

# Regelsysteem

## *Personages*



© Charm levend rollenspel vereniging 2013.

Het regelsysteem kan de komende evenementen worden bijgeschaafd. Er zullen wellicht klassen, spreuken, vaardigheden bijkomen en/of komen te vervallen. De regelcommissie houdt zich het recht voor om zonder opgaaaf van reden de regels te veranderen. Mensen die hierdoor benadeeld worden, kunnen contact opnemen met de regelcommissie ([regelcommissie@charmlive.nl](mailto:regelcommissie@charmlive.nl)).

Laatste update: december 2013

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	2
Inleiding .....	4
1. Nieuwe personages .....	5
Uitgangssituatie voor nieuwe personages.....	5
Ervaringspunten.....	5
2. Het leermeestersysteem .....	6
Leermeester worden .....	6
3. Rassen .....	8
Elfen.....	8
Dwergen.....	8
Groenhuiden .....	9
Beestlingen .....	9
Mensen.....	10
Halflingen en bastaarden .....	10
4. Klassen .....	12
Alchemist.....	12
Avonturier.....	12
Dief .....	12
Moordenaar.....	13
Krijger.....	13
Priester .....	13
Runensmid .....	14
Sjamaan .....	14
Tovenaar .....	14
Voorvechter .....	15
Woudloper .....	15
5. Alchemie, grondstoffen en elementen .....	16
Alchemie.....	16
Kruiden mengen .....	16
Grondstoffenkennis .....	17
Het zoeken van grondstoffen .....	17
Overzicht van vaardigheden .....	20
6. Spirituele magie .....	22
Het Gebedensysteem .....	22
Het Pantheon van Auros .....	23
De Goden van de Dag .....	23
De Goden van de Nacht .....	24
7. Elementaire magie .....	25
Het magiesysteem.....	26
Runenmagie .....	27
8. Vaardigheden .....	28
Wapenvaardigheden .....	28
Bepantsering vaardigheden.....	29

Gevechtsvaardigheden.....	31
Ambachten.....	33
Magische & priesterlijke vaardigheden.....	39
Algemene kennisvaardigheden.....	42

## Inleiding

Het Charm regelsysteem is bedoeld om het rollenspel op Charm te ondersteunen. In dit systeem wordt uitleg gegeven over de algemeen geldende regels voor het spelen op een LARP-evenement van Charm, het samenstellen van een personage, plus een omschrijving van de rassen, klassen en vaardigheden waaruit je kunt kiezen.

Dit regelsysteem maakt onderdeel uit van een set. Dit document is een naslagwerk om personages te maken. Er is ook een document met de algemene regels die iedereen moet kennen: de basis-regels. Zorg er voor dat je dat document gelezen hebt voordat je een personage gaat maken. Tenslotte staan in de documenten *Magiërsspreuken* en *Priesterspreuken* alle spreuken vermeld die je in het spel kunt tegenkomen. Lees deze ook even door om te weten hoe je hierop moet reageren.

### Het insturen van een personage

Voorafgaand aan een evenement dien je je personage samen te stellen en dit tijdig op te sturen naar de secretaris ([secretaris@charmlive.nl](mailto:secretaris@charmlive.nl)). Hiervoor heb je bij de bevestiging van je deelname een template, een zg. CPK (Charm Personage Kaart), ontvangen. Maar je mag je vaardigheden ook in een ander document zetten en opsturen. De secretaris vult je CPK dan voor je in.

Na afloop van ieder evenement mag je de vaardigheden, spreuken en gebeden van je personage ophogen of aanvullen. Stuur je wensen of geupdate CPK voorafgaand aan het evenement naar de secretaris, om lange wachtrijen op het evenement zelf te voorkomen.

Heb je vragen over het maken of ophogen van je personage, dan kun je altijd contact opnemen met de secretaris.

Naast het kiezen van je vaardigheden, bedenk je ook een achtergrond voor jouw personage. Waar kom je vandaan, wie is je familie, wat zijn je karaktertrekken, waarom ben je hier, etcetera. Als je wilt, kun je deze achtergrond vooraf opsturen naar de verhaalcommissie ([verhaalcommissie@charmlive.nl](mailto:verhaalcommissie@charmlive.nl)), zodat je achtergrond mogelijk in het verhaal verwerkt kan worden. Helaas is dit niet altijd mogelijk, maar we trachten dit zo veel mogelijk te doen. Hoe eerder we je achtergrond binnen hebben, hoe meer kans dat we er plot omheen kunnen schrijven!

## 1. Nieuwe personages

Bij het maken van een nieuw personage kies je eerst een ras en klasse. Op basis van deze gegevens krijg je een aantal vaardigheden toebedeeld. Daarnaast kun je ook nog een bepaald aantal vaardigheden vrij uitkiezen.

### *Uitgangssituatie voor nieuwe personages*

Beginkapitaal:	15 brons
Aantal levenspunten per locatie:	3
Aantal te kiezen basisvaardigheden:	5
Extra vaardigheid:	Spreek taal, <ras>

Let op: bovengenoemde aantallen levenspunten wijken af voor bepaalde rassen en klassen. Ook zijn voor sommige rassen en klassen een of meer van de basisvaardigheden reeds bepaald, of krijg je er gratis één extra, of mag je juist eentje minder kiezen.

Bij het creëren van je personage hoeft je dus geen vaardigheidspunten uit te geven; deze ontvang je pas na het overleven van een evenement.

De extra taalvaardigheid betreft je moedertaal, oftewel de taal van je ras. Indien je geen mens of bastaard bent, mag je daarnaast (optioneel) ook gratis de vaardigheid 'Spreek taal, common' erbij nemen. Wil je ook andere talen spreken, dan vallen deze onder de 5 basisvaardigheden of moet je hier later vaardigheidspunten aan besteden.

### *Ervaringspunten*

Na elk overleefd weekendevenement krijg je 12 ervaringspunten (4 ervaringspunten voor een baravond), waarmee je aanvullende vaardigheden, gebeden en/of spreuken kunt uitkiezen, tenzij een leermeester verplicht is om deze vaardigheid te kunnen nemen. Deze vaardigheden zullen in het spel behaald moeten worden.

Tijdens het evenement zelf kun je ook bepaalde dingen leren van leermeesters. Hierdoor hoeft je slechts de helft van het benodigde aantal ervaringspunten te betalen voor die vaardigheid, gebed en/of spreuk.

## 2. Het leermeestersysteem

Voor enkele vaardigheden is het vinden van een leermeester verplicht. Echter, wanneer een leermeester gevonden wordt voor een bepaalde vaardigheid waarvoor dat niet verplicht is, kan ook die vaardigheid in het spel geleerd worden, zodat hier minder punten aan uitgeven hoeven te worden.

Elke vaardigheid waarvoor een leermeester nodig is, moet je voor de volle punten kopen. Als voor een vaardigheid geen leermeester noodzakelijk is en je deze van een leermeester leert (speler of figurant), mag je deze voor de helft van de punten kopen.

Beginnende personages hoeven geen rekening te houden met of er al dan niet een leermeester verplicht is voor het leren van een vaardigheid. Er wordt vanuit gegaan dat het personage voor die vaardigheden in het verleden les van een leermeester heeft gehad.

### *Leermeester worden*

Als speler kun je na verloop van tijd leermeester worden in de vaardigheden die je zelf geleerd (gekocht) hebt. Als je 3 volledige evenementen gespeeld (overleefd) hebt met een bepaalde vaardigheid, ben je zo bekwaam geworden dat je hierin leermeester kunt worden en deze vaardigheid aan andere spelers kunt leren. Op je CPK wordt dit genoteerd door middel van het *level* van de vaardigheid; je begint op level 0 en na ieder weekendevenement stijgt dit met 1 punt. Als het level van je vaardigheid op 3 staat kun je leermeester worden.

Een keer per evenement kun je er voor kiezen om leermeester te worden in een bepaalde vaardigheid (LM1), of je leermeesterschap een niveau op te hogen (LM2 enz.). Dit kost geen vaardigheidspunten. Als je voorafgaand aan een nieuw evenement geen gebruik maakt van de mogelijkheid om (een betere) leermeester te worden dan is je kans echter vervlogen; het is niet mogelijk om leermeesterschap 'op te sparen', en bijvoorbeeld een evenement later in twee vaardigheden tegelijk leermeester te worden.

Als leermeester mag je per evenement één vaardigheid leren aan een andere speler. Je 'niveau' leermeesterschap bepaalt aan hoeveel spelers je deze vaardigheid mag leren. Niveau 1 betekent dat je 1 persoon les mag geven, niveau 2 dat je 2 mensen les mag geven, etc. Hier is geen limiet aan. Als je in meerdere vaardigheden leermeester bent, dan mag je per evenement maar in 1 vaardigheid onderwijzen. Wanneer de andere speler zijn training heeft voltooid ontvangt de leermeester 1 ervaringspunt, ongeacht het aantal spelers dat les hebben gehad.

*Voorbeeld: Speler Jantje begint met de volgende vaardigheden: woudlopen, gidsen, basis kruiden mengen, spreken met dieren. Na drie evenementen beheerst hij al deze vaardigheden volledig. Hij kiest ervoor om dan leermeester 'spreken met dieren te worden (LM1).*

*Na evenement 4 wil hij ook leermeester woudlopen worden (LM1).*

*Op evenement 5 kan hij dus OF iemand leren woudlopen OF iemand leren spreken met dieren.*

*Na evenement 5 kiest hij er voor om zijn leermeesterschap woudlopen met 1 leerling uit te breiden (LM2).*

*Op evenement 6 kan hij dan dus 2 spelers leren woudlopen of 1 speler leren spreken met dieren.*

Het leren van een vaardigheid aan andere spelers gaat **altijd** in overleg met de spelleiding. Je moet

dit dus voor of tijdens het evenement melden.

Let op: Je kunt geen leermeester worden in de vaardigheid extra magie- of gebedspunten.

### **3. Rassen**

De beschrijving van de rassen hieronder is een samenvatting die vooral bedoeld is om te helpen bij het kiezen van je vaardigheden. Hierin zijn ook alleen de rassen opgenomen die je als speler kunt kiezen. Voor het uitwerken van de achtergrond en het karakter van je personage kun je op de website meer informatie vinden over alle rassen die op Auros voorkomen. Heb je aanvullende vragen of eigen ideeën, dan mag je altijd contact opnemen met de verhaalcommissie (verhaalcommissie@charmlive.nl).

#### ***Elfen***

De elfen zijn samen met de dwergen de oudste inwoners van Auros, volgens de legendes als eerste geschapen door de Goden van de Dag. Elfen staan bekend om hun lange levensduur; ze sterven niet van ouderdom maar op een moment dat ze voelen dat hun leven voltooid is. Meestal gebeurt dat pas na zo'n 800 jaar. Door hun lange levensduur zijn ze over het algemeen wijzer en bedachtzamer dan korter levende rassen.

Uiterlijk lijken elfen veel op mensen, al zijn er enkele kleine verschillen. De meest opvallende daarvan zijn hun puntige oren. Minder opvallend is hun slankere, gracieuze lichaamsbouw en ietwat scherpere gelaatstreken. De elfen hebben een grote affiniteit met het element lucht.

Elfen zijn een veranderlijk ras; zij passen zich zowel in gedrag als in uiterlijk aan aan de omstandigheden waar ze leven. Zo hebben zich over de eeuwen heen meerdere subrassen gevormd. Van deze subrassen zijn er momenteel zes te kiezen voor spelers, elk met een affiniteit voor een of meerdere goden: de windelfen (Helena), de zonne-elfen (Aurora), de maanelfen (Radon), de woudelfen (Manos), de ivoren elfen (Helos) en de bloedelfen (alle goden van de nacht). Keuze voor een subras heeft bij elfen geen gevolgen voor de vaardigheden die je krijgt.

