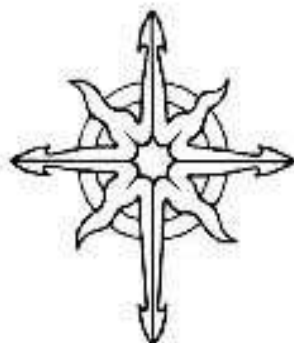


Vortex Adventures
regelsysteem Summoning en
gerelateerde evenementen

**The
Summonings**



Vaardighedenboekje

© Vortex Adventures, april 2011

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

Inhoudsopgave	3
Inleiding	4
Vaardigheden	5
Basisvaardigheden	6
Algemene Vaardigheden	6
Wapenvaardigheden.....	7
Pantservaardigheden.....	8
Kenniswaardigheden	9
Magiërvvaardigheden	10
Priestervaardigheden.....	11
Overige Vaardigheden	12
Extra Punten en Groei in Vaardigheden	14
Extra Vaardigheden	15
Magiërvvaardigheden	16
Priestervaardigheden.....	20
Vechtervaardigheden.....	24
Alchemistenvvaardigheden	26
Ritualistenvvaardigheden.....	28
Genezervvaardigheden	30
Druidentvaardigheden	31
Necromantiërvvaardigheden	33
Demonoloogvaardigheden.....	34
Handelaarvaardigheden	35
Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten	36

Inleiding

Samen met het Algemeen Regelboekje en het Spreukenboekje 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 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 punten in één keer te besteden. Dit betekent dat je punten overhoudt die je later alsnog kunt spenderen. Met behulp van een leermeester kun je deze punten dan zelfs aan "extra vaardigheden" spenderen. Bedenk je wel dat je via een leermeester maximaal één vaardigheid per evenement kunt leren.

Opzet van de beschrijving van elke vaardigheid:

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

<(ENGELSE NAAM)>

<vereiste>

<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 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 (5 punten)

(BODY DEVELOPMENT)

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.

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.

Wapenvaardigheden

Alle onderstaande vaardigheden hebben betrekking op het gebruik van LRP-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 of Steekwapens 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. Dit wapen mag met 1 of 2 handen worden gehanteerd.

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. Dit wapen mag met 1 of 2 handen worden gehanteerd.

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. Dit wapen moet met 2 handen worden gehanteerd.

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. Dit wapen moet met 2 handen worden gehanteerd.

Het is niet toegestaan een stafwapen met beide handen aan één uiteinde vast te houden. Dit omdat het onvoldoende controle over het wapen oplevert en daarmee potentieel gevaarlijk is.

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 (3 punten)

(ARCHERY)

Met deze vaardigheid mag je een boog of kruisboog gebruiken. Pijlen doen THROUGH schade (zie het hoofdstuk Calls in het Algemeen Regelboekje).

Je dient om een boog of kruisboog te mogen gebruiken over een zgn. Boog Competentie Certificaat te beschikken. Voor details betreffende het behalen van een dergelijk Certificaat, zie het Algemeen Regelboekje, hoofdstuk Veiligheid.

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.

Kennisvaardigheden

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

In sommige gevallen levert een combinatie van deze vaardigheden je al de mogelijkheid op om sommige drankjes of giffen maken. Dit staat uitgelegd op de betreffende loresheets.

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 (4 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 (5 punten)

(POISON LORE)

Hiermee kun je giffen herkennen, zowel in het potje als in het slachtoffer (je herkent de symptomen). Door deze vaardigheid ben je jezelf er ook van bewust zodra je zelf vergiftigd bent. 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 giffen te combineren op een wapen.

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 kan 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 vaardigheid Magiërspreuken is verdeeld in oplopende niveaus. Van A naar B naar C enzovoorts. Je kunt ieder van deze niveaus maar 1 keer hebben. Een magiërspreuk doen kost 1 elementaire mana per level van de spreuk. Magiërspreuken moeten met 2 lege handen gedaan worden.

