



# Vaardigheden

Vortex Adventures 2019

# Inhoudsopgave

|                                     |          |
|-------------------------------------|----------|
| <b>Inhoudsopgave</b>                | <b>1</b> |
| <b>Inleiding</b>                    | <b>6</b> |
| <b>Vaardigheden</b>                 | <b>7</b> |
| <b>Basis vaardigheden</b>           | <b>9</b> |
| Algemene Vaardigheden               | 9        |
| Ambidextrie (2 punten)              | 9        |
| Lezen & schrijven (0 punten)        | 9        |
| Runen Gebruiken (1 punt)            | 9        |
| Glyphs Gebruiken (1 punt)           | 9        |
| Rekenen (0 punten)                  | 10       |
| Krachttraining A (1 punt)           | 10       |
| Krachttraining B (2 punten)         | 10       |
| Krachttraining C (3 punten)         | 10       |
| Pantservaardigheden                 | 11       |
| Schilden (2 punten)                 | 11       |
| Harnas I (0 punten)                 | 11       |
| Harnas II (2 punten)                | 11       |
| Harnas III (2 punten)               | 11       |
| Harnas IV (2 punten)                | 11       |
| Spreuken in bepantsering (2 punten) | 12       |
| Paladijn (1 punt)                   | 12       |
| Wapenvaardigheden                   | 13       |
| Kleine Wapens (0 punten)            | 13       |
| Eenhandige Wapens (1 punt)          | 13       |
| Tweehandige Wapens (1 punt)         | 13       |
| Staf Wapens (1 punt)                | 13       |
| Werp wapens (1 punt)                | 13       |
| Boogschieten (1 punt)               | 14       |
| Vechtersvaardigheden                | 15       |
| Doorzettingsvermogen (3 punten)     | 15       |
| Kracht A (3 punten)                 | 15       |
| Taaigheid A (3 punten)              | 15       |
| Leiderschap A (3 punten)            | 15       |
| Bescherming A (3 punten)            | 15       |
| Berserker A (3 punten)              | 15       |
| Militaire training A (3 punten)     | 16       |

|  |  |    |
|--|--|----|
| Heelmeestervaardigheden                                  |  | 17 |
| Eerste hulp bij gevechten (2 punten)                     |  | 18 |
| Snelle behandeling (1 punt)                              |  | 18 |
| Slagveld operatie (2 punten)                             |  | 18 |
| Diagnostiek (2 punten)                                   |  | 18 |
| Humorisch Patholoog (3 punten)                           |  | 19 |
| Bezoar specialist (3 punten)                             |  | 20 |
| Hypnotherapie (2 punten)                                 |  | 20 |
| Schadelijke hypnose (4 punten)                           |  | 21 |
| Alchemistervaardigheden                                  |  | 21 |
| Kennis van kruiden (1 punt)      Loresheet               |  | 22 |
| Kruiden bewaren (2 punten)                               |  | 22 |
| Brouw Genezende Dranken A (2 punten)      Loresheet      |  | 22 |
| Brouw Kruiden Elixers A (2 punten)      Loresheet        |  | 23 |
| Brouw Magische Elixers A (2 punten)      Loresheet       |  | 23 |
| Brouw Hallucinerende Elixers A (2 punten)      Loresheet |  | 23 |
| Brouw Giffen A (2 punten)      Loresheet                 |  | 23 |
| Ambachtsvaardigheden                                     |  | 23 |
| Wapensmid A (2 punten)      Loresheet                    |  | 25 |
| Pantersmid A (2 punten)      Loresheet                   |  | 25 |
| Werktuigsmid A (2 punten)      Loresheet                 |  | 25 |
| Houtbewerker A (2 punten)      Loresheet                 |  | 25 |
| Kleermaker A (2 punten)      Loresheet                   |  | 25 |
| Juwelier A (2 punten)      Loresheet                     |  | 25 |
| Boekbinder A (2 punten)      Loresheet                   |  | 25 |
| Magiërvaardigheden                                       |  | 25 |
| Magiërspreuken A - Wit (4 punten)                        |  | 26 |
| Magiërspreuken A - Grijs (4 punten)                      |  | 26 |
| Magiërspreuken A - Zwart (4 punten)                      |  | 26 |
| Magiërspreuken B - Lucht (4 punten)                      |  | 26 |
| Magiërspreuken B - Metaal (4 punten)                     |  | 26 |
| Magiërspreuken B - Aarde (4 punten)                      |  | 27 |
| Magiërspreuken B - Water (4 punten)                      |  | 27 |
| Magiërspreuken B - Vuur (4 punten)                       |  | 27 |
| Magiërspreuken B - Hout (4 punten)                       |  | 27 |
| Paladijnvaardigheden                                     |  | 27 |
| Paladijnspreuken A - (4 punten)                          |  | 28 |
| Paladijnspreuken B - (4 punten)                          |  | 28 |
| Priestervaardigheden                                     |  | 28 |

|   |           |
|---|-----------|
| Priesterspreuken A - Reinheid (4 punten)            | 29        |
| Priesterspreuken A - Toorn (4 punten)               | 29        |
| Priesterspreuken A - Dood (4 punten)                | 29        |
| Priesterspreuken B - Reinheid (4 punten)            | 29        |
| Priesterspreuken B - Toorn (4 punten)               | 30        |
| Priesterspreuken B - Dood (4 punten)                | 30        |
| Priesterspreuken B - Geest (4 punten)               | 30        |
| Priesterspreuken B - Natuur (4 punten)              | 30        |
| Genezingsvaardigheden                               | 30        |
| Genezingsspreuken A (4 punten)                      | 31        |
| Genezingsspreuken B (4 punten)                      | 31        |
| Genezer van Giffen (4 punten)                       | 31        |
| Genezer van Ziekten (4 punten)                      | 31        |
| Genezer van Geest (4 punten)                        | 32        |
| Ritualistenvaardigheden                             | 32        |
| Elementair Ritualisme (1 punt)                      | 33        |
| Spiritueel Ritualisme (1 punt)                      | 33        |
| <b>Extra XP en Groei in Vaardigheden</b>            | <b>34</b> |
| <b>Extra Vaardigheden</b>                           | <b>34</b> |
| Leermeester Expertise (1 punt)                      | 35        |
| Genees Andere Wezens (1 punt)                       | 35        |
| Extra Heelmeestervaardigheden                       | 36        |
| Combineer lichamen (2 punten)                       | 36        |
| Afscheidbaar gezwel (3 punten)                      | 36        |
| Creeër abominatie (3 punten)                        | 36        |
| Extra Alchemistenvaardigheden                       | 38        |
| Brouw Expertise (1 punt)                            | 38        |
| Brouw Genezende Dranken B (2 punten) Loresheet      | 38        |
| Brouw Genezende Dranken C (2 punten) Loresheet      | 38        |
| Brouw Kruiden Elixers B (2 punten) Loresheet        | 39        |
| Brouw Kruiden Elixers C (2 punten) Loresheet        | 39        |
| Brouw Magische Elixers B (2 punten) Loresheet       | 39        |
| Brouw Magische Elixers C (2 punten) Loresheet       | 40        |
| Brouw Hallucinerende Elixers B (2 punten) Loresheet | 40        |
| Brouw Hallucinerende Elixers C (2 punten) Loresheet | 40        |
| Brouw Giffen B (2 punten) Loresheet                 | 41        |
| Brouw Giffen C (2 punten) Loresheet                 | 41        |
| Extra Ambachtsvaardigheden                          | 41        |

|   |    |
|---|----|
| Ambachts Expertise (1 punt)                           | 42 |
| Wapensmid B (2 punt)      Loresheet                   | 42 |
| Pantsersmid B (2 punt)      Loresheet                 | 42 |
| Werktuigsmid B (2 punt)      Loresheet                | 42 |
| Houtbewerker B (2 punt)      Loresheet                | 43 |
| Kleermaker B (2 punt)      Loresheet                  | 43 |
| Juwelier B (2 punt)      Loresheet                    | 43 |
| Boekbinder B (2 punt)      Loresheet                  | 43 |
| Meester Ambachtsman (2 punt)      Loresheet           | 43 |
| Extra Genezervaardigheden                             | 43 |
| Extra Genezingsmana (1 punt)                          | 44 |
| Genezingsspreuken C (4 punten)                        | 44 |
| Immuun voor Giffen (2 punten)                         | 44 |
| Immuun voor Ziekten (2 punten)                        | 44 |
| Extra Magiërvaardigheden                              | 44 |
| Extra Elementaire mana (1 punt)                       | 45 |
| Magiërspreuken C - Lucht (4 punten)                   | 45 |
| Magiërspreuken C - Metaal (4 punten)                  | 45 |
| Magiërspreuken C - Aarde (4 punten)                   | 45 |
| Magiërspreuken C - Water (4 punten)                   | 46 |
| Magiërspreuken C - Vuur (4 punten)                    | 46 |
| Magiërspreuken C - Hout (4 punten)                    | 46 |
| Magiërspreuken D - Vernietiging (2 punten)            | 46 |
| Magiërspreuken D - Dominatie (2 punten)               | 46 |
| Magiërspreuken D - Epidemie (2 punten)                | 47 |
| Glyphs Vervaardigen A (1 punt)      Loresheet         | 48 |
| Glyphs Vervaardigen B (1 punt)      Loresheet         | 48 |
| Glyphs Meesterschap A (1 punt)      Loresheet         | 49 |
| Glyphs Meesterschap B (1 punt)      Loresheet         | 49 |
| Elementair Imbue Meesterschap (1 punt)      Loresheet | 50 |
| Weef Enchantment (2 punten)      Loresheet            | 50 |
| Extra Priestervaardigheden                            | 50 |
| Extra Spirituele mana (1 punt)                        | 51 |
| Uitdrijving (1 punt)                                  | 51 |
| Priesterspreuken C - Purity (4 punten)                | 51 |
| Priesterspreuken C - Wrath (4 punten)                 | 51 |
| Priesterspreuken C - Death (4 punten)                 | 52 |
| Priesterspreuken C - Mind (4 punten)                  | 52 |
| Priesterspreuken C - Nature (4 punten)                | 52 |

|   |           |
|---|-----------|
| Priesterspreuken D - Inwijden (2 punten)            | 52        |
| Priesterspreuken D - Gebedsgenezing (2 punten)      | 52        |
| Priesterspreuken D - Toorn van de Goden (2 punten)  | 53        |
| Runen Vervaardigen A (1 punt)    Loresheet          | 54        |
| Runen Vervaardigen B (1 punt)    Loresheet          | 54        |
| Runen Meesterschap A (1 punt)    Loresheet          | 55        |
| Runen Meesterschap B (1 punt)    Loresheet          | 55        |
| Spiritueel Imbue Meesterschap (1 punt)    Loresheet | 56        |
| Weef Zegening (2 punten)    Loresheet               | 56        |
| Extra Ritualistenvaardigheden                       | 57        |
| Bloedwede (2 punten)                                | 57        |
| Ritueel Leider (2 punten)                           | 57        |
| Puur Ritueel (2 punten)                             | 58        |
| Cirkel Vinden (1 punt)                              | 58        |
| Extra Vechtervaardigheden                           | 58        |
| Extra Wilskracht (1 punt)                           | 59        |
| Kracht B (3 punten)                                 | 59        |
| Taaigheid B (3 punten)                              | 59        |
| Leiderschap B (3 punten)                            | 59        |
| Bescherming B (3 punten)                            | 59        |
| Berserker B (3 punten)                              | 59        |
| Militaire training B (3 punten)                     | 60        |
| Demonologie   | 61        |
| Demonologist A (2 punten)                           | 61        |
| Demonologist B (4 punten)                           | 61        |
| Demonologist C (4 punten)                           | 62        |
| Druidisme   | 62        |
| Levens Druidisme A - (2 punten)                     | 63        |
| Doods Druidisme A - (2 punten)                      | 64        |
| Druidisme B (4 punten)                              | 64        |
| Druidisme C (4 punten)                              | 64        |
| Necromantie   | 64        |
| Necromancer A (2 punten)                            | 65        |
| Necromancer B (4 punten)                            | 65        |
| Necromancer C (4 punten)                            | 66        |
| <b>Verkorte Lijst van de Belangrijkste Calls</b>    | <b>67</b> |

## 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.

Bij sommige vaardigheden staat LORESHEET; dit betekent dat er extra informatie over de produkten van deze vaardigheid zijn.

