



Regelsysteem



© Charm levend rollenspel vereniging januari 2024.

Dit regelsysteem wordt door rollenspel vereniging Charm gebruikt tijdens haar evenementen.

De inhoud van dit document kan door het bestuur op elk moment worden bijgesteld. Indien dit van invloed is op bestaande personages van deelnemers van Charm, zal daar natuurlijk naar een passende oplossing gezocht worden.

Bij regeltechnische vragen en/of opmerkingen over je personage kun je mailen naar: personages@charmlive.nl

Bij vragen en/of opmerkingen over je personage achtergrond kun je mailen naar: verhaalcommissie@charmlive.nl

Inhoudsopgave

.	2	
1.	Inleiding	3
2.	Rassen	6
3.	Klassen	11
4.	Algemene regels	13
5.	Alchemie	15
5.1.	Recepten, basis	16
5.2.	Recepten, gevorderd	16
5.3.	Recepten, expert	17
6.1.	Kruiden, basis	19
6.2.	Kruiden, gevorderd	19
6.3.	Kruiden, expert	20
7.	Spirituele magie	21
8.	Elementaire magie	24
9.	Vaardigheden	27
9.1.	<i>Gratis vaardigheden</i>	27
9.2.	<i>Wapenvaardigheden</i>	28
9.3.	<i>Harnasvaardigheden</i>	29
9.4.	<i>Gevechtsvaardigheden</i>	30
9.5.	<i>Algemene vaardigheden</i>	31
9.6.	<i>Magiër- & priester(es) vaardigheden</i>	40
10.	Spreuken	43
10.1.	Algemene magie	43
10.2.	Aardemagie	45
10.3.	Hartmagie	47
10.4.	Luchtmagie	49
10.5.	Vuurmagie	51
10.6.	Watermagie	53
11.	Gebeden	55
11.1.	Helena, godin van genezing en bescherming	55
11.2.	Helos, god van de dood	58
11.3.	Aurora, godin van liefde en schoonheid	61
11.4.	Anata, godin van list en bedrog	64
11.5.	Radon, god van kennis en magie	67
11.6.	Ragnor, god van oorlog en strijd	70
11.7.	Manos, god van creatie en natuur	73
11.8.	Morrigan, godin van vernietiging	76
12.	BIJLAGE 1 - Vaardigheden voor startklassen	79
13.	BIJLAGE 2 - Overzicht spreuken	81
14.	BIJLAGE 3 - Overzicht gebeden	81

1. Inleiding

Het Charm regelsysteem is bedoeld om het rollenspel tijdens evenementen van Charm te ondersteunen. In dit document wordt uitleg gegeven over het samenstellen van een personage: van het kiezen van een ras en klasse tot het kiezen van de specifieke vaardigheden van je personage. Mocht je personage spreuken en/of gebeden hebben, dan staan deze benoemd in hoofdstuk 10 (spreuken) en 11 (gebeden).

Daarnaast staat er veel informatie op onze website: www.charmlive.nl. Hier vindt je informatie over de setting waarin wij spelen. Belangrijk is het ook om op de website kennis te nemen van het beleid van Charm, rondom zaken als veiligheid, EHBO, consent, roken, alcohol en duurzaamheid. Bij het inschrijven voor onze evenementen moet je akkoord gaan met onze richtlijnen rondom deze zaken.

Het maken van een personage

Voorafgaand aan een evenement dien je je personage samen te stellen, als het de eerste keer is dat je met dat personage komt spelen. Stuur deze dan zo spoedig mogelijk op naar personages@charmlive.nl (personage vaardigheden) en naar verhaalcommissie@charmlive.nl (achtergrond). Mocht je al eerder gespeeld hebben met je personage, dan krijg je voorafgaand aan een evenement je personagekaart gemaild met de vraag of je eventuele ervaringspunten wilt uitgeven. Mocht je een uitbreiding doen van je vaardigheden, mail dit dan ook weer zo spoedig mogelijk naar personages@charmlive.nl.

Mocht het je niet lukken om van te voren een personage te maken, dan moet je dit doen bij het inchecken op het evenement. Hier kun je natuurlijk geholpen worden, maar onze tijd is dan beperkter, dus bestaat die hulp alleen uit het maken van je personage. De verhaalcommissie zal dan niets meer kunnen doen met een eventuele achtergrond. Ook is er een risico dat (een deel van) je achtergrond ter plekke wordt afgekeurd, indien dit niet werkt of klopt met onze setting. Het is dus altijd beter om van te voren contact op te nemen.

Stap 1: kies een ras

In hoofdstuk 2 vindt je de rassen die speelbaar zijn op Charm. Kies voor je personage 1 van deze rassen. Dit bepaalt in de basis hoeveel levenspunten per locatie je personage krijgt en hoeveel vaardigheden je kan kiezen. Ook bepaalt het enkele vaardigheden die je standaard krijgt bij dat ras (bijvoorbeeld 'spreek taal, dwergs' voor dwergen). Het is op Charm niet mogelijk om een ras te spelen dat niet in hoofdstuk 2 vermeld staat!

Stap 2: kies een klasse

In hoofdstuk 3 vindt je de basisklassen waaruit je kunt kiezen voor je personage. Elk personage heeft een basisklasse. Deze geeft je meestal een aantal verplichte vaardigheden (die je moet nemen) die van het totaal aantal vaardigheden dat jouw personage heeft, gekozen moeten worden. Ook krijg je dan meestal enkele bonusvaardigheden, die niet van het aantal vaardigheden van je personage afgaan.