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 spreuken kunnen nooit met bepantsering aan gedaan worden.

Magiërspreuken Niveau A (5 punten)

(MAGE SPELLS A)

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

Magiërspreuken Niveau B (3 punten)

(MAGE SPELLS B)

Vereist: Magiërspreuken niveau A

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

Magiërspreuken Niveau C (5 punten)

(MAGE SPELLS C)

Vereist: Magiërspreuken niveau 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)

(GLYPH USE)

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. Scrolls met glyphs die gebruikt worden, moeten tijdens de incantatie verscheurd worden om aan te geven dat ze verbruikt zijn. Alle scrolls zijn te herkennen aan een officieel stempel van VA.

Bij deze vaardigheid hoort een loresheet.

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 de spheres evil/darkness én good/light kiezen of tot je beschikking hebben. De priesterspreuken worden verder uitgelegd in het Spreukenboekje.

De vaardigheid Priesterspreuken is verdeeld in oplopende niveaus. Van A naar B naar C enzovoorts. Je kunt ieder van deze niveaus maar 1 keer hebben. Een priesterspreuk doen kost 1 spirituele mana per level van de spreuk. Priesterspreuken moeten met 2 lege handen gedaan worden.

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 spreuken kunnen nooit met bepantsering aan gedaan worden.

Priesterspreuken Niveau A (5 punten)

(PRIEST SPELLS A)

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

Priesterspreuken Niveau B (3 punten)

(PRIEST SPELLS B)

Vereist: Priesterspreuken niveau A

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

Priesterspreuken Niveau C (5 punten)

(PRIEST SPELLS C)

Vereist: Priesterspreuken niveau B

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

Runen Gebruiken (2 punten)

(RUNE USE)

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

Overige Vaardigheden

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.

Genezingsspreuken (7+ punten)

(HEALING SPELLS)

Hiermee kan je met spreuken genezen. Zie de Genezingspreuken in het Spreukenboekje. Je krijgt 10 mana per dag. Voor ieder extra punt dat je in deze vaardigheid stopt krijg je 2 extra mana per dag.

Een genezingsspreuk doen kost 1 healing mana per level van de spreuk. Genezingspreuken moeten met 2 lege en blote handen gedaan worden.

Ritualisten

Spelers met de vaardigheden Genezingspreuken, Necromantie en/of Demonologie die een ritualistvaardigheid willen kiezen moeten bepalen of ze spiritueel of elementair zijn, de betreffende ritualistvaardigheid kiezen, en moeten dan bij die keuze blijven. "Magiërspreuken" zijn elementaire spreukvaardigheden; "Priesterspreuken" zijn spirituele spreukvaardigheden.

In 1 ritueel kun je in beginsel maximaal het dubbele van het aantal punten dat je in een ritualistvaardigheid hebt gestoken, aan mana uitgeven. Probeer je toch meer mana uit te geven, dan ben je verplicht de rituele spelleider hiervan in kennis te stellen.

Voorbeeld

Heb je 2 punten aan Spiritueel Ritualist uitgegeven, dan kan je maximaal 4 spiritueel-rituele mana in 1 ritueel stoppen.

Elementair Ritualist (1+ punten)

(ELEMENTAL RITUALIST)

Vereist indien meer dan 1 punt besteed wordt: Elementaire spreukvaardigheid

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: Spirituele spreukvaardigheid

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.

Demonologie (5+ punten)

(DEMONOLOGY)

Vereist: ingezworen lid van factie Licht of een leermeester

Hiermee krijg je de beschikking over de Demonologiespreuken. Zie voor de Demonologiespreuken het Spreukenboekje.

Als beginnend personage kan je deze vaardigheid alleen nemen wanneer je personage begint als ingezworen lid van factie Licht; anders zul je deze vaardigheid alleen binnenspels via een leermeester kunnen verkrijgen. Per dag krijg je 10 mana. Voor ieder extra punt dat je in deze vaardigheid stopt krijg je 1 extra mana per dag.