Loresheets worden, uit duurzaamheidsoogpunt, NIET meer toegevoegd aan de personage envelop bij de incheck, zorg er dus voor dat je deze zelf uitgeprint meeneemt, of nog beter, dat er je een IC boekje voor hebt.

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, door bij een leermeester in de leer te gaan.

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 3 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. Je kunt leermeester worden, door dit van een leermeester te leren, mits je aan de prerequisites voldoet.

Vaardigheden kunnen slechts 1x aangekocht / geleerd worden, tenzij dit expliciet bij de desbetreffende vaardigheid benoemd staat.



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 voor alle extra vaardigheden) kan alleen worden voldaan als je deze binnen het spel hebt gerealiseerd.

## Basis vaardigheden

Basisvaardigheden zijn vaardigheden die je als beginnend personage meteen kunt nemen. Je hebt ze geleerd op je thuiswereld of later tussen de evenementen door. 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.

#### Lezen & schrijven (0 punten)

(LITERACY)

Je kunt normaal, niet magisch of spiritueel schrift lezen en schrijven in elke taal die het personage beheert.

#### Runen Gebruiken (1 punt)

(RUNE USE)

Je kunt runen lezen en scrolls beschreven met runen gebruiken. Bij deze vaardigheid krijg je een loresheet.

#### Glyphs Gebruiken (1 punt)

(GLYPH USE)

Je kunt glyphs lezen en scrolls beschreven met glyphs gebruiken. Bij deze vaardigheid krijg je een loresheet.

## Rekenen (0 punten)

(NUMERACY)

Je kan rekenen.

## Krachtraining A (1 punt)

(STRENGTH TRAINING A)

Je hebt 2 hitpoints totaal

## Krachtraining B (2 punten)

(STRENGTH TRAINING B)

*Vereist: Krachtraining A*

Je hebt 3 hitpoints totaal

## Krachtraining C (3 punten)

(STRENGTH TRAINING C)

*Vereist: Krachtraining B*

Je hebt 4 hitpoints totaal

## *Pantservaardigheden*

Zie het document over pantser "armourpoint kostuum eisen" over eisen aan je kostuum voor een bepaalde hoeveelheid armourpoints.

Let op: Je kunt niet alle spreuken casten in bepantsering zonder de vaardigheid "spreuken in bepantsering"

Zie de "spreuken in bepantsering" vaardigheid voor meer informatie.

### Schilden (2 punten)

(SHIELDS USE)

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

### Harnas I (0 punten)

(ARMOUR I)

Met deze vaardigheid kan je tot 2 armourpoints krijgen door het dragen van fysieke bepantsering.

### Harnas II (2 punten)

(ARMOUR II)

*Vereist: Harnas I*

Met deze vaardigheid kan je tot 4 armourpoints krijgen door het dragen van fysieke bepantsering.

### Harnas III (2 punten)

(ARMOUR III)

*Vereist: Harnas II*

Met deze vaardigheid kan je tot 6 armourpoints krijgen door het dragen van fysieke bepantsering.

### Harnas IV (2 punten)

(ARMOUR IV)

*Vereist: Harnas III*

Met deze vaardigheid kan je tot 8 armourpoints krijgen door het dragen van fysieke bepantsering.

## Spreuken in bepantsering (2 punten)

### (ARMOUR CASTING)

Deze vaardigheid maakt het makkelijker om Magiër, Priester of Genezing spreuken te gebruiken in bepantsering.

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

Je kan deze vaardigheid 1 keer kopen als basis vaardigheid en daarna nog 2 keer als extra vaardigheid (zie het hoofdstuk extra vaardigheden).

In onderstaande tabel zie je welk niveau spreuken je kan doen met welke hoeveelheid pantser punten.

Let op dat extra AP spreuken gebruiken nooit in de weg zit.

| Spell Level | Geen armour casting skill: | 1x Armour Casting skill: | 2x Armour Casting skill: | 3x Armour Casting skill: |
|-------------|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1           | Max 3 armourpoints         | Max 5 armourpoints       | Max 7 armourpoints       | Max 8 armourpoints       |
| 2           | Max 2 armourpoints         | Max 3 armourpoints       | Max 5 armourpoints       | Max 7 armourpoints       |
| 3           | No armourpoints            | Max 1 armourpoints       | Max 2 armourpoints       | Max 3 armourpoints       |
| 4+          | No armourpoints            | No armourpoints          | No armourpoints          | Max 1 armourpoints       |

## Paladijn (1 punt)

### (PALADIN)

Vereist: *Genezingsspreuken A*

Een paladijn is een krijger die de zwakkeren tracht te helpen en vaak gebonden is aan een code van ridderlijkheid. Tijdens gevechten uit zich dat vaak in een combinatie van het dragen van pantser en genezersvaardigheden. Deze vaardigheid maakt het makkelijker om Genezing spreuken te gebruiken in bepantsering. Om de bepantsering te kunnen dragen heb je ook de betreffende vaardigheid nodig!

Je kunt met deze vaardigheid 4 armourpoints pantser dragen en nog altijd al je levels aan genezingsspreuken en paladijnspreuken gebruiken.

*Je kan deze vaardigheid 3 keer kopen om zo ook bij 8 armourpoints als paladijn je genezings- en paladijnspreuken te kunnen doen. Per stapje komt er een mogelijkheid voor 2 armourpoints bij namelijk.*

## Wapenvaardigheden

### 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.

### Eenhandige 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 (1 punt)

(TWO-HANDED WEAPONS)

*Vereist: Eenhandige Wapens*

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.

Een tweehandig wapen MOET altijd met twee handen gehanteerd worden.

### Staf Wapens (1 punt)

(POLE ARMS)

*Vereist: Eenhandige Wapens*

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

Een stafwapen MOET altijd met twee handen gehanteerd worden, ook als het een korte speer zou zijn. Waarbij tenminste één hand het **midden van het wapen** vastheeft.

### Werp wapens (1 punt)

(THROWN WEAPONS)

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

## Boogschieten (1 punt)

(ARCHERY)

Met deze vaardigheid mag je een boog of kruisboog gebruiken.

Toegestaan zijn bogen met een trekkracht tot 30 pond (lbs., Engelse maat) en kruisbogen met een trekkracht tot 40 pond (lbs., Engelse maat).

## *Vechtersvaardigheden*

### Doorzettingsvermogen (3 punten)

(PERSEVERANCE)

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Minor Resilience en Crippling Blow.

### Kracht A (3 punten)

(STRENGTH A)

*Vereist: Doorzettingsvermogen*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Striking Blow en Confusing Blow.

### Taaigheid A (3 punten)

(TOUGHNESS A)

*Vereist: Doorzettingsvermogen*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Resist blast en Pain suppression.

### Leiderschap A (3 punten)

(LEADERSHIP A)

*Vereist: Doorzettingsvermogen*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Hold the Line en Retrieve Comrade

### Bescherming A (3 punten)

(PROTECTION A)

*Vereist: Doorzettingsvermogen & Schilden*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Block Spell & Resist Freeze

### Berserker A (3 punten)

(BERSERKER A)

*Vereist: Doorzettingsvermogen*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Fear en Resist Slow



## Militaire training A (3 punten)

(MILITARY TRAINING A)

Vereist: *Minstens 6 punten in Vechtersvaardigheden*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je hebt 1 hitpoint meer.

## Heelmeestervaardigheden

Heelmeesters kunnen met hun kennis en kunde wonden, ziektes, giften en mentale aandoeningen genezen.

Met behulp van magie is er zoveel over lichamen geleerd dat heelmeesters op de meeste werelden in staat zijn om personen weer zeer snel overeind te helpen, zelfs personen met de meest gruwelijke wonden. Heelmeesters gebruiken dan ook meestal vreemde esoterische manieren van genezen gemengd met mystiek.

Heelmeesters gebruiken bijvoorbeeld verbanden, botzagen, zalven, vreemd ruikende gassen, naald en draad, religieuze totems, en allerlei andere dingen om er voor te zorgen dat personen niet sterven. Meestal is de behandeling zeer effectief maar alles behalve fijn.

Heelmeester hebben wilskracht. Deze wilskracht kunnen ze uitgeven om hun patiënten sneller of beter te genezen.

Veel heelmeester vaardigheden duren 5 minuten om uit te voeren. Maar als je meerdere heelmeesters hebt met dezelfde vaardigheid dan kun je samen iemand behandelen om deze tijd te verdelen over de aanwezige heelmeesters. Met 5 heelmeesters (het maximum) kun je deze vaardigheden dus uitvoeren in 1 minuut! Zie hieronder ongeveer de tijden die een operatie van 5 minuten kost met meerdere heelmeesters:

|                |           |
|----------------|-----------|
| 1 heelmeester  | = 5 min   |
| 2 heelmeesters | = 2.5 min |
| 3 heelmeesters | = 2 min   |
| 4 heelmeesters | = 1.5 min |
| 5 heelmeesters | = 1 min   |

## Eerste hulp bij gevechten (2 punten)

(FIRST AID)

Je krijgt 2 wilskracht per dag. Je kunt andere mensen (dus niet jezelf) verbinden en hechten. Per minuut die je zonder onderbreking iemand behandelt genees je 1 hitpoint (aangestoten worden, concentratie verliezen, geslagen worden verstoort de vaardigheid).

Je kunt 1 wilskracht spenderen om na 1 minuut alle hitpoints te genezen.

Deze vaardigheid werkt niet op stervende personen!

*Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Verband moet minimaal 4cm breed zijn en 4x om het te genezen lichaamsdeel kunnen om werkzaam te zijn.*

## Snelle behandeling (1 punt)

(QUICK AND DIRTY TREATMENT)

*Vereist: Eerste hulp bij gevechten*

Je krijgt 1 extra wilskracht per dag. Als je 1 wilskracht betaalt dan tel je als 2 heelmesters tijdens een behandeling om te bepalen hoe lang een behandeling duurt.

## Slagveld operatie (2 punten)

(BATTLEFIELD SURGERY)

*Vereist: Eerste hulp bij gevechten*

Je krijgt 2 extra wilskracht per dag. Als je 5 minuten lang iemand zonder onderbreking behandelt met behulp van minstens 1 andere heelmester die "eerste hulp bij gevechten" heeft dan kun je het FATAL effect verwijderen. Als je 1 wilskracht betaald dan kun je iemand behandelen zonder hulp. (tijdsperiode blijft wel gelijk)

De grace period wordt tijdens de behandeling gestopt zodat patiënten niet tijdens de behandeling zullen sterven.

*Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Zoals een operatiekit en verbanden om de wond achteraf te verbinden.*

## Diagnostiek (2 punten)

(DIAGNOSTICS)

*Vereist: Eerste hulp bij gevechten*

Je krijgt 2 extra wilskracht per dag. Voor iedere 5 minuten dat je iemand (zelfs na hun dood) ongestoord medisch onderzoekt op symptomen en deze symptomen opzoekt in een naslagwerk dan detecteer je 1 van de volgende condities (indien aanwezig). Als er meerdere condities aanwezig zijn dan mag de patiënt kiezen welke als eerste gedetecteerd wordt:

- Gif
- Ziekte
- Zielloos of invloeden op de ziel (kan niet op een lijk vastgesteld worden)
- Ondood
- Other being
- Verslaving
- Invloed van hypnose (je weet alleen niet het codewoord of effect/opdracht)
- Andere dingen... (de condition card meldt het als diagnostiek het detecteert)

Als je 1 wilskracht betaald na de diagnose dan mag je onmiddellijk aan de speler die je aan het behandelen bent vragen of er nog meer te detecteren valt of dat je alles gevonden hebt.

## Humorisch Patholoog (3 punten)

(BALANCE HUMORS)

*Vereist: Diagnostiek*

Je krijgt 3 extra wilskracht per dag. Je bezit medicijnen en methoden om ziektes te bestrijden. De rest is hetzelfde als de bezoar specialist. De grace period wordt tijdens de behandeling gestopt zodat patiënten niet tijdens de behandeling zullen sterven.

De behandeling geneest per 5 minuten 1 wond die door een ziekte is veroorzaakt of verwijdert 1 specifiek type ziekte die een effect veroorzaakt. De patiënt krijgt een willekeurige bijwerking die jij als humorisch patholoog beslist. Je mag niet twee maal dezelfde beslissing maken op 1 evenement. Als je alle 5 de bijwerkingen hebt gekozen dan begin je weer opnieuw:

1. De patiënt verliest 1 energie naar keuze
2. De patiënt verliest 2 energie naar keuze
3. De patiënt is extra agressief of prikkelbaar vandaag
4. Geen bijwerking
5. De patiënt heeft 1 minder hitpoint voor de rest van de dag (als de patiënt maar 1 hitpoint heeft verliest hij 2 energie naar keuze).

Wanneer je 1 wilskracht betaalt hoeft je geen bijwerking te kiezen.

*Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Je werkt immers met de lichaamsvloeistoffen van de patiënt.*

## Bezoar specialist (3 punten)

(BEZOARIST)

*Vereist: Diagnostiek*

Je krijgt 3 extra wilskracht per dag. Je bezit medicijnen en methoden om giften te bestrijden. De rest is hetzelfde als Humorisch Patholoog. De grace period wordt tijdens de behandeling gestopt zodat patiënten niet tijdens de behandeling zullen sterven.

De behandeling geneest per 5 minuten 1 wonde die door een gif is veroorzaakt of verwijdert 1 specifiek type ziekte die een effect veroorzaakt. De patiënt krijgt een willekeurige bijwerking die jij als bezoar specialist beslist. Je mag niet tweemaal dezelfde beslissing maken op 1 evenement. Als je alle 5 de bijwerkingen hebt gekozen dan begin je weer opnieuw:

1. De patiënt verliest 1 energie naar keuze
2. De patiënt verliest 2 energie naar keuze
3. De patiënt is extra agressief of prikkelbaar vandaag
4. Geen bijwerking
5. De patiënt heeft 1 minder hitpoint voor de rest van de dag (als de patiënt maar 1 hitpoint heeft verliest hij 2 energie naar keuze).

Als je 1 wilskracht betaald hoef je geen bijwerking te kiezen.

*Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Je werkt immers met de lichaamsvloeistoffen van de patiënt.*

## Hypnotherapie (2 punten)

(HYPNOTHERAPY)

Vereist: *Eerste hulp bij gevechten*

Je krijgt 2 extra wilskracht per dag. Je kunt bij een gewillig persoon (of groep personen tot maximaal 10) onbewuste triggers plaatsen gedurende een hypnose sessie van 5 minuten. Dit kost 1 wilskracht per persoon. Tijdens de hypnose sessie wordt 1 van onderstaande effecten en code woord uitgekozen. De eerste keer dat de patiënt vandaag het codewoord hoort zal het gekozen effect onmiddellijk stoppen. Als de patiënt het codewoord hoort terwijl de patiënt niet onder invloed is van het effect dan is de hypnose ook verbruikt! Iemand kan maar onder invloed zijn van 1 hypnose tegelijk.

- Fear
- Freeze
- Mute
- Command
- Paralyze
- Confuse
- Incite Aggression
- Sleep
- Torture
- Fascinate

Voor de duidelijkheid: Als het effect veroorzaakt is door een gif of ziekte dan stopt het effect niet als de ziekte of gif nog niet genezen is.

Dit is een *geestbeïnvloedend* effect

## Schadelijke hypnose (4 punten)

(HARMFUL HYPNOTISM)

Vereist: *Hypnose*

Je krijgt 4 extra wilskracht per dag. Je kunt bij een onwillige gevangen, uitgeschakeld (dus op 0 HP), bewusteloos of onbewust persoon onbewuste triggers plaatsen gedurende een hypnose sessie van 5 minuten. Dit kost 2 wilskracht. Tijdens de sessie wordt een codewoord en een instructie uitgekozen. De persoon herinnert zich niks van de hypnose sessie. De volgende keer dat de persoon het codewoord hoort voert hij zo goed mogelijk de instructies uit gedurende 5 minuten. Nadat de instructies zijn uitgevoerd herinnert het slachtoffer zich alles weer, inclusief de hypnose sessie. Alle effecten van schadelijke hypnose verdwijnen bij de volgende zonsopgang. Iemand kan onder invloed zijn van meerdere schadelijke hypnose sessies tegelijk!

Dit is een *geestbeïnvloedend* effect.

## 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 de infobalie. Voor alle Inspiratie geldt, dat je het per dag uitgereikt krijgt, maar dat je het wel, als je wilt, op 1 dag zou kunnen gebruiken. De Inspiratie is "dagloos".

### Kennis van kruiden (1 punt)

Loresheet

(HERB LORE)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt kruiden herkennen en plukken als ze groeien in het wild. Als je deze vaardigheid niet hebt kun je kruiden niet onderscheiden van andere plantjes. Kruiden mogen alleen geplukt worden tijdens de looptijd van het spel.

Je kunt met deze vaardigheid ook andere alchemisten helpen brouwsels maken. Door 2 inspiratie te betalen kost hun drankje 1 inspiratie minder om te brouwen.

### Kruiden bewaren (2 punten)

(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 2 kruiden 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. (Waarbij je per keer 2 kruiden/dag meer kunt bewaren)

### Brouw Genezende Dranken A (2 punten)

Loresheet

(BREW HEALING POTIONS A)

*Vereist: Kennis van kruiden*

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis 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. Je krijgt toegang tot de recepten "Heal scrape potion", "Heal wound potion", "Minor potion of heal crippling wound", "Bleed salve" and "Heal crippling wound potion", "Heal hangover".

## Brouw Kruiden Elixers A (2 punten)

Loresheet

(BREW HERBAL ELIXIRS A)

*Vereist: Kennis van kruiden*

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis kruiden elixers 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. Je krijgt toegang tot de recepten "Martial skill potion", "Minor potion of strengthen will", "Minor potion of focus", "Retreat potion" and "Minor potion of strengthen body", "Confidence potion".

## Brouw Magische Elixers A (2 punten)

Loresheet

(BREW MAGICAL ELIXIRS A)

*Vereist: Kennis van kruiden*

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis magische elixers 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. Je krijgt toegang tot de recepten "Fire breath potion", "Minor potion of divine connection", "Minor potion of magic veins", "Minor potion of divine inspiration" and "Minor potion of inspiration of the magi", "Magical hair dye".

## Brouw Hallucinerende Elixers A (2 punten)

Loresheet

(BREW HALLUCINOGENS A)

*Vereist: Kennis van kruiden*

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis hallucinerende elixers 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. Je krijgt toegang tot de recepten "Smell of confusion", "Minor fever potion", "Vision of the soul", "Vision of symbols" and "Visions of the lifted veil", "Relive potion".

## Brouw Giffen A (2 punten)

Loresheet

(BREW POISON A)

*Vereist: Kennis van kruiden*

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis 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. Je krijgt toegang tot de recepten "Minor venom", "Minor weapon oil", "Fright venom", "Sleep poison" and "Muscle lock poison", "Abortion poison".



## Ambachtsvaardigheden

De ambachtsvaardigheden zijn verdeeld in 3 niveaus:

Iedereen kan starten als beginnend ambachtsbeoefenaar.

Er is ook een gevorderde vaardigheid voor elk ambacht, en een meestervaardigheid die je per ambacht wat je op niveau B hebt kunt leren, deze staan bij de extra vaardigheden en kun je dus niet mee starten.

Hoe beter je vaardigheidsniveau, des te exotischer de componenten die je in je producten kunt verwerken.

Elk recept en component heeft een bepaald vaardigheidsniveau. Hoe hoger je ambachtsvaardigheid, hoe hoger de Imbue cap van de gemaakte items wordt.

- Om met eenvoudige componenten te craften moet de speler de ambachtsvaardigheid op niveau A hebben.
- Om met zelfzame componenten te craften moet de speler de ambachtsvaardigheid op niveau B hebben.
- Om met unieke componenten te craften moet de speler de ambachtsvaardigheid op niveau B hebben EN over de meester ambachtsman vaardigheid voor die ambachtsvaardigheid beschikken.

In plaats van een limiet op het aantal te craften voorwerpen ontvangen ambachtslieden Inspiratie vanuit hun ambachtsvaardigheden.

Inspiratie gedraagt zich anders dan gewone mana omdat Inspiratie dag-onafhankelijk is. De totale hoeveelheid Inspiratie die de speler ontvangt is wel afhankelijk van het aantal speldagen (dus 3 dagen voor een moots of 4 voor een summoning), maar deze mag op elke dag van het evenement gebruikt worden. Voor alle Inspiratie geldt, dat je het per dag uitgereikt krijgt, maar dat je het wel, als je wilt, op 1 dag zou kunnen gebruiken. De Inspiratie is "dagloos".