De klassen zijn bedoeld om al enige richting te geven aan (de ontwikkeling van) je personage. Door de combinatie van ras en klasse ontstaat er ook een natuurlijk onderscheid tussen personages dat het onderlinge spel en de samenwerking binnen het spel ten goede komt. De meeste vaardigheden kunnen later in het spel alsnog aangeleerd worden. Wel zijn er enkele uitzonderingen die ras- of classespecifiek zijn en blijven. Zo kan alleen een personage met het ras 'trol' ooit de vaardigheid 'regeneratie' aankopen. Hier wordt nooit van afgeweken.

Stap 3: kies je vaardigheden

In hoofdstuk 9 vind je de vaardigheden. De keuze van ras en klasse bepaalt hoeveel vaardigheden je personage mag kiezen, welke eventueel verplicht genomen moeten worden en welke je gratis krijgt. Het aantal vaardigheden dat dan nog over is, kun je naar eigen inzicht invullen. Let op: niet elke vaardigheid is voor elke klasse beschikbaar of mag als startend personage gekozen worden. Dit staat dan expliciet vermeld bij de vaardigheid.

Bij het starten van een personage hoef je geen rekening te houden met het aantal ervaringspunten. Of een vaardigheid nu 8 of 12 vaardigheidspunten kost, bij het starten van je personage telt het als 1 vaardigheid. Dit is gedaan om het makkelijker te maken een nieuw personage in elkaar te zetten. Pas later, als je ervaringspunten (voor het overleven van een evenement) wilt uitgeven, worden de kosten van een vaardigheid relevant.

Stap 4: kies eventuele spreuken en/of gebeden en/of alchemistische recepten

Indien je personage elementaire of spirituele magie gekozen heeft ((magiër of priester(es) is)) mag je een aantal spreuken of gebeden uitkiezen. Als alchemist(e) start je met een aantal alchemistische recepten. Een vrije vaardigheid kan ook gebruikt worden om een spreuk, gebed of alchemistisch recept aan te kopen.

Stap 5: haal bij incheck eventuele starteigendommen op

De meeste personages zullen met enkele zaken starten op een evenement. Dat kan zijn In Character (IC) geld of zaken voor specifieke vaardigheden. Deze krijg je als je je personage-zakje ophaalt bij de incheck van het evenement. Dergelijke zaken doe je ook bij het einde van het evenement weer in je enveloppe en lever je in bij de uitcheck. Personages krijgen bij het starten met spelen eenmalig 20 brons.

Bewaar je enveloppe

We vragen je vriendelijk het uitgereikte zakje goed te bewaren. Niet alleen kost het de vereniging geld om verloren zakjes weer aan te vullen, het is ook een verspilling van plastic.



Stap 6: geef eventuele ervaringspunten uit

Door evenementen met je personages te overleven, bouw je ervaringspunten op. Hiermee kun je nieuwe vaardigheden voor je personage aanschaffen. Dit geeft weer wat je personage eventueel geleerd heeft tijdens het spel of wat je aan ervaring opgedaan hebt. Voor een weekend krijg je 12 vaardigheidspunten, voor een baravond 4. Bij elke vaardigheid staat vermeld hoeveel punten het kost om deze aan te schaffen. Als je voldoende punten hebt gespaard kun je die vaardigheid voorafgaand aan een nieuw evenement aankopen. Het is niet mogelijk om een voorschot te krijgen op vaardigheden, als je (nog) net niet genoeg punten hebt.

Let erop dat bij sommige vaardigheden 'vereisten' staan vermeld. Hier moet je personage aan voldoen om die vaardigheid aan te kunnen schaffen. Ook kan het zijn dat een vaardigheid onder 'leermeester' heeft staan: 'ja'. In dat geval dien je die vaardigheid in het spel te leren van iemand die daarin leermeester is. Dat kan een speler personage of een NPC zijn. Zonder leermeester kun je die vaardigheid niet aanschaffen. Tijdens een evenement kun je je samen met je leermeester melden bij de spelleiderspost, zodat er een aantekening gemaakt kan worden dat je die vaardigheid hebt geleerd en na het evenement wilt aanschaffen.

Leermeesters

Binnen Charm heb je voor sommige vaardigheden verplicht een leermeester nodig. Zodra je zo'n vaardigheid zelf beheerst (lees: aangetoond hebt dat je een leermeester had, de punten hebt uitgegeven en de vaardigheid is bijgeschreven op je personage kaart), dan ben je in die vaardigheid ook leermeester. Voor het aanleren van vaardigheden aan anderen ontvang je zelf geen punten en de ander krijgt ook geen korting. Zonder leermeester kan iemand die vaardigheid simpelweg niet leren. Voor ons is het belangrijkste dat er leuk spel met de leerling en het leermeesterschap gemaakt wordt. Het is aan jullie hoe je het wilt uitspelen, hoe lang het duurt en hoeveel leerlingen je aanneemt als leermeester.

Meerdere personages

Het is op Charm niet mogelijk om te wisselen tussen meerdere personages. We hebben een reizende setting en vanuit de verhaalcommissie wordt er actief getracht achtergronden en vaardigheden van personages in het plot te verwerken. Als we bij het schrijven van onze evenementen niet goed weten welke personages er zullen zijn, maakt dit ons verhaal zwakker.