Demonologiespreuken moeten met 2 lege handen gedaan worden. Demonologiespreuken kunnen niet gedaan worden met bepantsering aan.

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.

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 2 punten (XP) over.
- Je vindt tijdens een Moots een leermeester voor Levenskracht.
- De 2 punten (XP) die je hebt, gaan meteen in deze vaardigheid zitten.
- Aan het einde van het evenement ontvang je 1 TXP (= 0,5 XP).
- Je hebt effectief 2,5 XP in een vaardigheid zitten die 5 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 7 punten (XP) over.
- Je wilt aan het begin van het evenement de vaardigheid Levenskracht kopen.
- Je hebt voldoende punten, dus deze vaardigheid kun je meteen gebruiken.
- Je hebt nog 2 punten (XP) over.
- Je vindt tijdens een Moot een leermeester voor Kracht.
- De 2 punten (XP) die je hebt, gaan meteen in deze vaardigheid zitten.
- Je hebt effectief 2 XP in een vaardigheid zitten die 3 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 evenementen 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 vermeld 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.

Magiërvaardigheden

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 slechts 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.

Punten (totaal)	Magiër-spreuken	Levels per Element Totaal						Mana / Dag (totaal)
		Level	1e	2e	3e	4e	5e	
5 (5)	Niveau A	Level						5 (5)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (8)	Niveau B	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (10)
		3e						
		2e						
		1e						
+5 (13)	Niveau C	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (15)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (16)	Niveau D	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (20)
		3e						
		2e						
		1e						
+5 (21)	Niveau E	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (25)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (24)	Niveau F	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (30)
		3e						
		2e						
		1e						
+5 (29)	Niveau G	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (35)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (32)	Niveau H	Level	1e	2e	3e	4e	5e	+5 (40)
		3e						
		2e						
		1e						

Magiërspreuken Niveau D (3 punten)

(MAGE SPELLS D)

Vereist: Magiërspreuken niveau 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.

Magiërspreuken Niveau E (5 punten)

(MAGE SPELLS E)

Vereist: Magiërspreuken niveau D

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

Magiërspreuken Niveau F (3 punten)

(MAGE SPELLS F)

Vereist: Magiërspreuken Niveau E

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

Magiërspreuken Niveau G (5 punten)

(MAGE SPELLS G)

Vereist: Magiërspreuken niveau 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.

Magiërspreuken Niveau H (3 punten)

(MAGE SPELLS H)

Vereist: Magiërspreuken niveau 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.

Glyphs Vervaardigen (2 punten)

(GLYPH CRAFT)

Vereist: Glyphs gebruiken en Magiërspreuken

Je kunt een scroll met glyphs beschrijven met 1 elementaire 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 glyphs, 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 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 dat gebruikt kan 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 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.

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 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 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.

Weef Enchantment (2 punten)

(WEAVE ENCHANTMENT)

Vereist: Magiërspreuken 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, 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 glyphs, 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

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.

Herken Magisch Voorwerp (1 punt)

(IDENTIFY MAGICAL OBJECT)

Vereist: Magiërspreuken 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.

Magiërspreuken in Bepantsering (1 punt)

(ARMOUR CASTING)

Vereist: Magiërspreuken

Je kunt magiërspreuken doen met zwaardere bepantsering aan. Je vaardigheid neemt toe, elke keer als je deze vaardigheid neemt:

1. Je kunt magiërspreuken van level 1 doen met halfzware bepantsering aan en magiërspreuken van level 2 met lichte bepantsering aan.
2. Je kunt magiërspreuken van level 1 doen met zware bepantsering aan en magiërspreuken van level 2 met halfzware bepantsering aan.
3. Je kunt magiërspreuken van level 1 en level 2 doen met zware bepantsering aan.