Alle recepten kosten naast componenten nu Inspiratie om te craften, waarbij complexere voorwerpen meer mana kosten dan eenvoudige voorwerpen. Ambachtslui kunnen er dus voor kiezen om veel kleine voorwerpen te vervaardigen, of een groot voorwerp.

Inspiratie is ambachtsonafhankelijk. Een crafter met vaardigheidspunten in zowel kleermaken als wapensmid kan er voor kiezen om al zijn Inspiratie te besteden om enkel leren schoenen te craften, terwijl er geen enkel wapen gecraft wordt.

Rune- en Glyphmasters kunnen meesterwerk voorwerpen imbuen met hun mana. Hiervoor kent elk Meesterwerkvoorwerp een mana capaciteit (Imbue cap). . De Imbue cap is een waarde op een meesterstuk dat bepaald hoeveel mana er maximaal mag worden uitgegeven om het voorwerp te imbuen via een ritueel, runecraft of glyphcraft en is in grote mate afhankelijk van de componenten die in het voorwerp verwerkt zijn. Deze Imbue cap wordt berekend door in de receptenlijst de Imbue cap waardes van het basisvoorwerp en alle extra's van het voorwerp bij elkaar op te tellen.

## Wapensmid A (2 punten)

[Loresheet](#)

(WEAPONSSMITH A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt wapens vervaardigen uit eenvoudige componenten.

## Pantsersmid A (2 punten)

[Loresheet](#)

(ARMOURSMITH A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt uitrustingen vervaardigen uit eenvoudige componenten.

## Werktuigsmid A (2 punten)

[Loresheet](#)

(BLACKSMITH A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt gereedschappen vervaardigen uit eenvoudige componenten.

## Houtbewerker A (2 punten)

[Loresheet](#)

(CARPENTER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt houten voorwerpen vervaardigen uit eenvoudige componenten.

## Kleermaker A (2 punten)

[Loresheet](#)

(TAILOR A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt kledingstukken of utilities vervaardigen uit eenvoudige componenten.

## Juwelier A (2 punten)

[Loresheet](#)

(JEWELER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt sieraden vervaardigen uit eenvoudige componenten.

## Boekbinder A (2 punten)

[Loresheet](#)

(BOOKBINDER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt boeken en scrolls vervaardigen uit eenvoudige componenten.

## Magiërvaardigheden

Magiërs putten kracht uit de elementen. Ze krijgen hun mana en toegang tot spreuken uit het besef (na jarenlange studie, meditatie of concentratie) dat het multiversum is opgebouwd uit kleine ondeelbare stukjes materie genaamd "elementen". De spreuken manipuleren deze elementen en bereiken zo hun effect. De magiër spreuken worden verder uitgelegd in het SPREUKENBOEKJE.

Let op: Je kunt niet alle spreuken casten in bepantsering zonder de vaardigheid "spreuken in bepantsering"  
Zie de "spreuken in bepantsering" vaardigheid voor meer informatie.

### Magiërspreuken A - Wit (4 punten)

(MAGE SPELLS A - WHITE)

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Detect Magic, Confusion, Wind Blast, Counter Spell en Break Enchantment.

### Magiërspreuken A - Grijs (4 punten)

(MAGE SPELLS A - GRAY)

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Mend, Minor Reinforcement, Imbue Strike, Iron Will en Slow.

### Magiërspreuken A - Zwart (4 punten)

(MAGE SPELLS A - BLACK)

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Magic Blast, Fear, Incite Aggression, Mute en Steal.

### Magiërspreuken B - Lucht (4 punten)

(MAGE SPELLS B - AIR)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Hidden Object, Chilling Winds, Freedom of Movement en Strike Cascade.

### Magiërspreuken B - Metaal (4 punten)

(MAGE SPELLS B - METAL)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Strengthen Armour, Horrific Revelation, Boon of Disease en Life Draw.

## Magiërspreuken B - Aarde (4 punten)

(MAGE SPELLS B - EARTH)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Harden, Minor Reinforcement Cascade, Sleep en Boon of Mending.

## Magiërspreuken B - Water (4 punten)

(MAGE SPELLS B - WATER)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Mind Protection, Force Truth, Corrupt the Flow of Life en Ice Blast.

## Magiërspreuken B - Vuur (4 punten)

(MAGE SPELLS B - FIRE)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Cleansed by Fire, Fire Blast, Inner Fire en Imbue Blast.

## Magiërspreuken B - Hout (4 punten)

(MAGE SPELLS B - WOOD)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Rend Enchantment, Shatter Armour, Nature's Protection en Charm Person.

## Paladijnvvaardigheden

Een paladijn is een krijger die de zwakkeren tracht te helpen en vaak gebonden is aan een code van ridderlijkheid. Tijdens gevechten uit zich dat vaak in een combinatie van het dragen van pantser en genezersvaardigheden.

Paladijnen krijgen hun kracht van de goden en gebruiken deze kracht zuiver voor het beschermen van de zwakkeren. Ze krijgen hun mana en toegang tot spreuken direct van deze entiteiten (of servitars van deze entiteiten).

Paladijnspreuken kunnen gecast worden in bepantsering, als de paladijn voldoende stappen van de "Paladijn" vaardigheid heeft geleerd om dit te kunnen.

De Paladijnspreuken worden verder uitgelegd in het SPREUKENBOEKJE.

### Paladijnspreuken A - (4 punten)

(PALADIN SPELLS A )

*Vereist: Paladijn*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Hammer of Righteousness, Honorable challenge en Mercy call

### Paladijnspreuken B - (4 punten)

(PALADIN SPELLS B )

*Vereist: Paladijnspreuken A*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Divine Heroism en Divine Blessing

## Priestervaardigheden

Priesters krijgen hun kracht van de goden (of in zeldzame gevallen van andere spirituele entiteiten) uit dank voor hun persoonlijke devotie en de devotie die ze inspireren in anderen. Ze krijgen hun mana en toegang tot spreuken direct van deze entiteiten (of servitars van deze entiteiten).

De priesterspreuken worden verder uitgelegd in het SPREUKENBOEKJE.

Let op: Je kunt niet alle spreuken casten in bepantsering zonder de vaardigheid "spreuken in bepantsering"

Zie de "spreuken in bepantsering" vaardigheid voor meer informatie.

### Priesterspreuken A - Reinheid (4 punten)

(PRIEST SPELLS A - PURITY)

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Resist Poison, Minor Reinforcement, Break Enchantment, Shield Spirit en Detect Spiritual influence.

### Priesterspreuken A - Toorn (4 punten)

(PRIEST SPELLS A - WRATH)

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Shattering Touch, Resist Disease, Fear, Hit Disease, en Crave.

### Priesterspreuken A - Dood (4 punten)

(PRIEST SPELLS A - DEATH)

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Discern Soul, Sanctuary, Lay to Rest, Ancestral Mind Protection en Reveal All Undead.

### Priesterspreuken B - Reinheid (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - PURITY)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Disease of temperance, Minor Regeneration, Pure Body and Mind, Protection from Impairment.

### Priesterspreuken B - Toorn (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - WRATH)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Mute Cascade, Shatter Armour, Boon of Break Enchantment, Curse Life.

### Priesterspreuken B - Dood (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - DEATH)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Paralyze Undead, Speak with the Dead, Sanctuary Ward en Life Draw.

### Priesterspreuken B - Geest (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - MIND)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Fascinate, Discern Pattern, Mind Protection en Command.

### Priesterspreuken B - Natuur (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - NATURE)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Hex Weapon, Freedom of Movement, Resist Special Damage, Aspect of the Dryad

## Genezingsvaardigheden

Genezers zijn of magiërs of priesters en krijgen dus hun mana en spreuken uit het besef over de elementen of van spirituele entiteiten (zie priesters of magiërs voor meer informatie). Als deze vaardigheid aangekocht wordt dan kan de speler kiezen of het personage elementaire of spirituele mana ontvangt.

Let op: Je kunt niet alle spreuken casten in bepantsering zonder de vaardigheid "Spreuken in bepantsering" of, wanneer je personage paladijn is, bijbehorende "Paladijn" vaardigheid.

Zie de "Spreuken in bepantsering" vaardigheid voor meer informatie.

### Genezingsspreuken A (4 punten)

(HEALING SPELLS A)

Je krijgt 5 elementaire of spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Discern Wounds, Discern Poisons, Discern Disease, Heal Wounds en Remove Paralysis.

### Genezingsspreuken B (4 punten)

(HEALING SPELLS B)

*Vereist: Genezingsspreuken A*

Je krijgt 5 elementaire of spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Heal Fatal Wound, Strengthen Body, Total Healing en Boon of Minor Healing.

### Genezer van Giffen (4 punten)

(POISON HEALER)

*Vereist: Genezingsspreuken A*

Je krijgt 5 elementaire of spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Heal Fatal Wound, Protection from Poison, Neutralise Poisons en Purge all Poisons.

### Genezer van Ziekten (4 punten)

(DISEASE HEALER)

*Vereist: Genezingsspreuken A*

Je krijgt 5 elementaire of spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Heal Fatal Wound, Protection from Disease, Cure Diseases en Purge all Diseases.



## Genezer van Geest (4 punten)

(MIND HEALER)

*Vereist: Genezingsspreuken A*

Je krijgt 5 elementaire of spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Heal Fatal Wound, Discern Mind-Affecting, Protection from Fear en Break Enchantment Cascade.

## Ritualistenvaardigheden

Zie het basis spelregelsboekje voor meer informatie over rituelen.

### Elementair Ritualisme (1 punt)

(ELEMENTAL RITUALISM)

Met deze vaardigheid kun je rituelen uitvoeren.

Met 1 of 2 punten in Elementair Ritualisme kun je enkel rituelen van andere ondersteunen. Vanaf 3 punten kun je zelf rituelen initiëren en leiden.

Je krijgt 2 elementaire rituele mana per dag.

Je mag in een ritueel 1 van je eigen niet-rituele energie gebruiken per 2 rituele energie die je gebruikt. Deze telt dan als 1 elementaire rituele mana.

*Bijvoorbeeld: Je geeft met deze vaardigheid 10 elementaire rituele mana uit in een ritueel. Dan mag je in datzelfde ritueel ook bijvoorbeeld 3 wilskracht en 2 elementaire spreuken mana uitgeven (Dus 5 niet-rituele energie in totaal).*

Het combineren van Elementaire en Spirituele mana is toegestaan in een ritueel. Deze vaardigheid kan je meerdere malen kopen.

### Spiritueel Ritualisme (1 punt)

(SPIRITUAL RITUALISM)

Met deze vaardigheid kun je rituelen uitvoeren.

Met 1 of 2 punten in Spiritueel Ritualisme kun je enkel rituelen van andere ondersteunen. Vanaf 3 punten kun je zelf rituelen initiëren en leiden.

Je krijgt 2 spirituele rituele mana per dag.