*Raskenmerken:* Vanwege hun lange levenservaring mogen elfen aan het begin van het spel 1 extra vaardigheid kiezen. Hun tengere lichaamsbouw betekent echter dat zij 1 levenspunt per locatie minder krijgen.

#### ***Dwergen***

Net als de elfen claimen ook de dwergen tot de twee eerste rassen te horen die geschapen werden door de Goden van de Dag. Volgens diezelfde legende hielden de Goden zich daarna nog lang met de elfen bezig, maar werden de dwergen grotendeels aan hun eigen lot overgelaten. Dat verklaart volgens sommigen het eigenzinnige karakter van de dwergen, evenals het feit dat de dwergen geen subrassen kennen.

De meeste dwergen zijn een goede kop kleiner dan mensen. Dat heeft waarschijnlijk te maken met het feit dat hun leven zich grotendeels ondergronds afspeelt, in steden uitgehouwen in de rotsen. Ze hebben een sterke band met het element aarde en zijn mede daardoor meesters in de mijnbouw en smeedkunst.



In spierkracht en uithoudingsvermogen zijn dwergen sterk in het voordeel ten opzichte van de meeste andere rassen. Ook leven ze langer, maar niet zo lang als elfen. Een dwerg wordt meestal tussen de 400 en 600 jaar oud. Dwergen zijn het enige ras dat runenmagie kan beoefenen, alhoewel ze ook andere magiesoorten machtig zijn. Ze aanbidden vooral de Goden van de Dag.

*Raskenmerken:* De zware lichaamsbouw van dwergen zorgt ervoor dat ze 1 levenspunt per locatie meer krijgen. Daarnaast zijn ze verplicht om de vaardigheid 'mijnwerken', 'smeden' of 'waarde schatten' te kiezen, vanwege het grote belang dat hun samenleving hier aan hecht. Dwergen die een vaardigheid kiezen om mineralen mee te zoeken, krijgen hier een +1 bonus op.

## **Groenhuiden**

Het verhaal wil dat de groenhuiden geschapen zijn door Goden van de Nacht uit de creatie van de elfen. Hun naam danken ze aan hun overwegend groene huid, al zijn er ook individuen die meer bruin of grijs van tint zijn. De groenhuiden zijn onder te verdelen in vier subrassen, die sterk onderling van elkaar verschillen: de dominante orks, de kleine gehaaide goblins, de grote, rustige ogres en de sterke maar wat trage trollen.

De groenhuiden hebben een sterke affiniteit met het element vuur en zijn mede daardoor oorlogszuchtig aangelegd. Ze leven op graslanden en steppes in gemengde stammen, waarin verschillende soorten groenhuiden elk hun eigen plek kennen. De cultuur van alle groenhuiden is gebaseerd op bewezen kracht. Degene die de meeste kracht heeft laten zien is het machtigst. Dit kan de kracht zijn van een persoon, maar ook de kracht van een stam of een ras. Hun geloof draait met name om de Goden van de Nacht.

De meeste groenhuiden kunnen in principe net zo lang leven als een mens, al halen de meesten dat niet. Voor ouderdom en zwakte is geen plek binnen de stammen, dus zoeken veel groenhuiden een passend einde (meestal in de strijd) voordat ze beginnen af te takelen. Trollen vormen een belangrijke uitzondering hierop: vanwege hun trage metabolisme worden ze makkelijk 100 tot 150 jaar voordat ze tekenen van ouderdom beginnen te vertonen.

*Raskenmerken:* Vanwege de voortdurende strijd om de macht zijn orken, ogres en trollen een stuk sterker dan de meeste rassen. Dat levert hen 1 levenspunt extra per locatie op. Tegelijkertijd hebben ze minder tijd om zich te ontwikkelen, waardoor ze 1 vaardigheid minder mogen kiezen. Voor goblins geldt precies het omgekeerde: omdat ze weten dat ze de machtsstrijd toch niet kunnen winnen, doen ze er niet aan mee. Daardoor hebben ze 1 levenspunt per locatie minder, maar krijgen ze een vaardigheid meer.

## **Beestlingen**

Zoals de groenhuiden werden geschapen uit de elfen, vertelt de overlevering dat de Goden van de Nacht de beestlingen maakten uit de dwergen. Beestlingen zijn mensachtige wezens met sterk dierlijke trekken, zowel in uiterlijk als gedrag. Er zijn zes subrassen bekend: fauns (geitachtigen), feline (katachtigen), lupine (wolfachtigen), saurussen (reptielachtigen), skaven (ratachtigen) en ursine (beerachtigen).

Voor de meeste beestlingen geldt dat ze zich het liefst afzijdig houden van de beschaafde wereld. Ze willen weinig met andere rassen te maken hebben, zelfs niet met andere beestlingen. Daardoor hebben ze vaak hun eigen leefgebieden, waar ze zeer territoriaal over zijn. Beestlingen leven meestal in kleine groepen, of in een soort familieverband. Ze worden doorgaans even oud als mensen. Ze staan het dichtst bij het element water en aanbidden nog steeds vooral de Goden van de Nacht.

De lupines en faunen staan het dichtst bij de natuur en leven een nomadisch bestaan, waarbij de lupines zich zelfs niet eens om landsgrenzen bekommeren. Ursine en saurussen hebben vaak wel een vaste verblijfplaats, meestal in kleine dorpen. De feline zijn het meest geciviliseerd en kennen van de beestlingen de grootste steden. Skaven daarentegen wonen vooral op plekken waar andere rassen of volken niet durven of willen wonen, zoals in de riolen onder grote steden of diep in de woestijn.

*Raskenmerken:*

Fauns en lupines krijgen verplicht de vaardigheid woudlopen.

Feline hebben 1 levenspunt per locatie minder, maar krijgen de vaardigheid ontwijk gratis als extra vaardigheid.

Saurussen hebben als bijzondere eigenschap dat ze onder water kunnen ademen.

Skaven hebben 1 levenspunt per locatie minder, maar zijn immuun voor ziektes (basis).

Ursine hebben 1 levenspunt per locatie meer, maar moeten een keer verplicht de vaardigheid razernij kopen.

## ***Mensen***

Nadat de Goden van de Dag de dwergen en elfen schiepen en de Goden van de Nacht de groenhuiden en de dwergen, ontstond volgens de legende de Eerste Rassenoorlog. Deze werd uiteindelijk beëindigd door ingrijpen van de Oergoden zelf, Chronos en Caila. Zij schiepen een vijfde ras om een nieuwe balans te brengen in de wereld: de mens.

Waar elk ras zijn sterke en zwakke punten heeft, zit de mens er precies tussenin. Mensen leven niet zo lang als de elfen of dwergen, en zijn minder sterk dan orken en minder sluw dan beestlingen. Daar staat tegenover dat ze van nature nauwelijks gebonden zijn aan geloof, elementen of tradities. Ze hebben affiniteit met alle magische stromingen en binnen hun leefgemeenschappen is ruimte voor alle religies. De mens is daarmee het meest divers van alle rassen.

*Raskenmerken:* geen bijzonderheden.

## ***Halflingen en bastaarden***

De mens is het enige ras dat in staat is om zich met andere rassen voort te planten. Zo kunnen halfelfen, halfdwerfen, halfgroenhuiden en halfbeestlingen ontstaan. Zulke halflingen zien er meestal overwegend menselijk uit, maar wel met subtiele kenmerken van de andere ouder. Halflingen zijn altijd onvruchtbaar en kunnen dus zelf geen kinderen krijgen. Vaak hebben ze moeite om te aarden in de gemeenschap waar ze opgegroeid zijn, als ze daar al niet worden uitgestoten.

De verschillende subrassen kunnen onderling wel kinderen krijgen. Combinaties tussen bijvoorbeeld windelf en maanelf, of feline en ursine, zijn dus mogelijk. Een kind uit zo'n verbond wordt een bastaard genoemd. Bastaarden nemen echter meestal voor 95% het uiterlijk en de specifieke karaktertrekken van het oorspronkelijke moederras over. De goddelijke magie die gebruikt is voor de creatie van de verschillende rassen zorgt er zo voor dat de subrassen hun zuiverheid behouden.

Bastaarden zijn wel vruchtbaar en kunnen gewoon kinderen krijgen, al worden ook zij vaak niet voor vol aangezien in hun leefgemeenschap.

*Raskenmerken:* Halflingen hebben buiten hun onvruchtbaarheid geen bijzondere raskenmerken. Bastaarden hebben dezelfde raskenmerken als hun moederras.

## 4. Klassen

Wanneer je besloten hebt wat voor ras je gaat spelen, is het verder van belang dat je een basisklasse voor je personage kiest. Deze basisklassen zijn een soort kant-en-klare pakketjes die het idee van een bepaalde klasse geeft doordat een aantal vaardigheden verplicht zijn. Een tovenaar heeft van zijn meester natuurlijk de grondbeginselen van de magie geleerd en de strijder heeft door trainen al vaardigheden met wapens verkregen.

### *Alchemist*

Wie op zoek is naar zalven, dranken en andere mengsels klopt aan bij de Alchemist. Variërend van apothekers tot gekke geleerden, brengt de alchemist een groot deel van zijn tijd door met experimenteren met alles wat hij ziet. Grondstoffen (plantaardig, mineraal en dierlijk) worden uit elkaar geplozen tot hun meest basale elementen, waaruit de alchemist (soms met gevaar voor eigen en andermans leven) weer nieuwe mengsels maakt. Een graag gezien persoon, maar het liefst van een afstandje.

*Verplichte vaardigheden:* Grondstoffenkennis basis, alchemie basis, lezen/schrijven, abacologie.

*Extra vaardigheid:* Omdat alchemisten hun hele leven hebben toegewijd aan het zoeken en manipuleren van grondstoffen krijgt de alchemist grondstoffenkennis, gevorderd extra.

### *Avonturier*

De Avonturier is waarlijk vrij. Hij gaat zijn eigen gang en leeft vaak op de rand van de maatschappij. Soms overtreedt hij de wet, maar zolang hij niet te opvallend bezig is, wordt hij meestal met rust gelaten. Naast de “echte” avonturier bevat deze klasse ook alle karakters die niet binnen de andere klassen passen, bijvoorbeeld een rondreizende handelaar, kok, genezer, dokter, of heks. De specifieke achtergrond van een avonturier blijkt uit de keuze van zijn vaardigheden.

*Verplichte vaardigheden:* geen

### *Dief*

Dieven worden gemeden, nagewezen en zelden de rug toegekeerd. Hun voornaamste eigenschap is zo min mogelijk opvallen, want als ze dat wel doen, gaan de gerechtelijke instanties vragen stellen en arrestaties plegen. In andere culturen reageren de personen wellicht op andere wijze op dieven.

*Verplichte vaardigheden:* wapenvaardigheid klein en 2 van de volgende: zakkenrollen, waarde schatten, sloten openen.

## **Moordenaar**

*Moordenaar is geen beginklasse! Wanneer je dit wil gaan spelen, neem dan contact op met de verhaalcommissie.*

De meeste Moordenaars zijn verenigd in een heel strak gecoördineerd gilde afkomstig van een geheimzinnig eiland. Moordenaars die niet bij het gilde aangesloten zijn, worden niet alleen door de wet gezocht maar ook door het gilde zelf.

*Verplichte vaardigheden:* Moorden niveau 1, vermommen, wapenvaardigheid klein.