Om de bepantsering te kunnen dragen heb je ook de betreffende vaardigheid nodig!

Beschermer der Elementen (4 punten)

(GUARDIAN OF THE ELEMENTS)

Vereist: Magiërspreuken

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.

De punten die je aan deze vaardigheid uitgeeft tellen niet mee voor de punten uitgegeven aan de vaardigheid Magiërspreuken. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen.

Priestervaardigheden

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.

Punten (totaal)	Priester-spreuken	Levels per Sphere					Mana / Dag (totaal)	
		Level	1e	2e	3e	4e		5e
5 (5)	Niveau A	Level						5 (5)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (8)	Niveau B	Level						+5 (10)
		3e						
		2e						
		1e						
+5 (13)	Niveau C	Level						+5 (15)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (16)	Niveau D	Level						+5 (20)
		3e						
		2e						
		1e						
+5 (21)	Niveau E	Level						+5 (25)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (24)	Niveau F	Level						+5 (30)
		3e						
		2e						
		1e						
+5 (29)	Niveau G	Level						+5 (35)
		3e						
		2e						
		1e						
+3 (32)	Niveau H	Level						+5 (40)
		3e						
		2e						
		1e						

Priesterspreuken Niveau D (3 punten)

(PRIEST SPELLS D)

Vereist: Priesterspreuken niveau 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.

Priesterspreuken Niveau E (5 punten)

(PRIEST SPELLS E)

Vereist: Priesterspreuken niveau 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.

Priesterspreuken Niveau F (3 punten)

(PRIEST SPELLS F)

Vereist: Priesterspreuken niveau E

Je mag nu van beide sferes 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.

Priesterspreuken Niveau G (5 punten)

(PRIEST SPELLS G)

Vereist: Priesterspreuken niveau 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.

Priesterspreuken Niveau H (3 punten)

(PRIEST SPELLS H)

Vereist: Priesterspreuken niveau 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.

Runen Vervaardigen (2 punten)

(RUNE CRAFT)

Vereist: Runen gebruiken en Priesterspreuken

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 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. 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.

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.

Weef Zegening (2 punten)

(WEAVE BLESSING)

Vereist: Priesterspreuken en 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.

Verschillende 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.

Herken Spiritueel Voorwerp (1 punt)

(IDENTIFY SPIRITUAL OBJECT)

Vereist: Priesterspreuken en Herken bijzonder voorwerp

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.

Geestuitdrijving (1 punt)

(EXORCISE SPIRIT)

Vereist: Priesterspreuken

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

Priesterlijke Expertise (1 punt)

(SPIRITUAL EXPERTISE)

Vereist: Priesterspreuken

Je kunt priesterspreuken van een hoger niveau doen met zwaardere bepantsering aan. Je vaardigheid neemt toe, elke keer als je deze vaardigheid neemt:

1. Je kan priesterspreuken van level 1 en 2 doen met halfzware bepantsering aan.
2. Je kan priesterspreuken van level 1 doen met zware bepantsering aan en priesterspreuken van level 2 met halfzware bepantsering aan.
3. Je kan priesterspreuken van level 1 en level 2 doen met zware bepantsering aan.

Om de bepantsering te kunnen dragen heb je ook de betreffende vaardigheid nodig!

Wreker (2 punten)

(AVENGER)

Vereist: Priesterspreuken

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.

Waar Geloof (2 punten)

(TRUE FAITH)

Vereist: Priesterspreuken

Je bent immuun voor Fear spreuken en effecten.

Vechtervaardigheden

Kracht (3 punten)

(STRENGTH)

Vereist: *Levenskracht*

Je bent immuun voor STRIKE en FUMBLE spreuken en effecten.

Macht (2 punten)

(MIGHT)

Vereist: *Kracht*

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.

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 niet te SHATTERen zijn.

Wapenexpertise (3 punten)

(WEAPON EXPERTISE)

Vereist: *Eén van de wapenvaardigheden 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.