Je mag in een ritueel 1 van je eigen niet-rituele energie gebruiken per 2 rituele energie die je gebruikt. Deze telt dan als 1 Spiritueel rituele mana.

*Bijvoorbeeld: Je geeft met deze vaardigheid 10 Spiritueel rituele mana uit in een ritueel. Dan mag je in datzelfde ritueel ook bijvoorbeeld 3 wilskracht en 2 Spiritueel spreuken mana uitgeven (Dus 5 niet-rituele energie in totaal).*

Het combineren van Elementaire en Spirituele mana is toegestaan in een ritueel. Deze vaardigheid kan je meerdere malen kopen.

## Extra XP en Groei in Vaardigheden

Heeft je personage een hele Summoning of Moots meegemaakt, dan krijg je een bepaalde hoeveelheid extra XP om aan vaardigheden te besteden bij de uitcheck. Het is niet verplicht om deze punten direct te besteden - je mag hem ook sparen.

Wanneer je meerdere personages op een evenement wilt spelen, krijgt alleen het laatst gespeelde personage de XP, als het tenminste 1 dag heeft gespeeld. (Dit is alleen niet het geval, als het eerdere personage op de laatste dag is overleden, in dat geval krijgt het laatst gespeelde personage wel de XP progressie)

Voor de overige evenementen krijg je géén extra punten

De hoeveelheid XP die je na afloop van het evenement ontvangt hangt af van de totale hoeveelheid XP die je personage aan het begin van het evenement heeft:

- Tot 20 XP: 1.5
- Vanaf 20 XP: 1.25
- Vanaf 30 XP: 1
- Vanaf 40 XP: 0.75
- Vanaf 50 XP: 0.5

Halve en kwart XP kunnen niet direct gebruikt worden om een vaardigheid te kopen, maar blijven wel bewaard.

Het is mogelijk om binnen het spel extra (speciale) vaardigheden te leren via een leermeester. Hiervoor is een leermeesterkaartje vereist, die bij uitcheck verwerkt wordt. Alle XP die je nog vrij hebt en die na afloop van evenementen verdient worden, worden eerst gebruikt om een vaardigheid die je aan het leren bent af te betalen. Zodra je de helft of meer XP in de vaardigheid hebt zitten kun je deze gaan gebruiken en ontvang je de eventuele extra mana.

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 met vrije XP één of meerdere basisvaardigheden per evenement te kopen. Wanneer je echter al in de leer bent, wordt je vrije XP omgezet in teach-XP en kun je dus geen extra nieuwe basisvaardigheden aankopen.

## Extra Vaardigheden

Binnen het spel zijn er diverse mogelijkheden om andere vaardigheden te leren dan de basisvaardigheden die hierboven beschreven zijn. Deze vaardigheden hebben kennis nodig die alleen bezeten wordt door personages die op speciale werelden waar deze kennis heen gevloeid is en kunnen dus niet op je thuiswereld geleerd worden. Hieronder volgt een opsomming van al deze extra vaardigheden.

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

Je kunt deze extra vaardigheden niet nemen als beginnend personage.

### Leermeester Expertise (1 punt)

(Teaching Expertise)

*Vereist: 20 punten in het personage*

Je krijgt de mogelijkheid 2 leerlingen vaardigheden die je zelf bezit door te leren. Dit moeten vaardigheden zijn, die je zelf hebt en geen vaardigheden verkregen uit items.

Je kan deze skill 3 keer kiezen

In totaal mag een leermeester niet meer dan 8 leerlingen hebben. Dit is het totaal aantal, verkregen door rankings, powers en vaardigheden.

Met deze vaardigheid is het ook mogelijk om nieuwe leermeesters op te leiden.

*Deze vaardigheid kan meerdere keren gekozen worden.*

### Genees Andere Wezens (1 punt)

(HEAL OTHER BEINGS)

*Vereist: Genezer A, Priester B, Magier B of Diagnostiek.*

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, of de diagnostiek vaardigheid vaststellen of de ontvanger een OTHER BEING is.

DISCERN-spreuken zijn Discern Wounds, Discern Diseases, Discern Diseases & Afflictions en Discern Poisons.

Een caster 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.

*Bijvoorbeeld: In the name of Solar, I heal this other being's wound!*

*In the name of..., I grant this other being minor regeneration!*

*In the name of Orum, I grant this other being total healing!*

## Extra Heelmeestervaardigheden

Wezens van andere werelden hebben vaak een volledig anders werkende biologie. Dit kan heelmeesters die op meerdere werelden geweest zijn inspireren tot zeer ... creatieve oplossingen.

### Combineer lichamen (2 punten)

(COMBINE BODIES)

Vereist: *Slagveld operatie en diagnostiek.*

Je krijgt 2 extra wilskracht per dag. Je kunt bij een ander persoon opereren gedurende een operatie van 5 minuten. Tijdens de operatie combineer je tijdelijk extra lichaamsdelen of reserve orgaan van een lijk met de patiënt. Dit resulteert er in dat de patiënt voor de rest van de dag 2 extra hitpoints heeft, 2 energie naar keuze verliest elke keer dat de patiënt uitgeschakeld raakt en onmiddellijk sterft als deze uitgeschakeld raakt zonder energie.

De patiënt verliest slechts 1 energie als de heelmeester er voor kiest om 3 wilskracht uit te geven gedurende de operatie.

(let op dat extra hitpoints niet stacken met bijvoorbeeld extra hitpoints van spreuken)

*Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Zoals een operatiekit en smink/protheses.*

### Afscheidbaar gezwel (3 punten)

(DETACHABLE GROWTH)

Vereist: *Combineer lichamen.*

Je krijgt 3 extra wilskracht per dag. Je kunt bij een ander persoon opereren gedurende een operatie van 5 minuten. Tijdens de operatie plaats je een afscheidbaar gezwel ergens op het lichaam van de patiënt. Als de patiënt deze dag na de operatie 3 seconden en 3 energie naar keuze spendeert dan kan deze een gif of ziekte in het gezwel forceren en daarna het gezwel doen afsterven waardoor de enchantment, gif of ziekte, en het effect ervan verdwijnt. Het gezwel is daarna ook weg en om dit nogmaals te gebruiken zou ook een nieuw gezwel geplaatst moeten worden.

De patiënt kan dit altijd doen onder invloed van een gif of ziekte (zo kan dus bijvoorbeeld een sleep poison zelf opgelost worden zonder hulp).

De heelmeester kan er voor kiezen om tijdens de operatie wilskracht uit te geven om de energiekosten voor de patiënt te verlagen. Dit kost 1 wilskracht per energie.

*Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Zoals een operatiekit en smink/protheses.*

## Creeër abominatie (3 punten)

(Create abomination)

Vereist: *Combineer lichamen*.

Je krijgt 3 extra wilskracht per dag. Deze vaardigheid mag maar 1 maal per evenement gebruikt worden. Je kunt bij een (buitenspels gewillig) persoon opereren gedurende een operatie van minstens een kwartier met een team van minstens 4 heelmesters met de slagveld operatie vaardigheid. Deze operatie kost 10 wilskracht en deze koste mag verdeeld worden onder de aanwezige heelmesters.

De patiënt zal omgevormd worden tot een sterke maar afzichtelijke abominatie. De patiënt krijgt de "abominatie" condition.

Abomination condition:

De patiënt heeft 2 extra hitpoints.

De patiënt verliest 2 energie naar keuze elke keer dat de patiënt uitgeschakeld raakt en sterft als deze uitgeschakeld raakt zonder energie.

De patiënt heeft een afscheidbaar gezwel dat na gebruik terug groeit na 5 minuten.

De patiënt kan niet genezen worden tenzij de genezer de "genees andere wezens" vaardigheid heeft.

(let op dat extra hitpoints niet stacken met bijvoorbeeld extra hitpoints van spreuken)

*Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Zoals een operatiekit en smink/protheses. Let op dat deze vaardigheid het uiterlijk van een personage permanent drastisch veranderd, vandaar dat dit alleen uitgevoerd mag worden op een buitenspels gewillige speler.*

## Extra Alchemistenvaardigheden

Voor de extra alchemistenvaardigheden gelden dezelfde regels als de basis alchemistenvaardigheden.

### Brouw Expertise (1 punt)

(BREW Expertise)

*Vereist: 6 punten in Alchemistenvaardigheden*

Je krijgt 2 extra Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om met je vaardigheden meer drankjes te kunnen brouwen. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt geen toegang tot extra recepten.

*Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.*

### Brouw Genezende Dranken B (2 punten)

Loresheet

(BREW HEALING POTIONS B)

*Vereist: Brouw Genezende Dranken A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale genezende drankjes te brouwen die niet op jou thuiswereld bekend zijn. 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Heal deadly wound potion", "Cure weak disease potion", "Cure disease potion", "Courage potion" and "Wakeful potion", "Cure heartache".

### Brouw Genezende Dranken C (2 punten)

Loresheet

(BREW HEALING POTIONS C)

*Vereist: Brouw Genezende Dranken B*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde genezende drankjes te 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. Je krijgt toegang tot de recepten "Heal all wounds potion", "Cure strong disease potion", "Muscle control potion", "Concentration potion" and "Reroute blood potion", "Cure amnesia".

## Brouw Kruiden Elixers B (2 punten)

Loresheet

(BREW HERBAL ELIXIRS B)

*Vereist: Brouw Kruiden Elixers A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale kruiden elixers te brouwen die niet op jou thuiswereld bekend zijn. 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Healing spit", "Strengthen body potion", "Long lasting strengthen body", "Strengthen will potion" and "Focus potion", "Empathy potion".

## Brouw Kruiden Elixers C (2 punten)

Loresheet

(BREW HERBAL ELIXIRS C)

*Vereist: Brouw Kruiden Elixers B*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde kruiden elixers te 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Healing blood", "Major strengthen body potion", "Anti-magic skin oil", "Major strengthen will potion" and "Major focus potion", "Happyness drink".

## Brouw Magische Elixers B (2 punten)

Loresheet

(BREW MAGICAL ELIXIRS B)

*Vereist: Brouw Magische Elixers A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale magische elixers te brouwen die niet op jou thuiswereld bekend zijn. 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Magical inspiration potion", "Potion of divine connection", "Potion of magic veins", "Divine inspiration potion" and "Inspiration of the magi potion", "Magical skin dye".



## Brouw Magische Elixers C (2 punten)

Loresheet

(BREW MAGICAL ELIXIRS C)

*Vereist: Brouw Magische Elixers B*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde magische elixers te 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Major magical inspiration potion", "Major potion of divine connection", "Major potion of magic veins", "Major divine inspiration potion" and "Major inspiration of the magi potion", "Mirror personality potion".

## Brouw Hallucinerende Elixers B (2 punten)

Loresheet

(BREW HALLUCINOGENS B)

*Vereist: Brouw Hallucinerende Elixers A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale hallucinerende elixers te brouwen die niet op jou thuiswereld bekend zijn. 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Fever potion", "Visions of glowing symbols", "Visions of magic", "Visions of numen" and "Visions of the past", "Relive other potion".