## **Krijger**

De Krijger is vaak getraind in het hanteren van allerlei soorten wapens, maar kan tenminste met 1 type wapen omgaan. Daarnaast kan hij met een schild omgaan. Meestal is een krijger als soldaat ingelijfd bij het leger of is hij aangesloten bij een kring van huurlingen. Soms gaan zijn ambities verder en wordt hij opgenomen in een ridderorde.

*Verplichte vaardigheden:* 1 wapenvaardigheid naar keuze, plus 'schild' (schildgrootte naar keuze) óf een tweede wapenvaardigheid (let op; om beide wapens *tegelijk* te kunnen gebruiken, moet je ook de vaardigheid 'links- en rechtshandigheid' nemen!).

*Extra vaardigheid:* Om het dragen van een harnas te bevorderen, krijgt elke krijger die een harnasvaardigheid koopt, een extra harnasniveau gratis. Dus als je 'harnas, leer' koopt, krijg je 'harnas, maliënkolder' er gratis bij.

## **Priester**

Priesters kunnen zich toelagen op één specifieke godheid en kunnen dan in de loop der tijd toegang krijgen tot hogere gebeden en rituelen. Het is ook mogelijk om ofwel de Goden van de Dag danwel de Goden van de Nacht te dienen. Men mag dan van alle vier de goden gebeden leren van het basisniveau; echter men kan nooit verder komen dan dit niveau. Wanneer later in het spel alsnog voor een specifieke godheid gekozen wordt, verliest men alle gebeden van de andere Goden, maar komen de ervaringpunten die daaraan besteed waren vrij voor gebeden naar die specifieke Godheid.

Voor een beschrijving van de soorten gebeden, zie het gebedensysteem.

*Verplichte vaardigheden:* Spirituele magie basis, Spirituele geschriften lezen en schrijven  
*Aantal te kiezen gebeden:* 3 (1 vanuit de vaardigheid basis spirituele magie en 2 startspreuken)  
*Gebedspunten:* 6 (2 vanuit de vaardigheid spirituele magie basis en 4 startgebedspunten)

## ***Runensmid***

Als dwergen magiegebruiker kun je kiezen tussen twee soorten magie. Je kunt als tovenaar door het leven gaan, maar je kunt ook een runensmid worden. Een runensmid smeedt runen op metalen voorwerpen, waardoor deze voorwerpen magische krachten krijgen. Als de runen aangesproken worden door een persoon, gaat de magie zijn werk doen en zal de rune verdwijnen. Runen kunnen aangevuld worden met element-runen. Voor een beschrijving van de soorten runen, zie het magiesysteem.

*Verplicht ras:* Dwerg  
*Verplichte vaardigheden:* Runensmeden basis, smeden  
*Aantal basisrunen:* 3 (1 basisrune vanuit de vaardigheid basis runensmeden en 2 startrunen.)  
*Max. te smeden runen per dag:* 10

## ***Sjamaan***

De Sjamaan voelt zich thuis op de plekken die door de meeste anderen als 'wildernis' worden afgedaan. Vooral het woud met haar bloemen en planten kent voor de sjamaan nog maar weinig geheimen. Als geen ander weet hij de bloemen en planten te gebruiken voor de meest uiteenlopende, praktische toepassingen. Soms is het een kwestie van kauwen op een blad of wortel, een andere keer moeten vreemde rituelen worden uitgevoerd. Doordat de sjamaan veel tijd doorbrengt in de bossen om meer kennis en kruiden te vergaren kan hij overkomen als een eenling, hij is echter een graag gezien persoon in tijden van ziekten en plagen.

*Verplichte vaardigheden:* Woudlopen, kruiden mengen basis, spreken met dieren  
*Extra vaardigheid:* Omdat sjamanen hun hele leven hebben toegewijd aan het zoeken en bestuderen van kruiden, krijgt de sjamaan kruiden mengen gevorderd extra.

## ***Tovenaar***

De tovenaar is iemand die aanleg heeft voor het beïnvloeden en gebruiken van de magiestromen. Een jarenlange studie is hiervoor noodzakelijk. Het is mogelijk om zich in één bepaald element te specialiseren en hogere spreuken/rituelen te leren. Alle rassen kunnen zich bekwamen in alle soorten magie tot basisniveau. De elementaire scholen zijn verder rasafhankelijk (een elf kan bijv. alleen verder komen in de luchtmagie).

Een mens kan zich specialiseren op één soort elementaire magie (tot gevorderd niveau). Algemene elementaire magie mag de mens tot expert niveau leren. Wanneer een tovenaar zich gespecialiseerd heeft in een bepaald element, kan deze zich niet verder bekwamen in een ander element.

Voor een beschrijving van de soorten magie en de rasafhankelijkheden, zie het magiesysteem.

*Verplichte vaardigheden:* Basis elementaire magie, magisch schrift lezen en schrijven.  
*Aantal te kiezen spreuken:* 3 (1 behorend bij de vaardigheid basis elementaire magie en 2 startspreuken.)  
*Magiepunten:* 6 (2 behorend bij de vaardigheid basis elementaire magie en 4 begin-magiepunten)

### ***Voorvechter***

Er wordt gezegd dat elke Godheid minimaal één voorvechter verkiest uit zijn volgelingen. Zij kunnen beschikken over Goddelijke gaven.

*Deze klasse moet in het spel verworven worden.*

### ***Woudloper***

De woudloper is een eenling die uitstekend voor zichzelf kan zorgen. Hij kent de wildernis door en door en kent haar gevaren. Soms verhuurt hij zijn diensten aan het leger of aan een handelaar. Door zijn kennis van het terrein is hij bijzonder nuttig in een gevecht of tijdens een zoektocht in het bos. Tevens kan hij als enige mensen gidsen door het bos of ander ruig gebied. Deze vaardigheid zal hij niet zomaar aan iemand leren zonder goede reden.

*Verplichte vaardigheden:* Woudlopen en gidsen, en 1 van de volgende: kruiden mengen basis, jagen, spreken met dieren.

## 5. Alchemie, grondstoffen en elementen

Grondstoffen zijn natuurlijke bronnen, onderverdeeld in *kruiden* (inclusief bloemen en planten), *mineralen* (ertsen en edelstenen) en *dierlijke delen*. Grondstoffen vergaan na twee evenementen (na de eerste uitcheck krijg je ze het volgende evenement terug, na de tweede uitcheck gaan ze terug naar de voorraad van de spelleiding).

Alle typen grondstoffen kunnen door een alchemist verwerkt worden, wat tot spectaculaire resultaten kan leiden. Daarnaast kunnen alléén kruiden direct gebruikt worden door iemand met de vaardigheid “kruiden mengen”. Er zijn dus twee verschillende paden om grondstoffen te gebruiken.

### *Alchemie*

*Kenmerkende vaardigheid: alchemie basis / gevorderd*

Iedere grondstof bestaat uit een aantal *elementen*: dit zijn de onderdelen waaruit de grondstof bestaat (denk aan de echte wereld, waar water uit zuurstof en waterstof bestaat). Door een grondstof te destilleren met een destilleerset haalt een alchemist één of meer aanwezige elementen uit een grondstof. Hierdoor gaat de grondstof verloren, maar de alchemist kan hierna met de gewonnen elementen aan de slag. Elk element heeft één bepaalde eigenschap, te weten: genezend, verwondend, versterkend, verzwakkend of stabiliserend. Met alchemie (mengen, roeren, enzovoorts) kan vervolgens een nieuw mengsel gemaakt worden, waarin de eigenschappen van de gebruikte elementen samen leiden tot een alchemisch mengsel. Zo'n mengsel heeft meestal de vorm van een drankje, een zalf, een poeder, enz. en kan daarna zonder speciale vaardigheden door iedereen gebruikt worden.

Alchemische mengsels kunnen tot en met het volgende evenement worden bewaard. Dit gaat als volgt: bij de eerste uitcheck worden ze gemarkeerd door de secretaris, bij een tweede uitcheck gaan de gemarkeerde mengsels terug de voorraad in. Er zijn mogelijk manieren te verzinnen om de houdbaarheid te verlengen, door middel van experimenteren met alchemie.

### *Kruiden mengen*

*Kenmerkende vaardigheid: kruiden mengen basis / gevorderd*

In plaats van ingewikkelde zaken met grondstoffen uit te halen, is een kruidenmenger in staat om kruiden in hun natuurlijke vorm te gebruiken. Hoewel het effect in de meeste gevallen minder krachtig is dan dat van een alchemisch mengsel, is het voordeel dat er doorgaans niet veel tijd en energie nodig is om het kruid in kwestie 'nuttig te maken'.

Kruidenmengers gebruiken geen dierlijke delen en mineralen (met uitzondering van houtskool). De werking van elk kruid staat direct vermeld op de phys-reps, met daarbij het benodigde niveau kruiden mengen.

*Kort door de bocht:* De alchemist is te zien als de wetenschapper, de kruidenmenger als de natuurgenezer. Ze kunnen niet per definitie goed door één deur...



## ***Grondstoffenkennis***

Met een aantal vaardigheden kan een personage grondstoffen herkennen. In onderstaande tabel staat per vaardigheid hoeveel grondstoffen je personage kent: het totale aantal is simpelweg een optelsom hiervan. Het is per persoon verschillend welke grondstoffen je kent: dit staat op het kennisblad dat je aan het begin van een evenement krijgt.

<b>Vaardigheid</b>	<b>Kruiden</b>		<b>Mineralen</b>		<b>Dierlijke delen</b>	
	Basis	Zeldzaam	Basis	Zeldzaam	Basis	Zeldzaam
Kruiden mengen, basis	3					
Kruiden mengen, gevorderd		3				
Grondstoffenkennis, basis	1		1		1	
Grondstoffenkennis, gevorderd		1		1		1
Woudlopen					2	
Bloemschikken	1					
Smeden			1			
Leer bewerken					1	
Extra grondstoffenkennis, basis	1*		1*		1*	
Extra grondstoffenkennis, gevorderd		1*		1*		1*

*Aantal bekende grondstoffen per vaardigheid*

*\* Kennis van 1 grondstof van het gekozen type*

Er zijn 2 manieren om meer grondstoffen te leren kennen:

- Kopen van de vaardigheid: "Extra grondstoffenkennis". Hierdoor krijg je kennis van 1 willekeurige extra grondstof van een type naar keuze (kruiden, mineraal, of dierlijke delen).
- Leren van een andere speler. De andere speler hoeft hiervoor geen leermeester te zijn, maar moet de grondstof in kwestie kennen. Je kunt op deze manier 1 extra grondstof per dag leren kennen. Het is wel een vereiste dat je al minimaal 1 andere grondstof kent van hetzelfde type (kruiden, mineralen of dierlijke delen). Daarnaast moet je een voorbeeld voorhanden hebben dat je kunt ontleden: een exemplaar van de grondstof. Deze grondstof gaat hierbij verloren (de phys-rep wordt bij de spelleiding ingeleverd). Grondstoffen die je met hulp van een andere speler hebt aangeleerd, kun je pas *vanaf het eerstvolgende evenement* zelf vinden en gebruiken.

## ***Het zoeken van grondstoffen***

Met een aantal vaardigheden kan een persoon grondstoffen zoeken. De vaardigheden die hij heeft geven een personage een bepaalde zoekscore die door een spelleider gebruikt wordt om te bepalen hoeveel en welke grondstoffen er gevonden worden.

Er kan gekozen worden om a) te zoeken naar willekeurige grondstoffen van een bepaald type (plantaardig, mineraal of dierlijk) of b) naar één specifieke grondstof. Het zoeken naar een specifieke grondstof is moeilijker en zal daarom meestal een kleinere hoeveelheid grondstoffen opleveren. Daarbij is het ook mogelijk om hulp in te schakelen bij het zoeken naar kruiden: voor iedere persoon die meehelpt met zoeken gaat de hoeveelheid gevonden kruiden omhoog.