Natuurlijk kun je stoppen met een personage en vervolgens een nieuw personage starten. Ook is het mogelijk dat een nieuw personage niet goed werkt of niet uit de verf komt zoals je had bedacht. In dat geval kan er zeker weer gewisseld worden. Het is echter niet de bedoeling steeds heen en weer te wisselen tussen meerdere personages. Indien het daar wel op lijkt, behoudt de verhaalcommissie zich het recht toe een personage te verbieden.

Houdbaarheid

Op de evenementen van Charm kunnen diverse voorwerpen in het spel worden gemaakt of worden gevonden. Deze zaken zijn altijd maximaal 2 volledige weekendevenementen houdbaar. Baravonden tellen niet mee voor de houdbaarheid.

Dus als je op Charm X een kruid vindt, is dat kruid bruikbaar tot en met Charm X + 2. Dit geldt voor kruiden, alchemistische voorwerpen, scrolls met spreuken en/of gebeden, runen van een dwergen runensmid en magische voorwerpen (bijvoorbeeld uit een ritueel).

Rollenspel is het belangrijkste!

Er staan veel regels in deze set. We hebben geprobeerd om deze allemaal zo duidelijk mogelijk te maken, maar soms kan er nog steeds iets onduidelijk zijn. Zoek dan iemand op en stel gerust je vragen. Mocht dit tijdens het spel gebeuren, probeer dan zo goed mogelijk te reageren op de situatie als je kunt, want uiteindelijk gaat het bij Charm om gaaf rollenspel en niet om de regels. Weet je niet of de spreuk op jou nu 9 of 11 minuten werkt en dus wel of niet afgelopen is? Bedenk wat op dat moment het leukste is voor jouw spel en dat van anderen. Misschien kun je je vrienden nog net even iets langer beschermen, maar misschien is het ook wel veel leuker om gewond te raken, zodat je vrienden bezorgd kunnen zijn en je de genezer die jou dan moet helpen spel geeft.

Natuurlijk zijn we tegen valsspelen en wordt dat op Charm ook niet geaccepteerd. Mocht je van het bovenstaande dus meerdere keren misbruik maken, dan zul je hierop worden aangesproken. In het uiterste geval kan je de toegang ontzegt worden tot het evenement. Maar we gaan ervan uit dat iedereen hier leuk en eerlijk mee omgaat en dat we er met zijn allen, ook door soms iets soepeler om te gaan met de regels, een gaaf evenement van maken voor iedereen.

Het slachtoffer bepaalt!

Soms doe je in het spel iets met of op het personage van een ander, zoals een gebed of vaardigheid. Het is dan aan jou om duidelijk te maken welk effect je veroorzaakt bij het slachtoffer, maar het slachtoffer bepaalt zelf hoe hij/zij dit uitspeelt. Daar kun jij dus geen kritiek op leveren. Misschien heeft het slachtoffer een vaardigheid of magisch effect op zich waardoor hij/zij geen last heeft van jouw effect. Misschien vind jij dat die persoon het 'angst'-effect niet goed genoeg uitspeelt, maar is de manier waarop het slachtoffer het uitspeelt voor die persoon al behoorlijk uit de comfortzone.

Accepteer dat de ontvangende partij, oftewel het slachtoffer, het beste weet wat zijn of haar personage kan en dat die persoon dit uitspeelt op een manier die voor die persoon zelf comfortabel voelt. We gaan ervan uit dat die persoon zijn of haar best doet om er het leukste en beste van te maken, voor zichzelf, maar ook voor jou en alle anderen. *We vinden vertrouwen in elkaar belangrijk.*

2. 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 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 (www.charmlive.nl) meer informatie vinden over alle rassen die op Auros voorkomen. Heb je aanvullende vragen, eigen ideeën of wil je je personage-achtergrond doorgeven, dan mag je altijd contact opnemen met de verhaalcommissie (verhaalcommissie@charmlive.nl).

2.1. 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: fauns (geitachtigen), felines (katachtigen), lupines (wolfachtigen), saurussen (reptielachtigen), skaven (ratachtigen) en ursines (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. Ze leven hoogstens in kleinere familie- of stamverbanden. Daardoor hebben ze vaak hun eigen leefgebieden, waar ze zeer territoriaal over zijn. 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. Ursines en saurussen hebben vaak wel een vaste verblijfplaats, meestal in kleine dorpen. De felines zijn het meest geciviliseerd en kennen van de beestlingen de grootste dorpen. 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.

Voor elk van de 6 subrassen van de beestlingen gelden aparte start statistieken:

Faunen

Levenspunten per locatie: 3 per locatie

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, beestling' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: faunen krijgen gratis de vaardigheid 'Woudlopen'.

Felines

Levenspunten per locatie: 2 per locatie

Startvaardigheden: 6

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, beestling' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: felines krijgen gratis de vaardigheid 'Balans'.

Lupines

Levenspunten per locatie: 3 per locatie

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, beestling' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: lupines krijgen gratis de vaardigheid 'Sporen herkennen'.

Saurussen

Levenspunten per locatie: 3 per locatie

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, beestling' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: saurussen zijn immuun voor giften.

Skaven

Levenspunten per locatie: 2 per locatie

Startvaardigheden: 6

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, beestling' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: skaven zijn immuun voor ziektes.

Ursines

Levenspunten per locatie: 4 op torso, 3 op ledematen.

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, beestling' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: Ursines hebben 1 extra levenspunt op torso (is hierboven al meegenomen).