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.

Pantser Stapelen (2 punten)

(ARMOUR STACKING)

Vereist: *Halfzware bepantsering en Levenskracht*

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).

Berserk (3 punten)

(BERSERK)

Je kunt, wanneer je echt boos of gefrustreerd bent, een woedeaanval (berserker rage) krijgen. Gedurende de volgende 5 minuten verdubbelen je normale hitpoints op elke locatie. Je zult iedereen in zicht aanvallen, maar wel eerst vijand en dan pas vriend. Je bent immuun voor angst (FEAR) spreuken en effecten.

Berserk Kracht (1 punt)

(BERSERK STRENGTH)

Vereist: Berserk

Tijdens een woedeaanval (berserker rage) heb je de vaardigheid Kracht (immuun voor STRIKE en FUMBLE spreuken en effecten).

Berserk Macht (1 punt)

(BERSERK MIGHT)

Vereist: Berserk kracht, of Berserk en Kracht

Tijdens een woedeaanval (berserker rage) heb je de vaardigheid Macht. Je kunt dan 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.

Blinde Woede (2 punten)

(MINDLESS RAGE)

Vereist: Berserk

Je bent immuun voor alle geestbeïnvloedende effecten tijdens je woedeaanvallen.

Alchemistenvaardigheden

Voor al deze vaardigheden waarmee je iets kunt brouwen geldt dat er een sheet met meer informatie beschikbaar is in de Infobalie. 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 giffenkaartjes, zodat je zonder tussenkomst van spelleiding drankjes en giffen kunt brouwen. Voor het brouwen van dranken en giffen met een duratie van meer dan 1 week ben je nog wel aangewezen op gildespelleiding of de infobalie.

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.

Kruiden Brouwen (2 punten)

(BREW HERBS)

Vereist: Kennis van kruiden en Kennis van drankjes

Je kunt kruidendrankjes brouwen. Drinkjes 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.

Drankjes Brouwen A (2 punten)

(BREW POTIONS A)

Vereist: Kennis van drankjes

Je kunt normale drankjes brouwen. Drinkjes 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 Brouwen A (2 punten)

(BREW POISONS A)

Vereist: Kennis van giffen

Je kunt normale 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.

Drankjes Brouwen B (2 punten)

(BREW POTIONS B)

Vereist: Drinkjes brouwen A

Hetzelfde als Drinkjes brouwen A, maar je kunt nu ook moeilijkere drankjes brouwen. Ook deze drankjes zijn 1 week houdbaar tenzij er een specifiek ingrediënt aan toegevoegd wordt.

Giffen Brouwen B (2 punten)

(BREW POISONS B)

Vereist: Giffen brouwen A

Hetzelfde als Giffen brouwen A, maar je kunt nu ook moeilijkere giffen brouwen. Ook deze giffen zijn 1 week houdbaar tenzij er een specifiek ingrediënt aan toegevoegd wordt.

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.

Ritualistenvaardigheden

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.

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 spiritueel ritualist kan in een rituele cirkel gebruikt worden als spiritueel-rituele mana en vice versa.

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.

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 meehelpen 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.

Genezervaardigheden

Genees Andere Wezens (1 punt)

(HEAL OTHER BEINGS)

Vereist: Genezingsspreuken

Je kunt "Other Beings" genezen. Deze zijn normaliter niet te genezen met reguliere genezing. Voorbeelden van "Other Beings" zijn engelen, demonen, elementalen, etc.

Wonden Overnemen (1 punt)

(BATTLEHEALING)

Vereist: Genezingsspreuken

Je kunt wonden heel snel genezen door ze "over" te nemen op je eigen lichaam. Je eigen levensenergie wordt dan gebruikt om de wonden bij de ander te genezen. Het voordeel is dat de gewonde heel snel weer verder kan.