Het zoeken van een grondstof gaat als volgt:

1. Een persoon meldt bij een spelleider dat hij op zoek gaat naar grondstoffen. Daarbij geeft hij aan waar hij naar op zoek gaat. Zoals hierboven uitgelegd kan er a) gezocht worden naar willekeurige grondstoffen van een bepaald type (plantaardig, mineraal of dierlijk) of b) naar één specifieke grondstof. Ook geeft de speler aan met wie hij gaat zoeken en hoe lang hij ongeveer gaat zoeken.
2. Vervolgens zoekt de speler(sgroep) enige tijd naar grondstoffen. De speler moet zelf bijhouden hoe lang hij aan het zoeken is (afgerond op 10 minuten).
3. Tenslotte meldt de speler zich weer bij de spelleiding. Als hij naar een specifieke grondstof heeft gezocht zal de spelleider bepalen hoeveel van die grondstof hij gevonden heeft. Als hij naar willekeurige grondstoffen gezocht heeft zal de spelleider bepalen hoeveel en welke grondstoffen hij gevonden heeft (de spelleiders hebben hiervoor een aparte rekestabel).

### Zoekscores

Met behulp van de zoekscore wordt de hoeveelheid gevonden grondstoffen bepaald. Iedere vaardigheid waarmee je grondstoffen kunt zoeken geeft ook een zoekscore per type grondstof. Je totale zoekscore wordt bepaald door de zoekscores van je vaardigheden bij elkaar op te tellen.

In onderstaande tabel staan alle vaardigheden waarmee naar grondstoffen gezocht kunnen worden. Met de meeste vaardigheden kan een personage zo vaak als hij wil naar bepaalde grondstoffen zoeken, maar met bloemschikken, smeden en leerbewerken is dit slechts éénmaal per dag mogelijk.

Vaardigheid	Kruiden		Mineralen		Dierlijke delen	
	Zoeken	Score	Zoeken	Score	Zoeken	Score
Kruiden mengen, basis	Ja	+3 / 10 min				
Kruiden mengen, gevorderd	Ja	+3 / 10 min				
Grondstoffen kennis, basis	Ja	+1 / 10 min	Ja	+1 / 10 min	Ja	+1 / 10 min
Grondstoffen kennis, gevorderd	Ja	+1 / 10 min	Ja	+1 / 10 min	Ja	+1 / 10 min
Kruidenzoek expertise, per niveau	Ja	+1 / 10 min				
Mijnwerken, per niveau			Ja	+1 / 10 min		
Jagen, per niveau					Ja	+1 / 10 min
Woudlopen					Ja	+2 / 10 min
Bloemschikken	1x/dag	+1				
Smeden			1x/dag	+1		
Leerbewerken					1x/dag	+1

*Vaardigheden waarmee kruiden kunnen worden gevonden*

### ***Voorbeeld: Gotar de Dwerg***

Gotar de Dwerg heeft als vaardigheden mijnwerken (nivo 2), smeden en grondstoffenkennis, basis. Hij kan hiermee naar alle soorten grondstoffen zoeken, maar is extra goed in mineralen. Van mijnwerken krijgt hij een +1 zoekscore per 10 minuten per niveau, van grondstoffenkennis basis ook, maar van smeden krijgt hij een vaste +1 op zijn zoekscore (ongeacht hoe lang hij zoekt). Daarnaast krijgt hij een vaste +1 op zijn zoekscore, omdat hij een dwerg is.

Zijn totale zoekscores zijn dus:

Kruiden: +1 / 10 minuten (van grondstoffenkennis, basis)

Mineralen: +3 / 10 minuten + 2

Delen van dieren: +1 / 10 minuten

### **Zoeken naar willekeurige grondstoffen**

Als een personage zoekt naar willekeurige grondstoffen dan zal hij meestal alleen grondstoffen vinden die hij al kent. Daarnaast is er een kleine kans dat hij grondstoffen vindt die hij nog niet kent. Het aantal grondstoffen wordt bepaald door een dobbelsteen worp, waar de totale zoekscore bij opgeteld worden. De verdeling van de grondstoffen wordt vervolgens bepaald door een dobbelsteen worp per gevonden grondstof, waarbij zeldzamere grondstoffen een kleinere kans hebben om gevonden te worden. Ter illustratie: met alleen de vaardigheid kruiden mengen, basis zul je gemiddeld ongeveer 1 kruid per 10 minuten vinden.

### ***Voorbeeld: Gotar de Dwerg zoekt mineralen***

Gotar (uit het vorige voorbeeld) gaat 20 minuten ( $=2 * 10$ ) lang op zoek naar willekeurige mineralen. Zijn totale zoekscore wordt dan  $2 * 3$  (variabele zoekscore) + 2 (vaste score) = 8. De spelleider telt dus 8 op bij zijn dobbelsteenworp.

### **Zoeken naar specifieke grondstoffen**

Bij het zoeken naar een specifieke grondstof wordt altijd alleen de grondstof gevonden waar naar gezocht wordt. Je zult minder grondstoffen vinden als je naar een specifieke grondstof op zoek bent. Dit vertaalt zich in een -1 penalty op je zoekscore per 10 minuten dat je aan het zoeken bent. De hoeveelheid grondstoffen die je vindt worden bepaald door een dobbelsteen worp, waarbij je minder grondstoffen zult vinden naarmate de grondstof zeldzamer is.

### ***Voorbeeld: Gotar de Dwerg zoekt zilver***

Gotar gaat nu 30 minuten ( $=3 * 10$ ) op zoek naar zilver, omdat hij gehoord heeft dat er weerwolven zijn gesignaleerd. Zijn totale zoekscore wordt dan  $3 * (3-1)$  (variabele zoekscore) + 2 (vaste score) = 8. De spelleider telt dus 8 op bij zijn dobbelsteenworp.

### **Samen zoeken**

Bij het zoeken naar grondstoffen kunnen ook ongetrainde personen meehelpen, mits hen goed uitgelegd wordt waar naar gezocht wordt. Ongetrainde personen moeten wel begeleid worden door iemand die de gezochte grondstof(fen) kent. Een getraind persoon kan maximaal 5 anderen begeleiden. Per ongetraind persoon krijg je een +1 bonus op je zoekscore per 10 minuten dat deze mee zoekt naar grondstoffen.

### ***Voorbeeld: Bodemonderzoek***

Een speler met de vaardigheid Smeden spreekt het volgende af met een spelleider: hij gaat bodemonderzoek doen (= zoeken naar minerale grondstoffen). Hij weet niet wat hij precies zoekt (dus hij zal willekeurige en misschien nieuwe grondstoffen vinden), maar 2 andere spelers willen hem wel helpen. Ze zijn van plan hier 20 minuten voor uit te trekken. Eén van de helpende speler heeft de vaardigheid Herkennen van Grondstoffen, basis.

Met een zeef, schepjes en een emmer water weten de spelers zich aardig te vermaken. De spelleider heeft een tweetal NPC's over, welke hij achter de spelers aan stuurt om ze lastig te vallen.

Na 40 minuten (de spelers zijn flink lastig gevallen maar hebben er een goed verhaal bij) melden de spelers zich opnieuw bij de spelleider. Deze telt de bonus van Smeden op bij de bonus voor Kennis van Grondstoffen basis en corrigeert voor het aantal spelers. Hij haalt twee dobbelstenen uit zijn zak en rolt 4 keer. De spelers hebben 3 verschillende, veel voorkomende, minerale grondstoffen gevonden, maar ook een zeldzamer grondstof waar niemand tot nog toe van gehoord had. De spelers vertrekken richting de taveerne.

10 minuten later komt een dolenthousiaste alchemist aanrennen: er is een nieuwe grondstof gevonden en hij wil het meteen uit elkaar slopen!

### ***Voorbeeld: Gal van de Rotvogel***

Vanwege een lastige puzzel om door de Dungeon heen te komen, vraagt een alchemist om 3 eenheden 'Gal van de Rotvogel'. Het is al laat en niemand wil graag nog eens met het beest geconfronteerd worden. Gelukkig is Gal van de Rotvogel een dierlijke grondstof en drie Woudlopers willen helpen: ze spreken met een spelleider af om met zijn drieën specifiek op Rotvogels te gaan jagen (lees: zoeken naar een specifieke grondstof). Ze gaan hiervoor 20 minuten besteden aan het bouwen van een val in het bos, welke ze 's ochtends leegmaken. De spelleider rolt met een dobbelsteen en vertelt ze morgenochtend terug te komen.

De volgende ochtend zitten er 4 eenheden Gal van de Rotvogel in de val, hij is alleen nog niet dood en krast vervelende opmerkingen over de moeder van degene die de val heeft gebouwd...

*NB: Hoewel het natuurlijk niet voor elke keer zoeken naar grondstoffen mogelijk is om NPC vrij te maken, draagt het op de hoogte brengen van een spelleider bij aan de mogelijkheden om voor wat extra plot te zorgen.*

### ***Overzicht van vaardigheden***

Er zijn verschillende vaardigheden voor alchemie en grondstoffen. Bij al deze vaardigheden worden de bonussen bij elkaar opgeteld, zodat er geen overlap is. Met de vaardigheden 'kruidenzoek expertise', 'mijnwerken', 'jagen' en 'extra grondstoffenkennis' word je beter in iets dat je al kan. Met de andere vaardigheden kun je daadwerkelijk nieuwe dingen (zoals het gebruiken van kruiden bij 'kruiden mengen').

**Vaardigheden voor kruiden**

*Vinden:* 'kruiden mengen', 'kruidenzoek expertise', 'grondstoffenkennis'

*Herkennen:* 'kruiden mengen', 'bloemschikken', 'grondstoffenkennis', 'extra grondstoffenkennis'

*Gebruiken:* 'kruiden mengen', 'alchemie'

**Vaardigheden voor mineralen**

*Vinden:* 'mijnwerken', 'smeden', 'grondstoffenkennis'

*Herkennen:* 'smeden', 'grondstoffenkennis', 'extra grondstoffenkennis'

*Gebruiken:* 'alchemie'

**Vaardigheden voor dierlijke delen**

*Vinden:* 'jagen', 'woudlopen', 'leer bewerken', 'grondstoffenkennis'

*Herkennen:* 'grondstoffenkennis', 'woudlopen', 'leer bewerken', 'extra grondstoffenkennis'

*Gebruiken:* 'alchemie'

## 6. Spirituele magie

In dit hoofdstuk vind je het gebedensysteem van Charm. Hierin wordt uitleg gegeven over de spreuken die personages met de vaardigheid 'spirituele magie' (basis, gevorderd, expert) kunnen kiezen.

Priesters bidden tot hun godheid voor het verrichten van wonderen: de zogenaamde spirituele magie. Sommige priesters leggen zich toe op één specifieke godheid en kunnen dan in de loop der tijd toegang krijgen tot hogere gebeden en rituelen. Het is ook mogelijk om ofwel alle Goden van de Dag dan wel alle Goden van de Nacht te dienen. Men mag dan van alle vier de goden gebeden leren van het basisniveau, echter men kan zo nooit verder komen dan dit niveau. Wanneer later in het spel alsnog voor een specifieke godheid gekozen wordt, verliest men alle gebeden van de andere goden, maar komen de ervaringpunten die daaraan besteed waren vrij voor basisgebeden naar de gekozen godheid.