2.2. Dwergen

Net als de elfen claimen ook de dwergen tot de twee eerste rassen te horen die geschapen werden door de Oergoden Chronos en Cayla. Volgens diezelfde legende hielden de kinderen van de Oergoden, de Goden van de Dag, 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.

Vaak zijn dwergen iets kleiner dan de andere rassen. Dat heeft waarschijnlijk te maken met het feit dat hun leven zich grotendeels ondergronds afspeelt, in steden uitgehouwen in de rotsen. Ook hebben de mannen eigenlijk altijd forse baarden en hebben zelfs de vrouwen soms wat baardgroei (hoewel niet allemaal). Ze hebben een sterke band met het element aarde en zijn mede daardoor meesters in de mijnbouw, smeedkunst en aardemagie. 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 runensmeden kan beoefenen. Ze aanbidden vooral de Goden van de Dag. Dwergen hebben geen subrassen, maar zijn verdeeld in verschillende clans. Keuze voor een clan heeft bij dwergen geen gevolgen voor de levenspunten en vaardigheden die je krijgt.

Levenspunten per locatie: 4 op torso, 3 op ledematen.

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, dwergs' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: dwergen hebben 1 extra levenspunt op torso (is hierboven al meegenomen).

Dwergen hebben als enige de mogelijkheid tot het kiezen van de vaardigheid 'Runen smeden' (zie vaardigheden).

2.3. Elfen

De elfen zijn samen met de dwergen de oudste inwoners van Auros, volgens de legendes als eerste geschapen door de Oergoden Chronos en Cayla. 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 1000 jaar. Door hun lange levensduur zijn ze over het algemeen wijzer en bedachtzamer dan korter levende rassen, maar tegelijkertijd hebben ze moeite om snel beslissingen te nemen of vlot te handelen. Uiterlijk lijken elfen veel op mensen, al zijn er enkele kleine verschillen. De meest opvallende daarvan zijn hun puntige oren. De elfen hebben een grote affiniteit met het element lucht.

Elfen zijn een veranderlijk ras: zij passen zich zowel aan in gedrag als in uiterlijk aan de omstandigheden waarin ze leven. Zo hebben zich over de eeuwen heen meerdere subrassen gevormd. Van deze subrassen zijn er 5 te kiezen voor spelers, elk met een affiniteit voor een of meerdere goden: de hoogelfen (Helena), de zonne-elfen (Aurora), de maanelfen (Radon), de woudelfen (Manos) en de bloedelfen (alle Goden van de Nacht). Keuze voor een subras heeft bij elfen geen gevolgen voor de levenspunten en vaardigheden die je krijgt.

Levenspunten per locatie: 2 per locatie

Startvaardigheden: 6

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, elfs' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: elfen zijn immuun voor geforceerde slaapeffecten, zoals van de hart-spreuk, het Aurora-gebed of het alchemistische 'Slaapgif'.

2.4. 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 opvliegender aangelegd. Ze leven op graslanden en steppes in gemengde stammen, waarin verschillende soorten groenhuiden elk hun eigen plek en taak 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 vanwege geweld en strijd. 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.

Voor elk van de 4 subrassen van de groenhuiden gelden aparte start statistieken:

Orken

Levenspunten per locatie: 3 per locatie

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, groenhuids' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: Orken starten met 2 keer/dag de vaardigheid 'dubbele schade'. Zij mogen deze eventueel (afhankelijk van vereiste vaardigheden) nog 5 keer aanschaffen en daarmee op totaal 7 keer/dag komen.

Goblins

Levenspunten per locatie: 2 per locatie

Startvaardigheden: 6

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, groenhuids' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: Goblins starten met 2 keer/dag de vaardigheid 'Ontwijk'. Zij mogen deze eventueel (afhankelijk van vereiste vaardigheden) nog 5 keer aanschaffen en daarmee op totaal 7 keer/dag komen.

Ogres

Levenspunten per locatie: 4 op torso, 3 op ledematen.

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, groenhuids' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: Ogres hebben 1 extra levenspunt op torso (is hierboven al meegenomen).

Trollen

Levenspunten per locatie: 4 per locatie

Startvaardigheden: 4

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, groenhuids' EN 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: Trollen hebben de unieke vaardigheid 'Regeneratie'. Zij mogen 2 keer per dag 1 levenspunt (op een locatie naar keuze) genezen in 1 minuut. Deze vaardigheid kunnen zij als enige verder uitbreiden, zie vaardigheid 'Regeneratie'.

2.5. Mensen

Nadat de Oergoden de dwergen en elfen schiepen en de Goden van de Nacht de groenhuiden en de beestlingen, 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.

Levenspunten per locatie: 3

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: mensen mogen naast 'Spreek taal, mens' een tweede taal naar keuze spreken .

Speciale vaardigheid: mensen leren sneller dan de andere rassen en mogen vaardigheden die een leermeester verplicht hebben, aanschaffen zonder in het spel een leermeester gehad te hebben. Het wel leren via een leermeester heeft, behalve leuk rollenspel, geen extra voordeel. Deze vaardigheid geldt niet voor spreuken, gebeden, alchemistische recepten en gevechtsvaardigheden.

Zie ook de uitleg onder hoofdstuk 8 voor een extra voordeel dat mensen kunnen hebben als magiër.

2.6. Halflingen

De mens is het enige ras dat in staat is om zich met andere rassen voort te planten. Zo kunnen halfelfen, halfdwergen, 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.

Levenspunten per locatie: 3

Startvaardigheden: 5

Bonusvaardigheid: 'Spreek taal, X. X' is de taal van het ouderlijk ras, naast 'Spreek taal, mens'.

