".

Gebruik van deze vaardigheid is alleen mogelijk als de ritualist zich op dezelfde wereld bevindt als de cirkel. Indien de cirkel gesloten is mislukt het teleporteren en eindigt de ritualist op de plek waar hij vertrok. Indien de cirkel open is en een ritueel is gaande, zal het verschijnen van de ritualist het ritueel verstoren. Het teleporteren kost 5 rituele mana per poging.

Vechtersvaardigheden

Voor vechters zijn er de volgende extra vaardigheden.



Gehardheid (3 punten)

(TOUGHNESS)

Vereist: *Pantser Stapelen* en *Levenskracht* OF *Levenskracht* en *Kracht*

Met deze vaardigheid krijg je permanent 1 hitpoint per locatie erbij. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen. Dit hitpoint geldt als een gewoon hitpoint en is te genezen.

Giffen Aanbrengen (2 punten)

(APPLY POISONS)

Vereist: *Precisie* of *Kennis van giffen*

Je kunt gif op scherpe wapens aanbrengen. Zonder deze vaardigheid kun je dat niet. Schrijf het tijdstip van aanbrengen op het gifkaartje en zorg dat degene die het wapen hanteert ook het gifkaartje heeft.

Gif op een wapen is geldig voor één rake slag tot maximaal 5 minuten na het aanbrengen ervan. Bewaar de code van het gif voor controle. Er is 1 dosis nodig om het gif te laten werken. Er mag maar 1 dosis per keer op het wapen zijn aangebracht. Het is niet mogelijk om meerdere giffen te combineren op één wapen.

Hart van een Krijger (2 punten)

(HEART OF A WARRIOR)

Vereist: *Kracht*

Je bent immuun voor FEAR spreuken en effecten.

Immuun voor Giffen (2 punten)

(IMMUNE FOR POISON)

Vereist: Immuun voor Ziekten

Je bent immuun voor giften.

Immuun voor Ziekten (2 punten)

(IMMUNE FOR DISEASES)

Vereist: Gehardheid

Je bent immuun voor ziekten.

Kracht (3 punten)

(STRENGTH)

Vereist: Levenskracht

Je bent immuun voor STRIKE en FUMBLE spreuken en effecten.

Macht A (2 punten)

(MIGHT A)

Vereist: Kracht

Je kunt STRIKE gebruiken met een tweehandig wapen of een stafwapen. Dit kan je 1 keer per 5 minuten. Gebruik de STRIKE call als je deze vaardigheid gebruikt.

Macht B (2 punten)

(MIGHT B)

Vereist: Macht A

Je kunt STRIKE gebruiken met een tweehandig wapen of een stafwapen. Dit kan je 1 keer per minuut. Gebruik de STRIKE call als je deze vaardigheid gebruikt.

Mentale Discipline (2 punten)

(MENTAL DISCIPLINE)

Vereist: Hart van een Krijger

Je bent immuun voor de volgende spreuken en effecten: *Calm Person, Confusion, Crave, Incite Aggression.*

Mentale Gehardheid (2 punten)

(MENTAL TOUGHNESS)

Vereist: Mentale Discipline

Je bent immuun voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten.

Pantser Stapelen (2 punten)

(ARMOUR STACKING)

Vereist: Halfzware bepantsering & Levenskracht OF Zware bepantsering & Schilden

Je kunt 2 lagen pantser over elkaar heen dragen. Je geniet dan de bescherming van beide. Je kunt alleen verschillende soorten bepantsering over elkaar heen dragen (bijvoorbeeld licht en zwaar; maar niet 2 keer zwaar).

Precisie (2 punten)

(PRECISION)

Vereist: Wapenexpertise

Je kunt eens per 5 minuten een THROUGH effect doen met een scherp wapen. Dit effect geldt samen met alle andere effecten van dit wapen.