### *Het Gebedensysteem*

#### **Hoeveelheid gebeden**

Een beginnend personage met de klasse priester mag 3 gebeden uitzoeken (1 gebed van de vaardigheid basis spirituele magie en 2 startgebeden).

#### **Gebruik van gebedspunten**

Een beginnend personage met de klasse priester krijgt 6 gebedspunten per dag (2 van de vaardigheid basis spirituele magie en 4 begin-gebedspunten).

Wanneer een personage een gebed doet, verbruikt hij een aantal gebedspunten. Het aantal is afhankelijk van het gekozen gebed. Als de energie van die dag verbruikt is, kan de priester geen beroep meer doen op zijn gebeden.

In het algemeen geldt dat voor het opzeggen van een basisgebed minimaal 10 woorden moet worden gebruikt. Een gevorderd gebed bevat tenminste 15 woorden, een expert gebed tenminste 20. Dit gebed moet tenminste de naam van het gebed bevatten. Wanneer het opzeggen van het gebed onderbroken wordt, is het gebed niet af. De gebedspunten zijn dan wel verbruikt.

#### **Terugkrijgen van gebedspunten**

Gebedspunten kan het personage terug krijgen door te bidden naar zijn god of te mediteren: 10 minuten bidden/meditatie staat voor 1 gebedspunt.

Verder kan het personage ook met slaap gebedspunten terugkrijgen: met een goede nachtrust worden alle gebedspunten hersteld.

#### **Gebeden en bepantsering**

Het doen van gebeden is tijdens het dragen van bepantsering en/of schild niet mogelijk.

## ***Het Pantheon van Auros***

De volkeren van Auros hangen diverse goden aan, welke grofweg in twee groepen verdeeld kunnen worden: de Goden van de Nacht en de Goden van de Dag. Geen enkele Godheid is puur goed of kwaad en ze lijken soms net als andere rassen ook gewoon emoties te hebben.

Tevens lijkt het erop dat er een vreemde verstandhouding heerst tussen de goden, van wederzijds respect en waardering. Het feit dat elke god zijn of haar domein heeft en daar niet buiten kan qua invloedssfeer, heeft hier wellicht mee te maken. Ook de goden hebben elkaar schijnbaar nodig. Zo zal de God van de Strijd de God van Genezing regelmatig om hulp moeten vragen en is er een mystieke cirkel tussen de God van de Dood en de God van de Creatie.

### ***De Goden van de Dag***

#### **Helena**

Helena is de Godin der genezing en bescherming. Haar volgelingen (welke meestal monniken genoemd worden) zijn vredelievend en verzorgend van aard en dragen vaak donker rode kledij. Het symbool van Helena is een gestileerde vlakke hand naar de hand welke zij over iedereen die hulp behoeft reikt.

In het Hertogdom van Turingen bevindt zich de school van Helena, waar monniken en voorvechters opgeleid en getraind worden. Waar de monniken volledig pacifistisch zijn, mogen de voorvechters de idealen van de kerk verdedigen met geweld.

Wel dienen ook deze strijders zich te houden aan de wetten van Helena:

- Bescherm allen die zwakker zijn dan jezelf
- Hef nooit uw wapen in agressie
- De eerste slag zal nooit de uwe zijn
- Elke roep om hulp zal eerbiedigd worden, tenzij deze hulp leidt tot meer lijden van anderen

#### **Aurora**

Aurora is de Godin der liefde en schoonheid. En hoewel dit er natuurlijk ook zeker bij hoort, gaat dit verder dan alleen uiterlijke lichamelijke schoonheid. Zij ontfermt zich ook over kunst, muziek, zang, dans, architectuur, etc.

Haar priesters dragen veelal kleurige en vrolijke gewaden en haar symbool is een roos.

#### **Radon**

Radon is de Godheid der kennis en magie. Eenieder krijgt van Radon de mogelijkheid om kennis of magie aan te tappen en te gebruiken. En bij het verspreiden hiervan wordt geen onderscheid gemaakt. Radon laat de keuze voor iemands daden, goed of kwaad, bij die persoon liggen.

Priesters van Radon zijn ook vaak de raadsheren, rechters en onderwijzers in vele landen.

Het symbool van Radon is een boek.

#### **Manos**

Manos is de God der creatie en natuur. De energie welke Helos ontvangt van de gestorvenen gaat uiteindelijk weer naar Manos zodat deze het nieuwe leven kan scheppen.

Priesters van Manos noemen zich druïden en hebben als symbool een blad bij hun vaak groene

kleding.

Zij zijn over het algemeen vredelievend, maar net als de groeiende en beschermende natuur kunnen zij verwoestend worden voor hun vijanden. Wanneer men de natuur of creatie dreigt te verwoesten zal de natuur terugslaan met onweer en hagel, donder en bliksem, aardbeving en orkaan.

### ***De Goden van de Nacht***

#### **Helos**

Helos is de God van de onderwereld en zijn priesters zijn de begeleiders van de gestorvenen. Zij verzorgen de uitvaart en begeleiden de overleden ziel naar de onderwereld onder Auros waar Helos zich over een ieder ontfermt.

De priester dragen altijd zware, zwarte mantels en het symbool van Helos is een schedel.

Hoewel Helos een der Goden van de Nacht is, worden zijn priesters nagenoeg overal gerespecteerd en gewaardeerd vanwege de belangrijke rol die ze in de meeste beschavingen spelen.

#### **Anata**

Anata, de nachtelijke tweelingzus van Aurora is de Godin van list en bedrog. Haar in het paars geklede volgelingen verspreiden jaloezie, verraad en corruptie over de wereld. Dit kan zijn in de zin van politieke machtsspelletjes tussen heersers, maar de dief zal haar ook eren wanneer hij ongemerkt ergens binnen wil komen.

Als symbool heeft zij de spin, die haar web van verraad om zich heen spint.

#### **Ragnor**

Ragnor, God van de strijd. Een nachtelijke Godheid welke geniet van gevechten, strijd en tactiek. Hij wordt geëerd door kwade roofridders en door trouwe, eervolle ridders gelijk. Ragnor maakt hierin ook geen onderscheid: Strijd is strijd.

Zijn volgelingen hebben als symbool een zwaard over een schild en dragen vaak heldere rode kleuren.

#### **Morrigan**

Aanhangers van Morrigan, de Godin der vernietiging, dragen grijze kledij, noemen zichzelf heksen en hebben als symbool een bliksemschicht over een zwarte ronde schijf.

Morrigan is de kracht welke vernietigt, zodat uit die vernietiging en chaos weer nieuwe dingen kunnen ontstaan. Zij zorgen voor de eeuwig draaiende cirkel.

Vaak zijn volgelingen van Morrigan heetgebakerde persoonlijkheden en geloven zij meestal in het oplossen van hun problemen door middel van geweld.

Morrigan is samen met Ragnor de patroongod van de groenhuiden.



## 7. Elementaire magie

In dit hoofdstuk vind je het magiesysteem van Charm. Hierin wordt uitleg gegeven over de spreuken die personages met de vaardigheid 'elementaire magie' (basis, gevorderd, expert) kunnen kiezen.

Magiërs gebruiken de elementaire energie van de wereld om hen heen om hun spreuken te creëren. Binnen de elementaire magie komen verschillende scholen voor. Er is de algemene elementaire magie en daarnaast de magie van een specifiek element. Bij elke elementaire magieschool bestaat een ras dat hier speciale affiniteit mee heeft. De scholen, elementen en hun rassen zijn als volgt onderverdeeld:

Magie op Auros:

- Elementaire magie (magiërs / tovenaars)
  - Algemene elementaire magie
  - Aardemagie → dwergen
  - Vuurmagie → groenhuiden
  - Windmagie → elfen
  - Watermagie → beestlingen
  - Hartmagie → seelie
- Runen magie (alleen dwergen)
- Spirituele magie (priesters)

Er zijn drie niveaus te onderscheiden binnen de elementaire magie: basis, gevorderd en expert.

- De basis elementaire magie kan door elk ras gekozen worden
- De gevorderde elementaire magie is voorbehouden aan één bepaald ras, dat gekoppeld is aan die school, en aan de mens
- De expert elementaire magie is voorbehouden aan één bepaald ras, dat gekoppeld is aan die school, maar normaliter niet aan de mens.
- Algemene elementaire magie mag ieder ras tot expert niveau leren, zelfs naast een element waar de magiër zich in gespecialiseerd heeft.

Een mens kan zich dus ofwel bekwamen in alle soorten magie op basisniveau, of kan zich specialiseren in één soort elementaire magie naar keuze tot maximaal gevorderd niveau, of kan zich specialiseren in algemene elementaire magie tot expert niveau. Een personage van een ander ras kan zich slechts specialiseren in één specifieke soort magie, van basis- tot en met expert niveau.

Wanneer een tovenaar zich gespecialiseerd heeft in een bepaald element, kan deze zich niet verder bekwamen in een andere school / element en verliest daarbij ook zijn verworven kennis van die scholen / elementen. Wel krijgt de speler de punten terug welke gespendeerd waren aan spreuken uit de andere scholen / elementen. Aangezien algemene elementaire magie door iedereen gebruikt kan worden zal een tovenaar die zich specialiseert altijd zijn algemene elementaire spreuken behouden.

## ***Het magiesysteem***

### **Hoeveelheid spreuken**

Een beginnend personage met de klasse tovenaar mag 3 spreuken uit de algemene elementaire of de basis elementaire spreuken van een element uitzoeken (1 spreuk van de vaardigheid basis elementaire magie en 2 start-spreuken).

### **Gebruik van magiepunten**

Een beginnend personage met de klasse tovenaar krijgt 6 magiepunten per dag (2 van de vaardigheid basis elementaire magie, 4 begin-magiepunten).

Wanneer een personage een spreuk doet, verbruikt hij een aantal magiepunten. Het aantal is afhankelijk van de gekozen spreuk. Als de energie van die dag verbruikt is, kan de magiegebruiker geen beroep meer doen op de magie.

In het algemeen geldt dat de incantatie voor het uitspreken van een basisspreuk, minimaal 10 woorden moet bevatten. Een gevorderde spreuk bevat tenminste 15 woorden, een expert spreuk minstens 20. Deze incantatie moet tenminste de naam van de spreuk bevatten. Wanneer de incantatie onderbroken wordt, is de spreuk niet af. De magiepunten zijn dan wel verbruikt.

### **Terugkrijgen van magiepunten**

Magiepunten kan het personage terug krijgen door te mediteren: 10 minuten meditatie staat voor 1 magiepunt. Verder kan het personage ook met slaap magiepunten terugkrijgen: met een goede nachtrust worden alle magiepunten hersteld. Ook met bepaalde alchemistische drankjes kan nieuwe "energie" (magiepunten) verkregen worden. Deze zijn echter wel erg duur.

### **Magie en bepantsering**

Het uitvoeren van spreuken is tijdens het dragen van bepantsering en/of schild niet mogelijk.

## ***Runenmagie***

Dwergen kennen twee soorten magie. De elementaire magie en de runenmagie. Bij runenmagie worden runen op metalen voorwerpen gesmeed door de runesmid. Pas als deze rune(n) aangesproken worden door een persoon, treedt de magie in werking. Dit hoeft niet de smid zelf te zijn.

Runen kunnen alleen gesmeed worden op metalen voorwerpen (wapens, schilden, deuren enz.). Dit smeden kost tijd. De benodigde tijd verschilt per rune (moeilijkheidsgraad).

Een runesmid krijgt stickers om de runen op te tekenen (smeden).

Als de smid een rune smeedt moet hij een activeringsspreuk aan de rune(n) meegeven om de rune(n) te kunnen activeren. Dit kan 1 woord zijn maar ook een combinatie van woorden. Hierdoor kan een ander persoon de rune niet per ongeluk activeren.