Speciale vaardigheid: Geen

2.7. Bastaarden

De verschillende subrassen kunnen onderling wel kinderen krijgen. Combinaties tussen bijvoorbeeld hoogelf en maanelf, zijn dus mogelijk. Een kind uit zo'n verbond wordt een bastaard genoemd. Bastaarden nemen 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.

Levenspunten per locatie: zoals moederras.

Startvaardigheden: zoals moederras.

Bonusvaardigheid: zoals moederras.

Speciale vaardigheid: zoals moederras.

2.8. Overzicht

	LP Torso	LP Ledemaat	Vaardigheden	Bonus	Speciaal
Bastaard	Als moeder	Als moeder	Als moeder	Spreek taal, moederras Spreek taal, mens	Als moeder
Dwerg	4	3	5	Spreek taal, dwergs Spreek taal, mens	1 extra LP op torso
Elf	2	2	6	Spreek taal, elfs Spreek taal, mens	Immuun voor 'slaap' effecten
Faun	3	3	5	Spreek taal, beestlings Spreek taal, mens	Gratis 'Woudlopen'
Feline	2	2	6	Spreek taal, beestlings Spreek taal, mens	Gratis 'Balans'
Goblin	2	2	6	Spreek taal, groenhuids Spreek taal, mens	2/dag 'Ontwijk'
Halfling	3	3	5	Spreek taal, X Spreek taal, mens	Geen
Lupine	3	3	5	Spreek taal, beestlings Spreek taal, mens	Gratis 'Sporen herkennen'
Mens	3	3	5	Spreek taal, naar keuze Spreek taal, mens	Geen leermeester verplicht
Ogre	4	3	5	Spreek taal, groenhuids Spreek taal, mens	1 extra LP op torso
Ork	3	3	5	Spreek taal, groenhuids Spreek taal, mens	2/dag 'Dubbele schade'
Saurus	3	3	5	Spreek taal, beestlings Spreek taal, mens	Immuun voor giften
Skaven	2	2	6	Spreek taal, beestlings Spreek taal, mens	Immuun voor ziektes
Trol	4	4	4	Spreek taal, groenhuids Spreek taal, mens	2/dag 'Regeneratie'
Ursine	4	3	5	Spreek taal, beestlings Spreek taal, mens	1 extra LP op torso

3. Klassen

Wanneer je besloten hebt wat voor ras je gaat spelen, is het 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, omdat een aantal vaardigheden verplicht zijn. Deze verplichte vaardigheden gaan van het aantal vaardigheden af dat bij je (sub)ras benoemd zijn. Ook krijg je bij elke klasse iets extra's dat past bij die klasse. Deze vaardigheden zijn extra en gaan niet af van het aantal vaardigheden dat je bij je (sub)ras krijgt. Vele vaardigheden kun je later in het spel ook nog leren, maar een personage dat in een bepaalde klasse is begonnen houdt vaak wel een (kleine) voorsprong.

3.1. Alchemist(e)

Wie op zoek is naar zalfjes, dranken en andere alchemistische voorwerpen, klopt aan bij de alchemist(e). Variërend van apothekers tot gekke geleerden, brengt de alchemist(e) een groot deel van de tijd door met onderzoek.

Verplichte vaardigheden: 'Alchemie, basis' EN 'Lezen en schrijven, <taal>'.

Extra vaardigheid: Naast de 4 alchemiepunten die de vaardigheid 'Alchemie, basis' geeft, krijgt een alchemist(e) 2 extra basisrecepten naar keuze en 4 extra alchemiepunten.

3.2. Avonturier(ster)

De avonturier(ster) is waarlijk vrij. Hij/zij gaat zijn/haar eigen gang en leeft vaak op de rand van de maatschappij. Soms overtreedt hij/zij de wet, maar zolang men niet te opvallend bezig is, wordt hij/zij meestal met rust gelaten. Naast de 'echte' avonturier(ster), bevat deze klasse ook alle karakters die niet binnen de andere klassen passen.

Verplichte vaardigheden: geen

Extra vaardigheid: geen

3.3. Krijg(st)er

De krijg(st)er is vaak getraind in het hanteren van allerlei soorten wapens en eventueel een schild. Meestal is een krijg(st)er als soldaat ingelijfd bij het leger of aangesloten bij een kring van huurlingen of rovers. Soms gaan zijn/haar ambities verder en wordt hij/zij opgenomen in een ridderorde. Gewapend en in harnas gaat men de strijd in.

Verplichte vaardigheden: 'Krijgskunst, basis' EN minimaal 1 wapenvaardigheid EN minimaal 1 harnas- of gevechtvaartigheid.

Extra vaardigheid: 'Krijgskunst, gevorderd' EN kies tussen 2x doorbreek, 2x dubbele schade, 2x expert schot, 2x ontwapen of 2x schildbreker. Deze 2x tellen niet mee voor het maximum van 5 keer dat je de vaardigheid normaal kan kopen. (bijvoorbeeld de vaardigheid '2x doorbreek': normaal mag deze maximaal 5 keer aangekocht worden, maar de 2 die je bij deze klasse tijdens karaktercreatie extra krijgt, tellen niet mee. Je zou dus op 7 keer een 'doorbreek' kunnen komen in de loop van het spel, in plaats van de maximaal 5 waar een karakter in een andere klasse aan gebonden is.)