Splijten (2 punten)

(SUNDER)

Vereist: Kracht

Je kunt SHATTER gebruiken met een stomp wapen. Dit kan je 1 keer elke 5 minuten. Gebruik de SHATTER call als je deze vaardigheid gebruikt. Bedenk wel dat sommige voorwerpen immuun zijn voor SHATTER.

Wapen Expertise (3 punten)

(WEAPON EXPERTISE)

Vereist: Eén van de volgende: Eenhandige wapens, Tweehandige wapens, Stafwapens

Je kunt FUMBLE gebruiken met een eenhandig, tweehandig of stafwapen tegen een wapen van je tegenstander dat met 1 hand wordt gehanteerd. Je moet het wapen van je tegenstander raken om het effect te bereiken. Plaats je de call maar mis je het wapen van de tegenstander, dan is je mogelijkheid verbruikt. Je kan deze vaardigheid 1 keer elke 5 minuten gebruiken.

Met deze vaardigheid is het onmogelijk om de tegenstander schilden, of wapens die met 2 handen worden gehanteerd, te doen laten vallen.

Verkorte Lijst van de Belangrijkste Calls

Arcane	1 arcane schade, onmogelijk immuun
Blind	Je bent blind en kan niet rennen; duurt 30 seconden of tot schade
Blunt	1 normale schade
Break ...	5 THROUGH op ledemaat
Choke	Je stikt zolang gebruiker herhaalt; maximaal 30 sec.
Confuse	30 sec. verward; schade heft dit meteen op; je kunt niet aanvallen
Crave	Je wilt genoemd voor voorwerp bezitten; duurt 30 sec.
Crush	Pantser kapot; geen pantser dan locatie op 0 hitpoints; schild dan strike
Destroy	10 spirituele schade aangeraakte locatie
Displacement	Rake slag met wapen of schot met pijl mist toch doel
Dominate	5 min. volledig overgenomen wil; je doet alles wat de ander je opdraagt
Encase	5 min. omgeven door aarde en immuun voor alles; tot 5 schade of CRUSH
Entangle	Je voeten zitten vast voor 30 sec; je kunt niet los
Fascinate	Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 2 sec. onderbreking of schade
Fatal	Locatie op 0; je bent dodelijk gewond; sterft binnen 5 min tenzij genezen
Fear	Je bent bang en wil weg van oorzaak; duurt 30 sec.
Freeze Body	Je kunt niet bewegen zolang gebruiker herhaalt; maximaal 30 sec.
Fumble	Je laat genoemd voorwerp vallen
Holy	1 spirituele schade, evil niet immuun
Incinerate	10 magische schade aangeraakte locatie
Incite Aggression	5 min. ben je agressief van aard en zul je ruzie zoeken
Life Draw	1 schade op aangeraakte locatie
Lobotomize	5 min. immuun voor geestbeïnvloedend, kan alleen vechten
Magic	1 magische schade
Mind Numb	5 min. verward, ook niet casten; schade heft eerste op, tweede niet.
Mute	30 sec. niet in staat je stem te gebruiken
Paralyze	5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond
Repel	Je kunt niet dichterbij dan 5 meter op afstand komen
Retribution	1 THROUGH schade of het ledemaat waarmee je sloeg
Sharp	1 normale schade
Shatter	Genoemd voorwerp of pantser locatie kapot
Silver	1 normale schade
Sleep	5 min. slapen, na 30 sec. wakker na 10 sec. schudden
Spirit	1 spirituele schade
Strike	5 meter achteruit en liggen, géén schade tenzij met wapen
Subdue	1 subdue schade
Thorns	1 normale schade op beide benen
Through	1 normale schade, negeert pantser
Torture	30 sec. intense pijn, kunt niets behalve krijsen
Unholy	1 spirituele schade, good niet immuun
... Poison	Voorgaande call herhaalt zich iedere 10 sec. voor 1 uur of tot genezen.
... All Locations	Voorgaande call is van toepassing op alle vijf lichaamslocaties
Mass ...	Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort
No Effect	Voornoemde call heeft geen zichtbaar resultaat