## Brouw Hallucinerende Elixers C (2 punten)

Loresheet

(BREW HALLUCINOGENS C)

*Vereist: Brouw Hallucinerende Elixers B*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde hallucinerende elixers te 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Major fever potion", "Visions of death", "Visions of the zeitgeist", "Visions of present" and "Future visions", "Be other potion".

## Brouw Giffen B (2 punten)

[Loresheet](#)

(BREW POISON B)

*Vereist: Brouw Giffen A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale giffen te brouwen die niet op jou thuiswereld bekend zijn. 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Venom", "Weapon oil", "Mute venom", "Muscle lock venom" and "Agonizing poison", "Sorrow drink".

## Brouw Giffen C (2 punten)

[Loresheet](#)

(BREW POISON C)

*Vereist: Brouw Giffen B*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde giffen te 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. Je krijgt toegang tot de recepten: "Batch of venom", "Major weapon oil", "Confuse venom", "Fatal venom" and "Fatal poison", "Drink of willed death".

## Extra Ambachtsvaardigheden

Verschillende ambachtslieden van verschillende werelden kunnen hun kennis bundelen om methoden te ontwikkelen om zeldzame componenten effectief te verwerken in hun producten. Ambachtslieden die dit geleerd hebben van leermeesters van andere werelden hebben toegang tot onderstaande vaardigheden.

### Ambachts Expertise (1 punt)

(Artificer's Expertise)

*Vereist: 6 punten in Ambachtsvaardigheden*

Je krijgt 2 extra Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om met je vaardigheden meer meesterwerken, of betere meesterwerken te kunnen vervaardigen. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een werkplaats nodig. Je krijgt geen toegang tot extra recepten.

*Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.*

### Wapensmid B (2 punt)

Loresheet

(WEAPONSMITH B)

*Vereist: Wapensmid A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt wapens vervaardigen uit zeldzame componenten. Bij deze vaardigheid ontvang je een loresheet met recepten.

### Pantsersmid B (2 punt)

Loresheet

(ARMOURSMITH B)

*Vereist: Pantsersmid B*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt uitrustingen vervaardigen uit zeldzame componenten. Bij deze vaardigheid ontvang je een loresheet met recepten.

### Werktuigsmid B (2 punt)

Loresheet

(BLACKSMITH B)

*Vereist: Werktuigsmid A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt gereedschappen vervaardigen uit zeldzame componenten. Bij deze vaardigheid ontvang je een loresheet met recepten.

## Houtbewerker B (2 punt)

Loresheet

(CARPENTER B)

*Vereist: Houtbewerker A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt houten voorwerpen vervaardigen uit zeldzame componenten. Bij deze vaardigheid ontvang je een loresheet met recepten.

## Kleermaker B (2 punt)

Loresheet

(TAILOR B)

*Vereist: Kleermaker A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt luxe kledingstukken vervaardigen uit zeldzame componenten. Bij deze vaardigheid ontvang je een loresheet met recepten.

## Juwelier B (2 punt)

Loresheet

(JEWELER B)

*Vereist: Juwelier A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt sieraden vervaardigen uit zeldzame componenten. Bij deze vaardigheid ontvang je een loresheet met recepten.

## Boekbinder B (2 punt)

Loresheet

(BOOKBINDER B)

*Vereist: Boekbinder A*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt boeken en scrolls vervaardigen uit zeldzame componenten. Bij deze vaardigheid ontvang je een loresheet met recepten.

## Meester Ambachtsman (2 punt)

Loresheet

(MASTER CRAFTSMAN)

*Vereist: Ambachtsvaardigheid van niveau B*

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je kunt unieke componenten verwerken in je vervaardigde producten.

Je kunt Meester Ambachtsman slechts 1 maal per craftvaardigheid B aankopen.

## Extra Genezervaardigheden

Magische genezers die kennis over genezing van verschillende werelden combineren kunnen nog effectiever hun vrienden weer oplappen na een gevecht.

### Extra Genezingsmana (1 punt)

(Extra Healing Mana)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Genezingspreuken*

Je krijgt 2 elementaire of spirituele mana extra. Je krijgt geen toegang tot extra spreuken.

*Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.*

### Genezingspreuken C (4 punten)

(Healing Spells C)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Genezingspreuken*

Je krijgt 5 elementaire of spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Discern Diseases and Afflictions, Major Regeneration en Purify Body.

### Immuun voor Giffen (2 punten)

(Immune to Poisons)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Genezingspreuken*

Je bent zelf immuun voor alle giften.

### Immuun voor Ziekten (2 punten)

(Immune to Diseases)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Genezingspreuken*

Je bent zelf immuun voor alle ziekten.

## Extra Magiërvvaardigheden

Het pentagon zorgt voor een sterke connectie met de elementen. Magiërs die dicht bij het pentagon geweest zijn en kennis van verschillende werelden combineren kunnen nog effectiever hun element manipuleren.

### Extra Elementaire mana (1 punt)

(Extra Elemental Mana)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Elementair Genezer- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Magiërspreuken*

Je krijgt 2 elementaire mana extra. Je krijgt geen toegang tot extra spreuken. Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

### Magiërspreuken C - Lucht (4 punten)

(Mage Spells C - Air)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Magiërspreuken en tenminste Lucht B*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Force Field en Break All Enchantments.

### Magiërspreuken C - Metaal (4 punten)

(Mage Spells C - Metal)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Magiërspreuken en tenminste Metaal B*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Aura of Fear en Elemental Bolt.

### Magiërspreuken C - Aarde (4 punten)

(Mage Spells C - Earth)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Magiërspreuken en tenminste Aarde B*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Stoneskin en Imbue Crush.

### Magiërspreuken C - Water (4 punten)

(Mage Spells C - Water)

*Vereist: 12 vaardigheidspunten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheidspunten in Magiërspreuken en tenminste Water B*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Gift of Knowledge en Paralyzing Touch.

### Magiërspreuken C - Vuur (4 punten)

(Mage Spells C - Fire)

*Vereist: 12 vaardigheidspunten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheidspunten in Magiërspreuken en tenminste Vuur B*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Aspect of the Efreet en Incinerate.

### Magiërspreuken C - Hout (4 punten)

(Mage Spells C - Wood)

*Vereist: 12 vaardigheidspunten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheidspunten in Magiërspreuken en tenminste Hout B*

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Primal Rage en Aspect of the Viper.

### Magiërspreuken D - Vernietiging (2 punten)

(Mage Spells D - Destruction)

*Vereist: 16 vaardigheidspunten in Magiërspreuken, waarvan minimaal 4 punten in Magiërspreuken C*

Je krijgt 2 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Wave of Destruction.

### Magiërspreuken D - Dominatie (2 punten)

(Mage Spells D - Domination)

*Vereist: 16 vaardigheidspunten in Magiërspreuken, waarvan minimaal 4 punten in Magiërspreuken C*

Je krijgt 2 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Dominate the Weak.

## Magiërspreuken D - Epidemie (2 punten)

(Mage Spells D - Epidemic)

*Vereist: 16 vaardigheidspunten in Magiërspreuken, waarvan minimaal 4 punten in Magiërspreuken C*

Je krijgt 2 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Epidemic.



## Glyphs Vervaardigen A (1 punt)

Loresheet

(GLYPH CRAFT A)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken **of** Elementaire Genezingspreuken en Read Glyphs*

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.

## Glyphs Vervaardigen B (1 punt)

Loresheet

(GLYPH CRAFT B)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Magiërspreuken **of** Elementaire Genezingspreuken en Glyph Craft A*

Met deze vaardigheid ben je 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.

## Glyphs Meesterschap A (1 punt)

Loresheet

(GLYPH MASTERY A)

*Vereist: 8 vaardigheids punten in Magiërspreuken **of** Elementaire Genezingspreuken en Glyph Craft B*

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.

Met deze vaardigheid kun je een item met maximaal 10 mana imbuen.

Je kunt met deze vaardigheid GEEN spreuken verweven in een voorwerp, noch kun je voorwerpen met een continue durend effect creëren.

## Glyphs Meesterschap B (1 punt)

Loresheet

(GLYPH MASTERY B)

*Vereist: 8 vaardigheids punten in Magiërspreuken **of** Elementaire Genezingspreuken en glyph Mastery A*

Je kunt voorwerpen doordringen met elementaire energie, met een maximum van 20 mana.

Je kunt met deze vaardigheid GEEN spreuken verweven in een voorwerp, noch kun je voorwerpen met een continue durend effect creëren.

## Elementair Imbue Meesterschap (1 punt)

Loresheet

(ELEMENTAL IMBUE MASTERY)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Magiërspreuken **of** Elementaire Genezingspreuken en Glyph Mastery B*

*(Dus Demonologie, Druidisme of Necromancy tellen **NIET** voor deze vereiste mee)*

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen. Per keer dat je deze vaardigheid geleerd hebt, verhoog je je maximum te imbuen hoeveelheid mana met 10.

Zo kun je de hoeveelheid mana die je kunt gebruiken om voorwerpen te doordringen met elementaire energie, verhogen.

Wanneer je deze vaardigheid hebt, ben je als Imbue Meester in staat om spreuken om te zetten in een continu effect in een voorwerp.

Je moet zelf 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 item.

Ook kun je middels deze vaardigheid een vaardigheid, die je zelf machtig bent, dupliceren in een voorwerp. Als die vaardigheid onderdeel van een keten is, moet de drager van het voorwerp wel voldoen aan de prerequisites van desbetreffende vaardigheid.

## Weef Enchantment (2 punten)

Loresheet

(WEAVE ENCHANTMENT)

*Vereist: 4 vaardigheids punten in Magiërspreuken en Glyph Craft B*

Je weeft een benoemde elementair enchantment rondom jezelf met een permanente duratie.

Wanneer je deze vaardigheid neemt, moet je de magiërspreuk vanuit je magiërvaardigheden 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, item, een rang of een power. Wanneer de geweven enchantment wordt opgeheven met de spreuk BREAK 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. Niet alle enchantments zijn te weaven.

## Extra Priestervaardigheden

Priesters die op meerdere werelden komen zien hun godheid of pantheon ook vaak aanbeden worden op andere werelden. Het combineren van die vele inzichten en interpretaties van hun geloof versterkt vaak de relatie met hun godheid waardoor de godheid op hun beurt ze vaak beloont met extra machten.

### Extra Spirituele mana (1 punt)

(Extra Spiritual Mana)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Spiritueel Genezer- en of Priesterspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Priesterspreuken*

Je krijgt 2 spirituele mana extra. Je krijgt geen toegang tot extra spreuken.

*Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.*

### Uitdrijving (1 punt)

(EXORCISM)

*Vereist: Priester A*

Je kan een ceremonie uitvoeren om spirituele invloeden, of de bezetenheid door een ondode, servitar, spirit of een chaos-taint te verwijderen van een persoon of voorwerp. Je moet deze uitdrijving uitvoeren met je eigen spirituele mana. De ceremonie werkt hetzelfde als rituelen van de ritualisme vaardigheid, alleen gebruikt het personage spirituele mana in plaats van spirituele rituelen mana.