3.4. Magiër

De magiër is iemand die aanleg heeft voor het beïnvloeden en gebruiken van de magiestromen. Voor een beschrijving van de soorten magie en de ras-afhankelijkheden, zie hoofdstuk 8.

Verplichte vaardigheden: 'Elementaire magie, basis' EN 'Magische geschriften lezen en schrijven'.

Extra vaardigheid: naast de ene spreuk en de 4 magiepunten die de vaardigheid 'Elementaire magie, basis' geeft krijgt een magiër 2 extra spreuken en 4 extra magiepunten gratis.

3.5. Priester(es)

Priesteressen zijn de dienaressen van de goden en interpreteren hun leer of wil en leggen deze uit aan anderen. Voor een nadere uitleg over het gebedensysteem en het pantheon van Auros, zie hoofdstuk 7.

Verplichte vaardigheden: 'Spirituele magie, basis' EN 'Spirituele geschriften lezen en schrijven'.

Extra vaardigheid: naast het ene gebed en de 4 gebedspunten die de vaardigheid 'Spirituele magie, basis' geeft krijgt een priester(es) 2 extra gebeden en 4 extra gebedspunten gratis.

3.6. Schavuit(e)

Schavuiten kunnen aan de slechte kant van de wet staan en stelen of moorden. Ze kunnen echter ook aan de goede kant van de wet staan en hun specifieke vaardigheden gebruiken om te helpen. Bijvoorbeeld: avonturiers die een tombe proberen in te komen kunnen hulp nodig hebben van een schavuit(e) om sloten open te maken.

Verplichte vaardigheden: 1 van de vaardigheden: 'Bewusteloos slaan', 'Moordaanslag' of 'Sloten openen'.

Extra vaardigheid: Als je verplichte vaardigheid 'Sloten openen, basis' is, krijg je 'Sloten openen, gevorderd'. Als je verplichte vaardigheid 'Moordaanslag' is, krijg je 1 keer/dag 'Moordaanslag' extra (maximum van 3 geldt nog steeds). Als je verplichte vaardigheid 'Bewusteloos slaan' is, krijg je 1 keer/dag 'Bewusteloos slaan' extra (maximum van 3 geldt nog steeds).

3.7. Specialist(e)

Soms wil je gewoon goed zijn in 1 vaardigheid. Misschien omdat het je beroep is of je roeping, of omdat je ouders, grootouders en velen voor hen deze nobele professie ook al uitoefenden.

Verplichte vaardigheden: 1 van de vaardigheden 'Extra inkomsten', 'Geneeskunst', 'Kruidenkennis', 'Sloten openen' of 'Smeden' op basisniveau, of de vaardigheid 'Spreek taal <taal>', naast de gratis talen die je bij je ras al krijgt.

Extra vaardigheid: van de gekozen vaardigheid op basisniveau krijg je ook de gevorderde variant OF als je als verplichte vaardigheid 'Spreek taal, <taal>' gekozen hebt dan krijg je bij 2 talen die je personage spreekt de vaardigheid Lezen en schrijven, <taal>'.

3.8. Woudloper

De woudloper is vaak een eenling die uitstekend voor zichzelf kan zorgen. Hij/zij kent de wildernis door en door en kent haar gevaren. Soms verhuurt hij/zij zijn/haar diensten als gids aan het leger of aan een handelaar. Soms is het een eenzame kruidenvrouw in een hutje in het bos. Door de kennis van het terrein is men bijzonder nuttig in een gevecht of tijdens een zoektocht in het bos.

Verplichte vaardigheden: 'Woudlopen'

Extra vaardigheid: één van de volgende vaardigheden gratis: 'Gidsen', 'Sporen herkennen', 'Kruidenkennis basis' of 'Spreeken met dieren'.

3.9. Niet-spelersklassen

Onderstaande klassen kunnen niet gekozen worden, maar kunnen wel in het spel voorkomen of (in zeer uitzonderlijke gevallen) verworven worden. Daarom benoemen we ze hier. Het is aan de verhaalcommissie of dit lukt of niet.

3.9.1. Necromantiër

Necromantiërs zijn het grote kwaad op Auros. Zij onttrekken hun kracht aan de creatie zelf en tasten daarmee het bestaan van Auros zelf aan. Niet voor niets is de 1^e wet van de goden dat 'necromantie verboden is'. Helaas zijn necromantiërs op vele plekken al opgedoken en is het nog niet gelukt om ze voorgoed uit te roeien.

Verplichte vaardigheden: onbekend

Extra vaardigheid: onbekend

3.9.2. Voorvecht(st)er

Als de nood op Auros hoog is en de goden een onheil bespeuren waartegen hun normale volgelingen niet opgewassen zijn, verschijnt er soms een voorvecht(st)er van een godheid. De uitverkorenen van die godheid brengen krachten mee die de normale volgelingen niet hebben tegen het kwaad dat bestreden moet worden. Zelden overleven zij echter zelf die strijd, maar hun offer zorgt ervoor dat de wil van de goden wordt uitgevoerd.

Verplichte vaardigheden: onbekend

Extra vaardigheid: onbekend

4. Algemene regels

Vormen van schade

Er zijn 3 verschillende vormen van schade binnen Charm.