Bepaalde runen kunnen gecombineerd worden met elementrunen. Hierdoor krijgt de magie een bepaald element. De rune van bescherming biedt dan bijvoorbeeld bescherming tegen een bepaald element. De elementrune bepaalt welk element.

Een runesmid werkt niet met magiepunten, maar mag een maximaal aantal te smeden runen per dag. Een beginnend runesmid mag 6 runen smeden per dag.

Een beginnend (basis) runesmid mag maximaal 2 basisrunen smeden op een voorwerp. Dit mag zowel 2 runen als 1 rune en 1 elementrune zijn.

Een meestersmid mag 3 basisrunen smeden op een voorwerp en hij heeft toegang tot de meesterrunen. Een meesterrune telt als 2 basisrunen.



**Wapen, tweehandig****Ervaringspunten: 16****Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met tweehandige wapens zoals een langzwaard. Tweehandige wapens zijn tussen de 115 en 160cm lang. Zij mogen geen twee uiteinden hebben die als wapen gebruikt kunnen worden (zie staven).

Ter goedkeuring van spelleiding kan met een tweehandig wapen per rake klap 2 schade worden gedaan. Ook schilden krijgen schade van tweehandige wapens (1 schade per rake klap).

**Wapen, staven****Ervaringspunten: 16****Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met een stafwapen zoals een magiërstaaf of hellebaard. Stafwapens zijn tussen de 160 en 200cm lang. De staf moet bij het vechten in het midden vastgehouden worden.

**Wapen, werp****Ervaringspunten: 8****Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met werpwapens. Werpwapens mogen geen kern bevatten, moeten groter zijn dan de oogkas en mogen niet pannenkoekvormig zijn.

***Bepantsering vaardigheden***

Het dragen van bepantsering verschaft het personage het voordeel dat een klap door het harnas opgevangen wordt. Bepantsering heeft een aantal beschermingspunten per locatie (afhankelijk waarvan het gemaakt is, zie hieronder). Na elke klap vermindert het aantal beschermingspunten. Wanneer het aantal 0 is, is de bepantsering kapot en houdt het geen klappen meer tegen.

Uit veiligheidsoverwegingen is het hoofd geen treflocatie. Om toch het dragen van een helm te stimuleren, telt het beschermingspunt van een helm extra op de torso. (Voor een metalen helm wordt geen tweede extra beschermingspunt op het torso gegeven. Een helm geeft dus max. 1 beschermingspunt extra op het torso.)

Het verrichten van priesterlijke wonderen en elementaire magie is in een harnas niet mogelijk. Ook het dragen van een schild verstoort dit.

Gedragen harnas is niet cumulatief, per locatie telt alleen het hoogste harnastype. D.w.z. wanneer een personage op dezelfde locatie bijv. zowel een lerenwapenrusting als een maliënkolder draagt, dan telt alleen de maliënkolder voor die locatie.

**Harnas, leer****Ervaringspunten: 10****Leermeester: nee**

Het dragen van een harnas van leer geeft het personage op die locatie 1 beschermingspunt. Het dragen van een leren helm geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

**Harnas, maliënkolder****Ervaringspunten: 10****Leermeester: nee**

Vereisten: Harnas, leer.

Het dragen van een maliënkolder of een metalen schubbenharnas geeft het personage op die locatie 3 beschermingspunten. Een harnas moet wel van metaal zijn, een zilver gespoten trui is niet voldoende. Het dragen van een maliëncloif geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

**Harnas, plaat harnas****Ervaringspunten: 10****Leermeester: nee**

Vereisten: Harnas, leer, maliënkolder.

Het dragen van een plaatstaal (of vergelijkbaar) harnas geeft het personage op die locatie 4 beschermingspunten. Het dragen van een ijzeren helm geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

**Schild, klein****Ervaringspunten: 4****Leermeester: nee**

Vereisten: Wapen, normaal.

Een schild kan alleen gebruikt worden in combinatie met een normale wapenvaardigheid, bijvoorbeeld een eenhandig zwaard. Een klein schild heeft 4 stevigheidspunten en als maximale afmetingen 30x40cm. Een schild krijgt geen schade van normale wapens of pijlen. Wel van tweehandige, gezegende of magische wapens (van elk 1 punt per rake klap) en van spreuken en gebeden (schade afhankelijk van spreuk/gebed).

**Schild, middel****Ervaringspunten: 6****Leermeester: nee**

Vereisten: Wapen, normaal.

Een schild kan alleen gebruikt worden in combinatie met een normale wapenvaardigheid, bijvoorbeeld een eenhandig zwaard. Een middelgroot schild is tussen de 30x40 en 60x90 cm groot en heeft 6 stevigheidspunten. Een schild krijgt geen schade van normale wapens of pijlen. Wel van tweehandige, gezegende of magische wapens (van elk 1 punt per rake klap) en van spreuken en gebeden (schade afhankelijk van spreuk/gebed).

**Schild, groot****Ervaringspunten: 8****Leermeester: nee**

Vereisten: Wapen, normaal.

Een schild kan alleen gebruikt worden in combinatie met een normale wapenvaardigheid, bijvoorbeeld een eenhandig zwaard. Een groot schild is groter dan 60x90 cm en maximaal 75x150 cm. Het heeft 8 stevigheidspunten. Een schild krijgt geen schade van normale wapens of pijlen. Wel van tweehandige, gezegende of magische wapens (van elk 1 punt per rake klap) en van spreuken en gebeden (schade afhankelijk van spreuk/gebed).

## ***Gevechtsvaardigheden***

Naast bepantsering en het kunnen hanteren van wapens, zijn er nog diverse andere vaardigheden waarmee voordeel op het slagveld behaald kan worden.

### **Doorbreek**

**Ervaringspunten: 10**

**Leermeester: initieel ja**

**Max aantal: 5**

**Call: Through**

*Geen beginvaardigheid!*

Door kennis over zwakke plekken in bepantsering, kan een slag dwars door de bepantsering gaan zonder deze te beschadigen. Met deze vaardigheid kan het personage 1 keer per dag schade dwars door bepantsering doen. Roep hierbij "Through!". Een personage dient deze vaardigheid in het spel te leren via een leermeester. Daarna kan deze vaardigheid nog 4 keer gekocht worden door zelfstudie, daarbij is geen leermeester noodzakelijk.

### **Extra levenspunt**

**Ervaringspunten: 18**

**Leermeester: ja**

**Max aantal: 2**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers*

Het personage is door ervaring 1 levenspunt per locatie rijker.

### **Hoge pijngrens**

**Ervaringspunten: 8**

**Leermeester: nee**

**Call: No effect**

Het personage kan beter tegen pijn. Zijn wonden zijn niet minder erg, maar hij heeft er minder last van. Als de torso of twee locaties op 0 levenspunten staan, dan zal het personage bij bewustzijn blijven. Hij is niet in staat om acties uit te voeren, behalve rustig praten. Daarnaast is het personage immuun voor alle effecten die door pijn veroorzaakt worden, zoals martelen en pijn spreuken. Komen er meer locaties op 0 levenspunten dan zal het personage alsnog het bewustzijn verliezen.

### **Links- en rechtshandigheid**

**Ervaringspunten: 18**

**Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers en niet-avonturiers!*

Vereisten: wapenvaardigheid

Het personage kan met twee wapens tegelijk vechten.

### **Ontwapen**

**Ervaringspunten: 16**

**Leermeester: ja**

**Max aantal: 5**

**Call: Fumble**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers!*

Vereisten: Wapen normaal, tweehandig of staven.

Met deze vaardigheid kan het personage 1 maal per dag een tegenstander ontwapenen in een gevecht. Wanneer hij het wapen van de ander met zijn wapen treft roept hij "Fumble!". De tegenstander moet zijn wapen uit de handen laten vallen.

**Ontwapen immuniteit****Ervaringspunten: 20****Leermeester: ja***Geen beginvaardigheid!*

Het personage is zo getraind dat ontwapen technieken op hem niet werken. Hij kan zijn wapen gewoon vast blijven houden.

**Ontwijk****Ervaringspunten: 14****Leermeester: initieel ja****Max aantal: 5****Call: Dodge***Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers, niet-avonturiers en niet-dieven.*

Iemand met deze vaardigheid kan eenmaal per dag een rake slag ontwijken. Hij moet wel de slag aan zien komen en het ontwijken uitspelen. Roep hierbij "Dodge!". De treffer hoeft je dus niet te tellen. Een personage dient deze vaardigheid in het spel te leren via een leermeester. Daarna kan deze vaardigheid nog 4 keer gekocht worden door zelfstudie, daarbij is geen leermeester noodzakelijk.

**Razernij****Ervaringspunten: 16****Leermeester: ja****Max aantal: 3**

Met deze vaardigheid ontsteekt het personage in een blinde woede. Hij krijgt er tot het eind van het gevecht 2 levenspunten per locatie bij en geestbeïnvloedende spreuken of effecten hebben geen effect op hem ("No effect"). Wanneer aan het eind van het gevecht de razernij over is, verdwijnen de tijdelijke levenspunten, maar de wonden die hij heeft gehad niet. Het kan niet zijn dat een negatief aantal levenspunten ontstaat; in dat geval staat die locatie op 0.

**Slagen inhouden****Ervaringspunten: 10****Leermeester: ja****Call: Subdue***Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers!*

Door met beleid te slaan kan een tegenstander worden geraakt zonder deze blijvend te verwonden. Roep dan "subdue!" Het aantal levenspunten dat het personage heeft, wordt tijdelijk verminderd door de klappen. Een gedragen harnas krijgt wel op de normale manier schade van "ingehouden slagen". (Bij harnas zal je immers niet eerst inhouden maar "normaal" slaan, pas bij een gat in een harnas wordt ingehouden. Bij een levend rollenspel kostuum is deze situatie echter niet te zien...) Komt een arm of been door ingehouden slagen op 0 levenspunten te staan, dan kan het tijdelijk niet meer worden gebruikt. Wanneer de torso door ingehouden slagen op 0 levenspunten komt te staan, dan zal het personage 5 minuten bewusteloos zijn. Alle "ingehouden schade" verdwijnt na 5 minuten.



## ***Ambachten***

### **Alchemie, basis**

**Ervaringspunten : 18**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-alchemisten*

**Vereisten:** Grondstoffenkennis, basis, lezen en schrijven, abacologie.

De alchemist is in staat om grondstoffen te reduceren tot elementen, door middel van complexe experimenten als destilleren / extraheren / filteren etc. Daarnaast kan hij sommige elementen maken uit andere. Met deze elementen kan de alchemist krachtige en veelzijdige mengsels maken (drankjes, zalven) en zich mogelijk ook bewapenen. Zie voor meer informatie het hoofdstuk "Alchemie, grondstoffen en elementen".

Personages krijgen één (willekeurig) basis recept bij aankoop van deze vaardigheid, daarna moeten ze experimenteren om achter andere recepten te komen.

Voor deze vaardigheid is een alchemisten-set (glaswerk, destilleersetje, etc.) nodig.

### **Alchemie, gevorderd**

**Ervaringspunten : 18**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid*

**Vereisten:** Grondstoffenkennis, gevorderd, alchemie, basis

Gevorderde alchemie ligt op de grens tussen logica (zoals basis alchemie) en het mystieke. De effecten zijn krachtiger, de mogelijkheden zijn eindeloos, maar de risico's gaan daar gelijk mee op. Hoewel de basis nog altijd ligt in elementen uit grondstoffen en reacties, zijn vaker priesters / magiërs en andere energiebronnen noodzakelijk om het experiment te laten lukken. Hoe nauwkeuriger de alchemist werkt, hoe beter de reactie verloopt. De onzorgvuldige alchemist moet het vooral van héél veel geluk hebben.