### Priesterspreuken C - Purity (4 punten)

(Priest Spells C - Purity)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Priesterspreuken en tenminste Reinheid B*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Holy Bolt en Divine Armour.

### Priesterspreuken C - Wrath (4 punten)

(Priest Spells C - Wrath)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheids punten in Priesterspreuken en tenminste Toorn B*

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Torture en Divine Weapon.

## Priesterspreuken C - Death (4 punten)

(Priest Spells C - Death)

*Vereist: 12 vaardigheidspunten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheidspunten in Priesterspreuken en tenminste Dood B*  
Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Destroy en Septic Weapon.

## Priesterspreuken C - Mind (4 punten)

(Priest Spells C - Mind)

*Vereist: 12 vaardigheidspunten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheidspunten in Priesterspreuken en stap Geest B*  
Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Gift of Wisdom en Spell Shield.

## Priesterspreuken C - Nature (4 punten)

(Priest Spells C - Mind)

*Vereist: 12 vaardigheidspunten in Genezer-, Priester- en/of Magiërspreuken, waarvan minimaal 8 vaardigheidspunten in Priesterspreuken en stap Natuur B*  
Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Barkskin en Disease Blast.

## Priesterspreuken D - Inwijden (2 punten)

(Priest Spells D - Consecrate)

*Vereist: 16 vaardigheidspunten in Priesterspreuken, waarvan minimaal 4 punten in Priesterspreuken C*  
Je krijgt 2 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Miracle of Consecration.

## Priesterspreuken D - Gebedsgenezing (2 punten)

(Priest Spells D - Healing Prayers)

*Vereist: 16 vaardigheidspunten in Priesterspreuken, waarvan minimaal 4 punten in Priesterspreuken C*  
Je krijgt 2 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Miracle of Healing.

## Priesterspreuken D - Toorn van de Goden (2 punten)

(Priest Spells D - Wrath of the Gods)

*Vereist: 16 vaardigheidspunten in Priesterspreuken, waarvan minimaal 4 punten in Priesterspreuken C*

Je krijgt 2 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Wrath of the Gods.

## Runen Vervaardigen A (1 punt)

Loresheet

(RUNE CRAFT A)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken of Spirituele Genezingspreuken en Read Runes*

Je kunt een scroll met runen beschrijven met 1 spirituele 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 runen, een rang, een item 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 runen 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 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.

## Runen Vervaardigen B (1 punt)

Loresheet

(RUNE CRAFT B)

*Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken of Spirituele Genezingspreuken en Rune Craft A*

Met deze vaardigheid ben je in staat om spirituele mana te laten kristalliseren tot een kristal. Voor 5 spirituele mana kun je een spiritueel component maken. Dit component wordt bepaald door de keuze in priesterspreuken en wordt op de loresheet uitgelegd.

Een op deze manier gecreëerd component is een week houdbaar en is niet bruikbaar in een (spiritueel) 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 om 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

## Runen Meesterschap A (1 punt)

Loresheet

(RUNE MASTERY A)

*Vereist: 8 vaardigheids punten in Priesterspreuken **of** Spirituele Genezingspreuken en Rune Craft B*

Je kunt voorwerpen doordringen met spirituele energie, 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 spirituele energie kost je krachten en je kunt dit dus maar een beperkt aantal keer per evenement.

Met deze vaardigheid kun je een item met maximaal 10 mana imbuen.

Je kunt met deze vaardigheid GEEN spreuken verweven in een voorwerp, noch kun je voorwerpen met een continue durend effect creëren.

## Runen Meesterschap B (1 punt)

Loresheet

(RUNE MASTERY B)

*Vereist: 8 vaardigheids punten in Priesterspreuken **of** Spirituele Genezingspreuken en Rune Mastery A*

Je kunt voorwerpen doordringen met spirituele energie, met een maximum van 20 mana.

Je kunt met deze vaardigheid GEEN spreuken verweven in een voorwerp, noch kun je voorwerpen met een continue durend effect creëren.



## Spiritueel Imbue Meesterschap (1 punt)

Loresheet

(SPIRITUAL IMBUE MASTERY)

*Vereist: 12 vaardigheids punten in Priesterspreuken **of** Spirituele Genezingspreuken en Rune Mastery B*

*(Dus Demonologie, Druidisme of Necromancy tellen **NIET** voor deze vereiste mee)*

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen. Per keer dat je deze vaardigheid geleerd hebt, verhoog je je maximum te imbuen hoeveelheid mana met 10.

Zo kun je de hoeveelheid mana die je kunt gebruiken om voorwerpen te doordringen met spirituele energie, verhogen.

Wanneer je deze vaardigheid hebt, ben je als Imbue Meester in staat om een spreuk om te zetten in een continu effect in een voorwerp.

Je moet zelf 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 item.

Ook kun je middels deze vaardigheid een vaardigheid, die je zelf machtig bent, dupliceren in een voorwerp. Als die vaardigheid onderdeel van een keten is, moet de drager van het voorwerp wel voldoen aan de prerequisites van desbetreffende vaardigheid.

## Weef Zegening (2 punten)

Loresheet

(WEAVE BLESSING)

*Vereist: 4 vaardigheids punten in Priesterspreuken en Rune Craft B*

Je weeft een benoemde spirituele enchantment vanuit je priesterspreuken rondom jezelf met een permanente duratie.

Wanneer je deze vaardigheid neemt, moet je de priesterspreuk 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 runen, een rang of een power. Wanneer de geweven enchantment wordt opgeheven met de spreuk BREAK 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. Niet alle enchantments kunnen als weave.

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.

## Extra Ritualistenvaardigheden

### Bloedwede (2 punten)

(WOAD OF BLOOD)

*Vereist: Ritualisme 1*

Je kunt wedes aanbrengen op jezelf en anderen met het bloed van dieren. Iedere bloedwede kost rituele mana om aan te brengen. Het aanbrengen van een wede moet in een ceremonie of ritueel gebeuren en een dergelijke ceremonie duurt minimaal 5 minuten (maar er kunnen meerdere wedes in 1 ceremonie aangebracht worden). 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.

|  |  |
|--|--|
| 1 rituele mana                                 |  |
| Rat  | Immuun voor ziekten; bestaande ziekten blijven. Duratie 1 uur  |
| Wolf   | Immuun voor angst (fear). duratie 1 uur  |
| Uil  | Immuun zijn voor het eerstvolgende geest beïnvloedende effect. duratie 1 uur of tot gebruik.   |
| Os   | Immuun voor strike en slow. duratie 1 uur  |
| Slang  | Immuun voor giften; bestaande giften blijven; duratie 1 uur  |
| Das  | De ontvanger heeft 1 extra hitpoint die niet genezen kan worden; duratie 1 uur.  |
| 2 rituele mana ( <i>vereist Ritualisme 4</i> ) |  |
| Beer   | De eerstvolgende klap van de ontvanger zal met het effect BLAST zijn. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm. Duratie 1 uur of tot gebruik.                                  |
| Hertebok                                       | De ontvanger zal gedurende de duratie van deze woad 4 maal STRIKE slagen mogen doen. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm. Duratie 1 uur of tot op gebruikt.               |
| Everzwijn                                      | De ontvanger heeft 1 extra hitpoint. Duratie 1 uur.  |
| Pauw   | De ontvanger kan 1 keer per 5 minuten het FASCINATE effect veroorzaken door gracieus te dansen en in de eerste zin daarna (zowel ic als oc) uit te leggen dat dat zo werkt; duratie 1 uur. |
| Gordeldier                                     | De ontvanger heeft 1 extra armourpoint. Duratie 1 uur.   |

## Ritueel Leider (2 punten)

(RITUAL LEADER)

*Vereist: Ritualisme 3*

Indien je een ritueel leidt en hier zelf 3 rituele mana in spendeert krijgt het ritueel 7 bonuspunten (vergelijkbaar met 7 mana) als er minstens 3 andere actieve participanten meedoen met het ritueel. Deze personen hoeven niet per se energie te spenderen aan het ritueel maar moeten wel bijdragen aan de symboliek van het ritueel door bijvoorbeeld iets uit te beelden. Je kunt dit 1 keer per dag toepassen voor elke keer dat je deze vaardigheid aankoopt, als je hem meerdere keren tijdens hetzelfde ritueel toepast heb je voor elke toepassing weer 3 extra mensen nodig.

## Puur Ritueel (2 punten)

(PURE RITUAL)

*Vereist: Ritualisme 3*

Als deze vaardigheid gekozen wordt moet er een vorm van energie gekozen worden (wilskracht, spirituele mana, elementaire mana of inspiratie). Indien je een ritueel leidt waar (naast 1 vorm van rituele mana) minstens 3 mana in van alleen deze vorm van energie in gestoken wordt, dan krijgt het ritueel 7 bonuspunten (vergelijkbaar met 7 mana).

Deze vaardigheid werkt niet als spiritueel en elementair door elkaar gebruikt wordt in dit ritueel.

Je kunt dit 1 keer per dag toepassen voor elke keer dat je deze vaardigheid aankoopt. Let op dat elke keer dat je deze vaardigheid aankoopt je opnieuw een vorm van energie kiest. Je kunt ook meerdere keren dezelfde vorm kiezen.

*Deze vaardigheid kan 4 maal gekozen worden, 1 maal voor elke vorm van energie.*

## Cirkel Vinden (1 punt)

(FIND CIRCLE)

*Vereist: Ritualisme 5*

Je kunt na een kort ritueel (zonder cirkel) en het spenderen van 1 rituele mana op zoek gaan naar nabije geschikte rituele plekken waar vervolgens een cirkel getrokken kan worden door jou. Dit gebeurt altijd in overleg met spelleiding en werkt alleen als spelleiders de tijd hebben om ook op deze nieuwe plek rituelen te beoordelen. Het kan daarom ook zijn dat zo een plek slechts tijdelijk is. (spelleider vereist)

## Extra Vechtervaardigheden

Dit zijn vechtervaardigheden die gebruik maken van het combineren van training regimes van verschillende werelden en worden dus meestal alleen onderwezen door leermeesters die op meerdere werelden geweest zijn.

### Extra Wilskracht (1 punt)

(EXTRA WILLPOWER)

*Vereist: 6 punten in Vechtersvaardigheden*

Je krijgt 2 extra willpower per dag. Je hebt geleerd om met je innerlijke kracht meer technieken en acties te kunnen uitvoeren. Je krijgt geen toegang tot extra technieken.

### Kracht B (3 punten)

(STRENGTH B)

*Vereist: Kracht A*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Heavy Blow en Resist Strike.

### Taaigheid B (3 punten)

(TOUGHNESS B)

*Vereist: Taaigheid A*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Poison & Disease Protection en Resist Crush

### Leiderschap B (3 punten)

(LEADERSHIP B)

*Vereist: Leiderschap A*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Inspect Armour en Insight

### Bescherming B (3 punten)

(PROTECTION B)

*Vereist: Bescherming A*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Defensive Stance & Resist Torture

## Berserker B (3 punten)

(Berserker B)

*Vereist: Berserker A*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Rage en Resist Fear

## Militaire training B (3 punten)

(MILITARY TRAINING B)

*Vereist: Militaire training A en Minstens 15 punten in Vechtervaardigheden*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je hebt 1 hitpoint meer.