- **Subdue schade** is van tijdelijke aard en niet dodelijk. Schade gaat nog steeds van (magische) beschermingspunten af en van je levenspunten. Komt een locatie op 0, dan is deze onbruikbaar. Komt je torso op 0, dan raak je bewusteloos. Subdue schade geneest weer in 10 à 15 minuten en je zult er nooit aan doodbloeden.
Subdue schade moet specifiek benoemd worden door de aanvaller.
Iedereen die een wapenvaardigheid heeft kan ervoor kiezen om 'subdue schade' te doen in plaats van 'normale schade'.
- **Normale schade** is de standaard schade die wapens, vallende rotsblokken en dergelijke doen.
Als er niets benoemd wordt door de aanvaller/veroorzaker van de schade, dan is het standaard normale schade.
Normale schade leidt wel tot doodbloeden en sterven en geneest niet automatisch.
De meeste vaardigheden en wapens geven automatisch toegang tot deze vorm van schade.
- **Magische schade** is niet-normale schade, die veroorzaakt wordt door magie.
Spreuken en gebeden die schade doen, veroorzaken altijd magische schade. Wapens en voorwerpen doen magische schade als ze door spreuken of gebeden magisch gemaakt zijn.
Magische schade moet specifiek benoemd worden door de aanvaller.
- **Wel of niet door harnas heen**. Schade gaat standaard niet door harnas heen en dus altijd eerst van (magische) beschermingspunten af. Heel soms gaat een schade wel door harnas heen zoals bij de vaardigheid 'Doorbreek'. De aanvaller moet dat specifiek benoemen.

Hoeveel schade kun je doen?

Op Charm kun je verschillende hoeveelheden schade tegenkomen: 1 of 2 schade per aanval. Deze schade is dan op 1 locatie of op alle locaties.

Standaard doet alles op Charm 1 schade (wapens, spreuken, e.d.). Mocht je twijfelen ga dan uit van 1 schade. Sommige wapens en magie kan ook 2 schade veroorzaken per aanval. Dit zal er dan bij benoemd worden. Standaard doet alles schade op slechts 1 locatie. Bij wapens is dit de locatie waarop je geraakt wordt, bij magie standaard je torso. Mocht je twijfelen, ga dan uit van 1 locatie. Sommige voorwerpen (zoals grote blokken steen) of magie kan ook schade veroorzaken op alle locaties in eens. Dit zal er dan bij benoemd worden.

Hoeveel schade kun je krijgen?

Op Charm zijn er 3 vormen van 'punten' die je beschermen of in leven houden, waarop je schade kunt krijgen.

- Levenspunten zijn het aantal punten dat jouw personage heeft, per locatie. Dit is hoeveel schade je kunt krijgen op dat lichaamsdeel voordat deze op 0 komt en onbruikbaar wordt.
- Beschermingspunten zijn zaken die schade opvangen, (vaak) voordat het van je levenspunten afgaat. Bijvoorbeeld harnas. Als je schade krijgt haal je deze eerst van je beschermingspunten af. Als deze op 0 komen gaat verdere schade van je levenspunten af.
- Magische beschermingspunten werken net als beschermingspunten, maar hebben een magische oorsprong (spreuken en gebeden). Ze werken verder hetzelfde.

Magische effecten, alchemistische voorwerpen en kruiden op Charm geven altijd 1 van de bovenstaande 3 vormen van punten erbij. Je kunt nooit meerdere effecten van 1 van de 3 tegelijkertijd in effect hebben. 2 spreuken die je allebei magische beschermingspunten geven tellen dus niet op. Het is de sterkste die werkt en de minder sterke vervalst (en gaat dus ook niet later alsnog in effect). Je kunt dus op elk moment tegelijkertijd maximaal 1 effect hebben dat je extra levenspunten geeft, 1 effect voor extra beschermingspunten en 1 effect voor magische beschermingspunten.

Doodbloeden en sterven

Je lichaam is in 5 locaties ingedeeld. Je torso, linkerarm, rechterarm, linkerbeen en rechterbeen.

Als 1 van je armen of benen op 0 levenspunten terecht komt, dan wordt die locatie onbruikbaar.

Als je torso op 0 levenspunten komt raakt je personage bewusteloos.

Een personage met zijn/haar torso op 0 levenspunten is stervende en zal na 5 minuten dood gaan.

Een locatie op minder levenspunten dan je normale maximum (oftewel als je schade hebt) kan genezen worden.

Bijvoorbeeld via gebeden of alchemistische dranken.

Als je torso genezen wordt voordat je sterft, stabiliseer je en sterft je personage niet verder.

Nachtelijk herstel

Op Charm kun je op verschillende manieren genezen of magie- en gebedspunten terug krijgen.

Elk personage zal na een volledige nachtrust weer volledig hersteld zijn, mits hij/zij dat wil. Mocht je het leuk vinden een verwonding uit te spelen, of vermoeidheid in magiegebruik, dan mag dat natuurlijk.

Als je in de ochtend opstaat, krijg je al je levenspunten, magiepunten en gebedspunten weer terug. Ook krijg je alle zaken die je een bepaald aantal keren per dag kan (zoals o.a. gevechtsvaardigheden of alchemiepunten) terug.

Harnassen die stuk zijn missen nog steeds beschermingspunten.

Giffen, ziektes en vloeken die je bij je droeg, zijn nog wel in effect, totdat deze opgelost worden in het spel.

5. Alchemie

Alchemie is de 'wetenschappelijke' kunst van het mengen en bewerken van diverse ingrediënten tot speciale voorwerpen. Hoewel sommige effecten lijken op magische effecten, is alchemie niet magisch en heeft de alchemist(e) geen elementaire of spirituele energie nodig. Om alchemie te kunnen beoefenen heeft het personage de vaardigheid 'Alchemie (basis, gevorderd of expert)' nodig. Bij alchemie geldt (net als bij scrolls en kruiden) dat men altijd naar de spelleiderspost dient te gaan om een gemaakt voorwerp af te laten tekenen.