Personages krijgen één (willekeurig) gevorderd recept bij aankoop van deze vaardigheid.

### **Astrologie**

**Ervaringspunten: 10**                      **Leermeester: nee**

Door de sterren te bestuderen kan de persoon een indruk krijgen van toekomstige gebeurtenissen. Hiervoor is een sterrenkijker een onmisbaar instrument. Uiteraard werkt deze vaardigheid niet bij bewolkt weer! De verhaalleiding zal aan de hand van de wijze van uitspelen beslissen in hoe verre de informatie vaag of juist helder is. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

### **Bloemschikken**

**Ervaringspunten: 4**                      **Leermeester: nee**

De kunst om een mooi boeket bloemen samen te stellen. Een echte ambachtsvaardigheid, door sommigen gezien als tijdverspilling. Anderen waarderen de echte kracht van een mooi boeket bloemen. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie. Voor deze vaardigheid zijn geen grondstoffen nodig.

Vanwege de algemene kennis die bloemisten hebben van bloemen en planten, krijgt het personage een kleine bonus op zoeken naar kruiden voor alchemische experimenten. De vaardigheid bloemschikken maakt eenmaal daags zoeken naar kruiden mogelijk. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie over bloemen en planten (kruiden) die in het gebied voorkomen. Zie voor meer informatie het alchemie systeem.

### **Chirurgie**

**Ervaringspunten: 8**

**Leermeester: nee**

Vereisten: EHBG

Door het dichtnaaien en chirurgisch behandelen van wonden, stopt het bloeden en zal 1 levenspunt herstellen. Dit effect is niet cumulatief en werkt slechts 1 keer per dag per locatie. Voor het behandelen van wonden is het volgende minimaal noodzakelijk: schoon water, naald en draad.

### **Eerste hulp bij gevechten (EHBG)**

**Ervaringspunten: 10**

**Leermeester: nee**

Door het aanleggen van een verband stopt de wond met bloeden en is de patiënt tijdelijk gestabiliseerd. Het verband moet elk half uur verwisseld worden om infecties te voorkomen. Na ieder uur krijgt het personage een levenspunt terug. Wanneer het verbonden ledemaat gebruikt wordt, knapt het verband en gaat de wond weer bloeden. Benodigheden: verband, schoon water.

### **Extra grondstoffenkennis, basis**

**Ervaringspunten: 4**

**Leermeester: nee**

**Max aantal: onbeperkt**

*Vereisten: Een vaardigheid waarmee grondstoffen gezocht kunnen worden (Grondstoffenkennis, basis, Kruiden mengen, basis, Woudlopen, Bloemschikken, Leerbewerken en/of Smeden)*

Het personage heeft extra kennis opgedaan van een bepaalde grondstof. Hij kan hierdoor 1 extra basis grondstof herkennen van een type naar keuze (kruiden, mineralen of dierlijke delen). Dit moet van een type zijn dat hij kan vinden. Zie voor meer informatie het hoofdstuk "Alchemie, grondstoffen en elementen".

### **Extra grondstoffenkennis, gevorderd**

**Ervaringspunten: 6**

**Leermeester: nee**

**Max aantal: onbeperkt**

*Vereisten: Een vaardigheid waarmee grondstoffen gezocht kunnen worden (Grondstoffenkennis, basis, Kruiden mengen, basis, Woudlopen, Bloemschikken, Leerbewerken en/of Smeden)*

Het personage heeft extra kennis opgedaan van een bepaalde grondstof. Hij kan hierdoor 1 extra zeldzame grondstof herkennen van een type naar keuze (kruiden, mineralen of dierlijke delen). Dit moet van een type zijn dat hij kan vinden. Zie voor meer informatie het hoofdstuk "Alchemie, grondstoffen en elementen".

### **Gidsen**

**Ervaringspunten: 24**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-woudlopers!*

Vereisten: Woudlopen.

Het personage kan bijzonderheden herkennen in het bos. Hierdoor kan hij soms hints krijgen wat zich in het bos afspeelt of waar bepaalde zaken te vinden zijn.

Tevens stelt dit het personage in staat om een groep van maximaal zes personen door het bos te

leiden. Dit werkt alleen indien deze in het gezichtsveld blijven en niet verder dan 10 meter verwijderd zijn. Alle personen in deze groep mogen dus rennen in het bos.

### **Grondstoffenkennis, basis**

**Ervaringspunten: 10**      **Leermeester: ja**

Het personage is bekend met verschillende grondstoffen voor alchemische doeleinden en kan deze ook vinden. Aan het begin van het evenement krijgt de speler een kennisblad met informatie over kruiden, mineralen en dierlijke delen en de elementen die deze grondstoffen bevatten. Deze vaardigheid op zich biedt niet de mogelijkheid om kruiden direct te gebruiken of elementen uit grondstoffen te halen. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Grondstoffenkennis, gevorderd**

**Ervaringspunten : 10**      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-alchemisten*

*Vereisten: Grondstoffenkennis, basis*

Het personage is nu bekend met zeldzamere grondstoffen en kan ook gemakkelijker grondstoffen vinden. De speler krijgt een bonus op de hoeveelheid / zeldzaamheid van gevonden grondstoffen bij het zoeken hiernaar. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie over kruiden, mineralen en dierlijke delen en de elementen die deze grondstoffen bevatten. Deze vaardigheid op zich biedt niet de mogelijkheid om kruiden direct te gebruiken of elementen uit grondstoffen te halen. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Jagen, niveau 1-3**

**Ervaringspunten: 8 per niveau**      **Leermeester: nee**

*Vereisten: Een vaardigheid waarmee dierlijke delen herkend kunnen worden (Grondstoffenkennis, basis, Woudlopen en/of Leerbewerken)*

Het personage heeft veel kennis van het vangen van dieren en kan makkelijker dierlijke delen vinden.. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Kruidenzoek expertise, niveau 1-3**

**Ervaringspunten: 8 per niveau**      **Leermeester: nee**

*Vereisten: Een vaardigheid waarmee kruiden herkend kunnen worden (Grondstoffenkennis, basis, Kruiden mengen, basis en/of Bloemschikken)*

Het personage is een ervaren kruidenzoeker en kan makkelijker kruiden vinden. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Kruiden mengen, basis**

**Ervaringspunten: 12**      **Leermeester: ja**

Op basis van kennis is het mogelijk kruiden te herkennen en op zichzelf te gebruiken. Tevens kan het personage kruiden vinden. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Kruiden mengen, gevorderd**

**Ervaringspunten: 12**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-sjamanen*

*Vereisten: kruiden mengen, basis*

Het personage is bekend met de meer zeldzamere kruiden en kan ook gemakkelijker planten en kruiden vinden. Tevens kan het personage de kruiden gebruiken in mengels welke zijn toe te dienen op andere spelers. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Leerbewerken**

**Ervaringspunten: 6**                      **Leermeester: nee**

Beschadigde leren pantsers kunnen met de vaardigheid leerbewerken weer hersteld worden. Dit kost 1 minuut per beschermingspunt. Wanneer het gehele harnas kapot is (een locatie op 0 BP staat), kost het repareren van het eerste beschermingspunt 5 minuten. Voor het bewerken van leer is een reparatiesetje nodig: minimaal naald, stevige draad en lederen lapjes. Bij het ontbreken van de juiste materialen, duurt het repareren twee keer zo lang. Voor deze vaardigheid zijn geen grondstoffen nodig.

Vanwege de algemene kennis die leerbewerkers hebben van huiden en dieren, krijgt het personage een kleine kans om dierlijke delen (grondstoffen) te kunnen vinden. De vaardigheid leerbewerken maakt eenmaal daags zoeken (jagen / valstrikken zetten) naar dierlijke delen mogelijk. Daarnaast heeft het personage kennis van 1 dierlijk deel. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie over dierlijke delen. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Martelen**

**Ervaringspunten: 8**                      **Leermeester: nee**                      **Call: Force truth**

Het vakkundige gebruik van martelinstrumenten en de beulswapens. Per 5 minuten mag je een vraag stellen. Je slachtoffer moet deze vraag naar waarheid beantwoorden. De eerste tien minuten martelen doen het slachtoffer geen schade, tenzij het personage dat martelt dat wil.

### **Mijnwerken, niveau 1-3**

**Ervaringspunten: 8 per niveau**                      **Leermeester: nee**

*Vereisten: Een vaardigheid waarmee mineralen herkend kunnen worden (Grondstoffenkennis, basis en/of Smeden)*

Het personage heeft veel ervaring in het delven van erts en gesteenten en kan makkelijker mineralen vinden. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Moorden, niveau 1**

**Ervaringspunten: 24**                      **Leermeester: ja**                      **Call: Moordaanslag**

*Geen beginvaardigheid voor niet-moordenaars!*

De vaardigheid om een personage met een mes van achteren in één keer te doden. Deze vaardigheid kan slechts 1 maal per niveau per dag gebruikt worden.

Werkwijze: Benader iemand ongemerkt van achteren, leg het mes op zijn rug en zeg (of fluister hoorbaar voor het slachtoffer) “moordaanslag”, hierdoor staat zijn torso direct op 0 punten,

waardoor het slachtoffer direct het bewustzijn verliest en binnen 10 minuten zal sterven als hij niet genezen wordt.

### **Moorden niveau 2-5**

**Ervaringspunten: 12 per niveau    Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid!*

Vereisten: moorden voorgaande niveau.

### **Sloten openen, niveau 1**

**Ervaringspunten: 24                      Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-dieven.*

Met deze vaardigheid kan het personage sloten openen. Aan het beveiligde object hangt een zakje met gekleurde knikkers (het slot).

Per keer dat de vaardigheid gekozen wordt mag vooraf 1 willekeurige knikker uit het zakje (slot) gehaald worden. Een personage heeft ook 1 knikker in een afwijkende kleur: dit staat symbool voor het nodige gereedschap. Hij gooit deze knikker in het zakje en schudt even om ze te mengen (sloten openen is dus niet geruisloos!). Vervolgens haalt hij er 1 knikker uit. Wanneer het niet zijn eigen knikker is, mag hij de knikker er weer ingooien, schudden en opnieuw proberen. Als het zijn eigen knikker is, is het slot geopend.

In een zakje kunnen ook felrode knikkers zitten. Als je deze eruit haalt (NA de knikker(s) die je vanwege je vaardigheidsniveau van tevoren uit het zakje haalt) dan is het slot beschadigd geraakt en zit het vast. Je lock-pick set breekt af en ben je hierdoor kwijt. Informeer direct een spelleider.

Sloten weer op slot doen werkt op dezelfde manier. Het personage wist zijn aanwezigheid uit door zijn knikker uit het zakje te halen en te verdwijnen.

### **Sloten openen, niveau 2-5**

**Ervaringspunten: 8 per niveau    Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid.*

Vereisten: sloten openen voorgaande niveau.

### **Smeden**

**Ervaringspunten: 10                      Leermeester: nee**

Met smeden is het mogelijk om een kapot metalen harnas of schild te repareren. Dit kost 1 minuut per beschadigd beschermingspunt. Wanneer het harnas helemaal kapot is (een locatie op 0 BP staat), duurt het repareren van het eerste beschermingspunt 5 minuten. Het repareren van een wapen duurt 10 minuten. Voor deze vaardigheid is voor het repareren van een maliënkolder tenminste nodig: tangetjes, extra ijzerdraad, stukjes metaal. Voor het repareren van een metalen harnas is smidse gereedschap nodig: minimaal vuur, een aambeeld en metaal nodig. Zonder de juiste materialen duurt het repareren twee keer zo lang. Voor deze vaardigheid zijn geen grondstoffen nodig.