Om deze vaardigheid te gebruiken dien je eerst een genezingsspreuk uit te voeren. Na de reguliere incantatie plaats je direct de call "BATTLEHEALING". Op het moment dat je dit doet neem je alle wonden over van de ander die genezen kunnen worden met de genezingsspreuk die je net gedaan hebt. Vervolgens is de ander genezen en heb jij nu die wonden. Indien je de spreuk verder gewoon afmaakt genees je hiermee de overgenomen wonden.

Deze vaardigheid werkt alleen in combinatie met genezingsspreuken.

Spreuk: Bescherming tegen Ziektes (1 punt)

(PROTECTION FROM DISEASES)

Vereist: Genezingsspreuken

Je kunt nu de spreuk "Protection from diseases" doen zoals beschreven in het spreukenboekje.

Spreuk: Ontwaar Ziektes en Aandoeningen (1 punt)

(DISCERN DISEASES AND AFFLICTIONS)

Vereist: Genezingsspreuken

Je kunt nu de spreuk "Discern diseases and afflictions" doen zoals beschreven in het spreukenboekje.

Spreuk: Complete Genezing (1 punt)

(TOTAL HEALING)

Vereist: Spreuk: Bescherming tegen ziektes

Je kunt nu de spreuk "Total healing" doen zoals beschreven in het spreukenboekje.

Spreuk: Reinig Lichaam (2 punten)

(PURIFY BODY)

Vereist: Spreuk: Complete genezing

Je kunt nu de spreuk "Purify body" doen zoals beschreven in het spreukenboekje.

Druïdenvaardigheden

Druïdisme (3 punten)

(DRUIDISM)

Vereist: Priesterspreuken of Magiërspreuken

Je verliest de mogelijkheid om je normale spreuken te doen. In plaats daarvan krijg je de beschikking over de priesterspreuken van de sphere Nature/Creation en de magiërspreuken van het element Hout. De niveaus waarop je deze spreuken meester bent blijven ongewijzigd. Je manavaorraad blijft ongewijzigd.

Door het niveau te verhogen van de vaardigheid die als vereiste gebruikt is voor Druïdisme, verhoog je de niveau's van de Nature/Creation en Hout spreuken.

Roep van de Grove (2 punten)

(RECALL TO THE GROVE)

Vereist: Druïdisme

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.

Grove Meester (2 punten)

(GROVE MASTERY)

Vereiste: Druïdisme

Je kunt rituele mana als gewone mana gebruiken en vice versa. Het is noodzakelijk dat je je in een 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. Mana kan niet van aard (spiritueel of elementair) wisselen.

Voorbeelden:

- Elementaire mana van een druïde kan in een grove gebruikt worden als elementair-rituele mana en vice versa.
- Genezingsmana van een druïde met de vaardigheid Spiritueel ritualist kan in een grove gebruikt worden als spiritueel-rituele mana en vice versa.

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.

Bloedwede (2 punten)

(WOAD OF BLOOD)

Vereist: Foerageren en minimaal 1 punt in Elementair ritualist of Spiritueel ritualist

Je kunt wedes aanbrengen op jezelf en anderen met het bloed van dieren. Je kunt 5 wedes per dag aanbrengen. Iedere wede duurt minimaal 5 minuten om te creëren en je kunt niet meerdere wedes tegelijk dragen. Iedere wede dient duidelijk op het gezicht aangebracht te worden met verf of nepbloed. Met de vaardigheid Foerageren kun je aan bloed komen door te kiezen voor bloed i.p.v. kruiden.

Wedes:

- Hert: Macht voor 1 uur. Zie de extra vaardigheid Macht (Vechtervaardigheden) voor verdere uitleg.
- Uil: Je kunt onzichtbare wezens zien voor 1 uur.
- Everzwijn: Berserk voor 5 minuten. Zie de extra vaardigheid Berserk (Vechtervaardigheden) voor verdere uitleg.
- Beer: 1 extra hitpoint per locatie voor 1 uur.