## Demonologie

De demonoloog is iemand die gespecialiseerd is in het omgaan met servitars van goden. Er zijn demonologen op sommige thuiswerelden te vinden die veel weten over servitars van hun specifieke geloof of pantheon. Maar een demonoloog die op meerdere werelden geweest is en over vele pantheons geleerd heeft beseft zich dat hij de elementale en spirituele kant van het vak kan combineren.

Zo kunnen dergelijke demonologen bijvoorbeeld makkelijker contracten verbreken die aangegaan zijn met servitars en kunnen ze specifieke servitars proberen op te roepen. Deze vaardigheden komt voort uit het feit dat ze de spirituele energieën van servitars kunnen beïnvloeden door middel van de fundamentele bouwblokken van het multiversum, de elementen, te manipuleren.

Je kunt een demonoloog spelen met rituele vaardigheden zonder onderstaande vaardigheid maar een demonoloog die dergelijke kennis combineert heeft onderstaande vaardigheid.

Wanneer je als demonoloog ook Glyphmaster bent, kun je niet de spirituele spreuken op scroll zetten, in een item imbuen, of weaven.

Wanneer je als demonoloog ook Runemaster bent, kun je niet de elementaire spreuken op scroll zetten, in een item imbuen of weaven.

Demonologie op zich, telt niet mee als vaardigheidprerequisite voor het Rune-of-Glyphsysteem.

## Demonologist A (2 punten)

*Vereist: "Priest B - Purity" OF "Mage spell B - Fire"*

De demonoloog kan zijn spreuken van "Fire" casten met Spirituele mana en zijn spreuken van "purity" casten met Elementaire mana. Je krijgt toegang tot de spreuken "Detect Servitar", "Reveal All Servitars" "Break Minor Possession" en "Faustian Deal".

Daarnaast mag een demonoloog de vereisten om "Fire" en "Purity" aan te leren, negeren.

Tot slot krijgt de demonoloog 5 extra punten (vergelijkbaar met 5 energie) voor een ritueel als de demonoloog een ritueel leidt dat als effect heeft:

- \* Een servitar contract verbreken
- \* Een servitar possession verbreken
- \* Een specifieke servitar oproepen
- \* Iemand een servitar maken (kan alleen met toestemming van een godheid uiteraard)
- \* Sommige andere rituelen in overleg met rituele spelleiding

## Demonologist B (4 punten)

*Vereist: "Demonologist A"*

Je krijgt 5 elementaire of Spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Demonic Eye", "Command Servitar", "Banish Servitar" "Smite Servitar", en "Invite Demon".

## Demonologist C (4 punten)

*Vereist: "Demonologist B"*

Je krijgt 5 elementaire of Spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Greater Demonic Eye", "Invite Greater Demon" en "Transfer Contract".

## Druidisme

De druïde is iemand die de natuur aanbid, onderhoud of balanceert en de natuur vaak ziet als entiteit of godheid. Ook is het geloof in reïncarnatie en daarom de cyclus van het leven en dood erg belangrijk. Tot slot heeft een druïde vaak (maar ook lang niet altijd) een hekel aan het inmengen van servitars met de natuurlijke levensloop van stervelingen. Door de gemeenschap waar ze in leven worden ze ook vaak gezien als rechters en verzamelaars van kennis. Druides zijn op vele werelden nogal divers. Maar een druïde die op meerdere werelden geweest is beseft zich dat daar waar druïdisme op sommige werelden gezien wordt als een verbond met het element hout en op andere werelden de natuur vooral als een spirituele entiteit ziet, dat deze prachtig te combineren en balanceren zijn.

Je kunt een druïde spelen met rituele vaardigheden zonder onderstaande vaardigheid maar een druïde die dergelijke kennis combineert heeft onderstaande vaardigheid.

Wanneer je als druïde ook Glyphmaster bent, kun je niet de spirituele spreuken op scroll zetten, in een item imbuen, of weaven.

Wanneer je als druïde ook Runemaster bent, kun je niet de elementaire spreuken op scroll zetten, in een item imbuen of weaven.

Druidisme op zich, telt niet mee als vaardigheidprerequisite voor het Rune-of Glyphsysteem.

## Levens Druidisme A - (2 punten)

*Vereist: "Priest B - Nature" OF "Mage spell B - Wood"*

De druïde kan zijn spreuken van "Wood" casten met Spirituele mana en zijn spreuken van "Nature" casten met Elementaire mana. Je krijgt toegang tot de spreuken "Detect Spirit", "Reveal All Spirits" "Break Minor Possession" en "Create Personal Grove".

Daarnaast mag een druïde de vereisten die nodig zijn voor het hierna aanleren van "Wood" en "Nature" vaardigheden negeren.

Tot slot krijg de druïde 5 extra punten (vergelijkbaar met 5 energie) voor een ritueel als de druïde een ritueel leidt dat als effect heeft:

- \* Een onnatuurlijke invloed van een plek verwijderen
- \* Het ecosysteem, als in balans tussen leven en dood bij planten en dieren beïnvloeden
- \* Te reizen van Grove naar Grove
- \* Sommige andere rituelen in overleg met rituele spelleiding



## Doods Druidisme A - (2 punten)

*Vereist: "Priest B - Death" OF "Mage spell B - Metal"*

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als de levens druidisme vaardigheid maar overal waar "Nature" staat kun je dit vervangen met "Death" en overal waar "Wood" staat kun je dit vervangen met "Metal".

## Druidisme B (4 punten)

*Vereist: "Life druidism A" OF "Death druidism A"*

Je krijgt 5 Elementaire of Spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Detect Impurity", "Reveal All Impurities", "Protection of the Grove" en "Invite Nature Spirit".

## Druidisme C (4 punten)

*Vereist: "Druidism B"*

Je krijgt 5 Elementaire of Spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Grove Meditation", "Restore the Cycle" en "Invite Avatar of the Cycle".

## Necromantie

De Necromancer is iemand die de dood probeert te ontvluchten door op onnatuurlijke wijze personen in een semi-levende staat te behouden. Dat geeft ze ook veel kennis over de dood. Hoe ze dit klaarspelen (en hoe de sociale omgeving hierop reageert) is op vele werelden nogal divers. Sommige necromancers manipuleren hun eigen primaire bouwstenen en anderen gebruiken (vaak verboden) spirituele kennis van goden met een affiniteit met de dood. Maar een necromancer die op meerdere werelden geweest is beseft zich dat een combinatie van die twee methoden pas echte macht over de dood oplevert.

Je kunt een necromancer spelen met rituele vaardigheden zonder onderstaande vaardigheid maar een necromancer die dergelijke kennis combineert heeft onderstaande vaardigheid.

Wanneer je als necromancer ook Glyphmaster bent, kun je niet de spirituele spreuken op scroll zetten, in een item imbuen, of weaven.

Wanneer je als necromancer ook Runemaster bent, kun je niet de elementaire spreuken op scroll zetten, in een item imbuen of weaven.

Necromancy op zich, telt niet mee als vaardigheidprerequisite voor het Rune-of-Glyphsysteem.

### Necromancer A (2 punten)

*Vereist: "Priest B - Death" OF "Mage spell B - Metal"*

De necromancer kan zijn spreuken van "Metal" casten met Spirituele mana en zijn spreuken van "Death" casten met Elementaire mana. De necromancer krijgt ook toegang tot de spreuken "Detect Undead", "Reveal all Undead", "Break Minor Possession", "Create Zombie" en "Minor Reconstruct".

Daarnaast mag een necromancer de vereisten om "Metal" en "Death" aan te leren, negeren.

Tot slot krijg de Necromancer 5 extra punten (vergelijkbaar met 5 energie) voor een ritueel als de Necromancer een ritueel leidt dat als effect heeft:

- \* Iemand ondoed maken
- \* Het "leven" van een ondode in stand houden
- \* Spreken met lang dode wezens (soms zelfs zonder dat hun lichaam aanwezig is)
- \* Het dodenrijk betreden
- \* Sommige andere rituelen in overleg met rituele spelleiding

### Necromancer B (4 punten)

*Vereist: "Necromancer A"*

Je krijgt 5 Elementaire of Spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Reconstruct", "Chilling Fear", "Bone Armour" en "Invite Spirit of the Dead".

### Necromancer C (4 punten)

*Vereist: "Necromancer B"*

Je krijgt 5 Elementaire of Spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Ghostly Shackles", "Unholy Bolt" en "Invite Ancestor".

## Verkorte Lijst van de Belangrijkste Calls

|                        |   |
|------------------------|---|
| Hit                    | 1 schade  |
| Blast                  | 3 schade  |
| Crush                  | 5 schade  |
| Destroy                | 10 schade   |
| Fatal                  | Alle HP weg en gelijk stervende   |
| Break enchantment      | Haalt genoemde enchantment of enchantment naar ontvangers keuze weg                 |
| Break all enchantments | Haalt alle enchantments van de ontvanger weg  |
| Command                | 5 min. Je voert een opdracht van 5 woorden zo goed mogelijk uit; schade heft dit op |
| Confuse                | 30 sec. verward; schade heft dit op; je kunt niet aanvallen of verdedigen           |
| Curse Life             | Je kunt geen HP meer genezen. Je blijft stervende ook al is de fatal genezen        |
| Dominate               | 5 min. volledig overgenomen wil en lichaam; je doet alles wat de ander je opdraagt  |
| Fascinate              | Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 5 min, 2 sec. onderbreking, of schade     |
| Fear                   | Je bent bang en wil weg van de oorzaak; duurt 30 sec; schade heft dit op            |
| Freeze                 | Je kunt niet bewegen zolang de gebruiker freeze herhaalt; maximaal 30 sec.          |
| Incite Aggression      | 5 min. ben je agressief van aard en zul je ruzie zoeken; schade heft dit op         |
| Mute                   | 30 sec. niet in staat te incanteren voor spreuken gebruik of je stem te gebruiken   |
| Paralyze               | 5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond                                    |
| Shatter                | verlies 6 van zijn armourpoints   |
| Slow                   | 5 min. Je bent niet in staat te rennen  |
| Sleep                  | 5 min. slapen. Schade wekt je. Na 30 sec. word je na 10 sec. geschud wakker         |
| Strike                 | 2 meter achteruit en liggen, géén schade tenzij met wapen                           |
| Torture                | 30 sec. intense pijn, kunt niets behalve krijsen                                    |
| Poison                 | Voorgaande call kan niet regulier genezen/weggehaald worden en wordt permanent      |
| Disease                | Voorgaande call kan niet regulier genezen/weggehaald worden en wordt permanent      |
| Mass ...               | Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort                           |
| No Effect              | Voornoemde call heeft geen zichtbaar resultaat                                      |