Een smid kan ook een vastgelopen slot repareren (maar niet open maken) en lock-pick sets maken. Dit duurt 10 minuten per slot of lock-pick set.

Vanwege de algemene kennis die de smid heeft van metalen en brandstoffen, krijgt het personage een kleine kans om mineralen te kunnen vinden. De vaardigheid smeden maakt eenmaal daags zoeken (geologisch onderzoek / erts smelten) naar mineralen mogelijk. Daarnaast kent het personage 1 mineraal. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie over mineralen (grondstoffen) die in het gebied voorkomen. Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Sporen herkennen**

**Ervaringspunten: 8**

**Leermeester: nee**

Het personage kan sporen herkennen en volgen of herleiden naar hun oorsprong. Het personage weet soms ook van welk dier of ras deze sporen afkomstig zijn.

### **Vermommen**

**Ervaringspunten: 12**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-dieven en niet-moordenaars.*

Normaal gesproken wordt een personage aan zijn kostuum herkend. Iemand met deze vaardigheid mag zich vermommen om er anders uit te zien.

### **Woudlopen**

**Ervaringspunten: 12**

**Leermeester: ja**

Met deze vaardigheid kan het personage eenvoudig zijn weg vinden in het bos. Hij mag dan ook rennen buiten de paden. Met deze vaardigheid kan het personage geen anderen door het bos leiden (zie vaardigheid gidsen). Houd altijd je eigen veiligheid en die van anderen in de gaten.

Vanwege de algemene kennis die de woudloper heeft van de dieren die in het wild leven, kan het personage bepaalde dierlijke delen vinden, zoals huiden. Daarnaast kan het personage enkele van deze grondstoffen herkennen. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie over dieren (dierlijke delen). Zie voor meer informatie het hoofdstuk “Alchemie, grondstoffen en elementen”.

### **Zakkenrollen, niveau 1**

**Ervaringspunten: 24**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-dieven.*

Als het personage deze vaardigheid heeft, kan het bezittingen van een ander personage stelen. Aan het begin van het spel krijgt het personage, afhankelijk van zijn ervaring, een aantal stickertjes. Voor elke keer dat de zakkenrolvaardigheid gekocht wordt, krijgt het personage 5 stickertjes per speeldag. Indien je ongemerkt een sticker op een buidel of tas weet te plakken en het daar 1 minuut blijft zitten, meld dit dan bij de spelleiding. Vertel hen wie het slachtoffer is. De spelleiding gaat dan bij het slachtoffer de buit halen. Richtlijn: een beurs ter grootte van een hand (met inhoud) wordt geheel gestolen, uit een grote tas enkel de bovenste twee of drie dingen. Alle persoonlijke voorwerpen die gestolen zijn moeten aan het eind van het spel aan de betreffende persoon of aan spelleiding teruggegeven worden.

### **Zakkenrollen, niveau 2-5**

**Ervaringspunten: 8**

**Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid!*

Vereisten: zakkenrollen voorgaande niveau

Voor elke keer dat deze vaardigheid geleerd wordt, krijgt de dief 5 extra stickertjes.

### ***Magische & priesterlijke vaardigheden***

Onderstaande vaardigheden zijn specifiek bedoeld voor personages die elementaire en/of spirituele magie hanteren.

#### **Concentratie**

**Ervaringspunten: 5 per niveau      Leermeester: ja**

Door concentratie is het mogelijk een spreuk of gebed te doen onder moeilijke omstandigheden, zelfs wanneer het personage wonden krijgt. Per keer dat je deze vaardigheid koopt mag je 1 spreuk afmaken als je een wond krijgt door een rake klap of spreuk.

#### **Elementaire magie, basis**

**Ervaringspunten: 24      Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-tovenaars!*

De grondbeginselen der magie. De beginnende tovenaars wordt geschoold in de algemene magie. In een later stadium kan hij zich specialiseren in één element. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot elementaire magie, basis. Het personage krijgt 1 basisspreuk en 2 magiepunten.

*Zie het magiesysteem voor een overzicht van alle beschikbare spreuken.*

#### **Elementaire magie, gevorderd**

**Ervaringspunten: 24      Leermeester: ja**

Vereisten: Elementaire magie, basis.

*Geen beginvaardigheid! Deze vaardigheid is rasafhankelijk! (zie magie).*

De tovenaars heeft zich gespecialiseerd in één bepaald element. Nu wijdt hij zijn leven aan het bestuderen van krachtigere elementaire magie. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot elementaire magie, gevorderde spreuken. Het personage krijgt 1 gevorderde spreuk.

#### **Elementaire magie, expert**

**Ervaringspunten: 24      Leermeester: ja**

Vereisten: Elementaire magie, basis en gevorderd.

*Geen beginvaardigheid! Deze vaardigheid is rasafhankelijk! (zie magie)*

De tovenaars wordt een grootmeester in de magie van zijn element. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot elementaire magie, expert spreuken. Het personage krijgt 1 expert spreuk.

**Extra gebedspunt****Ervaringspunten: 8****Leermeester: nee****Max aantal: onbeperkt***Geen beginvaardigheid voor niet-priesters. Je kunt hier geen leermeester in worden.*

Vereisten: Spirituele magie, basis.

De priester kan over 2 extra gebedspunten beschikken.

**Extra magiepunt****Ervaringspunten: 8****Leermeester: nee****Max aantal: onbeperkt***Geen beginvaardigheid voor niet-tovenaars. Je kunt hier geen leermeester in worden.*

Vereisten: Elementaire magie, basis.

De tovenaars kan over 2 extra magiepunten beschikken.

**Extra rune****Ervaringspunten: 8****Leermeester: nee****Max aantal: onbeperkt***Geen beginvaardigheid voor niet-runesmeden*

Vereisten: Runesmeden, basis.

De runesmid kan over 1 extra rune beschikken.

**Magisch geschrift lezen en schrijven****Ervaringspunten: 12****Leermeester: ja**

Vereisten voor het maken van een boekrol: Elementaire magie, basis en magisch perkament.

Met deze vaardigheid kan de magische taal der tovenaars ontcijferd worden. Tevens is het mogelijk om in deze taal een magische spreuk op een boekrol vast te leggen. Hiervoor wordt de spreuk tijdens het schrijven ervan uitgesproken en op speciaal papier geconserveerd. Het maken van een boekrol kost 20 minuten per spreuk niveau en kost het dubbele aantal MP wat normaal nodig is voor het uitspreken van de spreuk. Bij het oplezen van de spreuk treedt het effect van de spreuk direct in werking en gaat de boekrol te gronde.

**Necromantisch geschrift lezen en schrijven****Ervaringspunten: 12****Leermeester: ja***Geen beginvaardigheid!*

Met deze vaardigheid kan de Necromantische taal ontcijferd worden. Tevens is het mogelijk om in deze taal een Necromantische magische spreuk op een boekrol vast te leggen. Dit werkt op dezelfde wijze als hierboven beschreven bij magisch geschrift lezen en schrijven. Het enige verschil is dat dit alleen werkt voor Necromantische spreuken.

**Runesmeden, basis****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja***Geen beginvaardigheid voor niet-runesmid!**Vereiste: Dweerg als ras*

Als runesmid kun je 2 basisrunen smeden op metalen voorwerpen. Deze rune kan dan door een persoon aangesproken worden, waardoor hij in werking treedt. Het personage krijgt 1 basisrune en 2 stickers om de runen te maken.

*Zie het magiesysteem voor een overzicht van alle beschikbare runen*



**Runesmeden, meester****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja**

Vereisten: Runesmeden, basis.

*Geen beginvaardigheid!*

Als Runesmid kun je nu 3 basisrunen smeden op metalen voorwerpen. Ook heb je de kennis om meesterrunen te smeden, waarbij een meesterrune geldt als 2 basisrunen. Het personage krijgt 1 meesterrune.

**Spirituele magie, basis****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja***Geen beginvaardigheid voor niet-priesters!*

De leer van het pantheon. De acoliet wordt geschoold in de algemene leer van de Goden van de Dag en de Nacht en moet zich op één van deze 2 scholen toeleggen. In een later stadium kan hij zich toeleggen op één bepaalde God. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot gebeden, basis. Het personage krijgt 1 basis gebed en 2 gebedspunten.

*Zie het gebedensysteem voor een overzicht van alle beschikbare gebeden.***Spirituele magie, gevorderd****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja**

Vereisten: Spirituele magie, basis.

*Geen beginvaardigheid!*

De priester wijdt zijn leven geheel aan één Godheid, waardoor hij krachtigere gebeden kan doen. Deze vaardigheid geeft toegang tot gevorderde gebeden. Het personage krijgt 1 gevorderd gebed.

**Spirituele magie, expert****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja**

Vereisten: Spirituele magie, basis, gevorderd.

*Geen beginvaardigheid!*

De priester wordt hogepriester van een Godheid, legt zich toe op de meest machtige gebeden. Deze vaardigheid geeft toegang tot gebeden, expert. Het personage krijgt 1 expert gebed.

**Spirituele geschriften lezen en schrijven****Ervaringspunten: 12****Leermeester: ja**

Vereisten voor het maken van een gebedsrol: Spirituele magie, basis, magisch perkament.

Met deze vaardigheid kan de taal der priesters gelezen worden. Tevens is het mogelijk om in deze taal een spiritueel gebed op een gebedsrol vast te leggen. Het gebed moet door een priester worden voorgedragen en op een speciaal soort papier worden geconserveerd. Het maken van een gebedsrol kost 20 minuten per gebedsniveau en kost het dubbele aantal GP wat normaal nodig is voor het uitspreken van het gebed. Bij het oplezen van het gebed treedt het effect van het gebed direct in werking en gaat de gebedsrol te gronde.

## ***Algemene kennisvaardigheden***

### **Abacologie**

**Ervaringspunten: 4**

**Leermeester: nee**

De kennis van het werken met een telraam. Het personage kan verder tellen dan tot 10 en rekenen.

### **Lezen en schrijven, <taal>**

**Ervaringspunten: 6 per taal**

**Leermeester: nee**

Vereisten: Spreek taal

Het personage kan de desbetreffende taal, behalve spreken, ook lezen en schrijven. Deze vaardigheid is dus afhankelijk van de taal die hij spreekt en begrijpt. Als de taal een andere is dan de gangbare taal, zal dat bovenaan de pagina tekst vermeld worden, bijv: “<goblin-tekst> Hallo!”

### **Spreek taal, <taal>**

**Ervaringspunten: 6 per taal**

**Leermeester: nee**

Het personage begrijpt en spreekt de taal van mensachtige wezens. Wanneer in een andere taal gesproken wordt dan de meest gangbare, dient aan het begin van het gesprek of zin vermeld te worden in welke taal dit plaatsvindt, bijvoorbeeld: “<goblin-taal> Wat vervelend dat die mensen ons niet verstaan hè?”

### **Spreken met dieren**

**Ervaringspunten: 6 per diersoort**

**Leermeester: nee**

Deze vaardigheid stelt het personage in staat om met een bepaalde diersoort te communiceren. Aan het begin van elk gesprek of zin dient vermeld te worden in welke taal gesproken wordt, bijvoorbeeld: “<beren-taal> Blijf weg!”

### **Waarde schatten**

**Ervaringspunten: 8**

**Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage schatten hoeveel een edelsteen, juweel of ander object ongeveer waard is.