Dier Aanhalen (1 punt)

(CHARM ANIMAL)

Je kunt 1 keer per dag de spreuk "Charm Animal" doen. Zie het Spreukenboekje, Nature/Creation voor de volledige beschrijving van de spreuk. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen.

Kameleon (1 punt)

(CHAMELEON)

Je kunt 1 keer per dag de spreuk "Nature's Disguise" doen. Zie het Spreukenboekje, Nature/Creation voor de volledige beschrijving van de spreuk. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen.

Necromantiërvaardigheden

Necromantie (5+ punten)

(NECROMANCY)

Hiermee krijg je de beschikking over de Necromantiespreuken. Zie het Spreukenboekje voor de Necromantiespreuken. Per dag krijg je 10 speciale mana. Voor ieder extra punt dat je in deze vaardigheid stopt krijg je 1 extra speciale mana per dag.

Necromantiespreuken moeten met 2 lege handen gedaan worden.
Necromantiespreuken kunnen niet gedaan worden met bepantsering aan.

Essentie Overhevelen (2 punten)

(SIPHON ESSENCE)

Vereist: Necromantie

Door een ondode onder je controle aan te raken kun je de essentie van deze ondode overhevelen. De ondode wordt hierdoor vernietigd, maar je verkrijgt 3 extra hitpoints op je torso voor de duur van 5 minuten.

Animator (2 punten)

(ANIMATOR)

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

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

Spreuk: Leven Stelen (1 punt)

(LIFE DRAW)

Vereist: Necromantie

Je kunt nu de spreuk "Life draw" gebruiken zoals beschreven in het spreukenboekje.

Demonoloogvaardigheden

Vrij van Angst (2 punten)

(IRON MIND)

Vereist: Demonologie

Je bent immuun voor Fear spreuken en effecten.

Servitar Uitdrijving (1 punt)

(EXORCISE SERVITAR)

Vereist: Demonologie

Met deze vaardigheid kun je een ceremonie uitvoeren om bezetenheid van een persoon of voorwerp door een Servitar te verwijderen. Je moet een hoeveelheid mana spenderen die gelijk is aan het level van de Servitar en de ceremonie moet minimaal 1 minuut per level van de Servitar duren.

Vernietig Servitar (1 punt)

(DESTROY SERVITAR)

Vereist: Demonologie en minimaal 2 punten in de vaardigheid Spiritueel ritualist

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.

Handelaarvaardigheden

Voor alle handelaarvaardigheden geldt dat je naar de gildespelleider of infobalie moet voor het maken of repareren van een special 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 per evenement van Vortex Adventures één voorwerp maken. 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 sheet met meer informatie beschikbaar in de Infobalie.

Kleermaker/Leerlooier (2 punten)

(TAILOR & LEATHER WORKER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

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

Juwelier (2 punten)

(JEWELLER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

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

Smid (2 punten)

(BLACKSMITH)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt allerhande 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.

Pantsersmid (2 punten)

(ARMOURER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

Je kunt meesterwerk bepantsering maken en repareren.

Houtwerker (2 punten)

(WOODWORKER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

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

Boekbinder (2 punten)

(BOOKBINDER)

Vereist: Herken bijzonder voorwerp

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

Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten

Arcane	1 arcane schade, onmogelijk immuun
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	Aanraking, slag of directe spreuk automatisch mist beoogd 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.
Fumble	Je laat genoemd voorwerp vallen
Holy	1 spirituele schade, evil niet immuun
Incinerate	10 magische schade aangeraakte locatie
Life Draw	1 schade op aangeraakte locatie
Lobotomize	5 min. immuun voor geestbeïnvloedend, kan alleen vechten
Magic	1 magische schade
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
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	Voorgaand effect herhaalt iedere 10 sec. voor komend uur tenzij genezen
Mass ...	Volgend effect is van toepassing op iedereen die het hoort
No Effect	Voornoemd effect heeft geen zichtbaar resultaat