Recepten

Op elk van de 3 niveaus zijn er verschillende recepten te leren. Deze koopt het personage afzonderlijk (zie hieronder). Zodra een personage een recept kent, kan hij/zij dat voorwerp in principe onbeperkt maken.

Voor elk expert recept is een leermeester nodig.

- Basis recept = 6 ervaringspunten
- Gevorderd recept = 8 ervaringspunten
- Expert recept = 12 ervaringspunten

Alchemiepunten

Hieronder verwijzen we enkele keren naar 'Alchemiepunten'. Je personage heeft hier een bepaalde hoeveelheid van per dag. Voor elk niveau alchemie (basis, gevorderd en expert) krijg je 4 alchemiepunten. Personages die starten met de klasse alchemist(e), krijgen 4 punten extra. Na een nachtrust heb je al je punten terug.

Alchemistische voorwerpen kosten op elk niveau punten om te maken:

- Basis alchemistisch voorwerp = 1 punt
- Gevorderd alchemistisch voorwerp = 2 punten
- Expert alchemistisch voorwerp = 3 punten

Tijdsduur

Het maken van alchemistische voorwerpen kost een bepaalde hoeveelheid tijd. Je moet actief bezig zijn met het creëren van de voorwerpen. Een gesprek voeren mag, maar weglopen van tafel niet. Wordt je toch geforceerd om je creatie achter te laten mislukt het product (en ben je wel de punten kwijt):

- Basis alchemistisch voorwerp = 10 minuten
- Gevorderd alchemistisch voorwerp = 20 minuten
- Expert alchemistisch voorwerp = 30 minuten

Ingrediënten

Hoewel alchemistische voorwerpen vele ingrediënten hebben die je zelf mag uitspelen, heeft elk voorwerp in elk geval ook verplicht een kruid nodig (zie hoofdstuk 6: Kruidenkennis). Een basisrecept heeft 1 basiskruid nodig. Een gevorderd recept heeft 1 gevorderd (of 2 basis-) kruid nodig. Een expert recept heeft 1 expert (of 2 gevorderd of 4 basis-) kruid nodig. Kruiden van een hoger niveau (dus expert voor een gevorderd voorwerp) kunnen 1 op 1 gebruikt worden.

Houdbaarheid

Alchemistische voorwerpen blijven maximaal 2 volledige weekendevenementen goed. Als je dus tijdens een baravond of weekend X de drank maakt, blijft die goed tot en met X +2.

5.1. Recepten, basis

Voor de bereiding van elk basis alchemistisch voorwerp dien je 1 willekeurig basis, gevorderd of expertkruid te gebruiken.

Angstgif (wapen – gif)

Dit smeersel kan op een wapen gedaan worden. De eerstvolgende klap die daarna met dat wapen gegeven wordt, veroorzaakt bij het slachtoffer hallucinaties van zijn/haar angsten. Dit veroorzaakt gedurende 1 minuut een effect zoals de spreuk 'angst'.

Genezingsdrank, basis (drank)

Deze drank geneest 1 levenspunt aan schade, 1 minuut na het innemen.

Kalmeringsdrank (drank - gif)

Het slachtoffer dat deze drank drinkt, zal daarna rustig worden en eventuele woede, haat of agressie loslaten en dus ook niet meer willen vechten. Hij/zij zal zich nog wel verdedigen als hij/zij aangevallen wordt. Het geforceerde effect hiervan duurt 1 minuut, maar afhankelijk van de omstandigheden kan het natuurlijk langer nawerken.

Lachlotion (drank – gif)

Het slachtoffer dat deze drank opdrinkt zal gedurende 1 minuut oncontroleerbaar moeten lachen. Het slachtoffer kan niet vechten of zich verdedigen, maar het effect eindigt zodra men schade krijgt.

Leerpoets (smeersel)

Door dit smeersel op een beschadigd lederen harnas te smeren, herstelt het na 1 minuut 1 beschermingspunt op dat harnas (op 1 locatie).

Magisch perkament (voorwerp)

De alchemist(e) prepareert 1 vel papier om magie vast te kunnen houden. Magiërs en priesters kunnen hiermee scrolls maken.

Metaalpoets (smeersel)

Door dit smeersel op een beschadigd metalen harnas te smeren, herstelt het na 1 minuut 1 beschermingspunt op dat harnas (op 1 locatie).

Slaapkaars (voorwerp)

Als men 1 minuut bij deze brandende kaars in de buurt is (3 meter cirkel), valt men langzaam in slaap. Zolang het slachtoffer geen schade krijgt en bij de brandende kaars blijft, blijft men slapen. Een slaapkaars verliest na maximaal 60 minuten, of als deze gedoofd wordt, zijn effect.

5.2. Recepten, gevorderd

Voor de bereiding van elk gevorderd alchemistisch voorwerp dien je 1 willekeurig gevorderd kruid te gebruiken, of 1 expertkruid of 2 basiskruiden.

Gebedsdrank, gevorderd (drank)

Deze drank geeft de priester(es) 1 gebedspunt terug, 1 minuut na het innemen.

Genezingsdrank, gevorderd (drank)

Deze drank geneest 3 levenspunten aan schade, 1 minuut na het innemen. Moet in 1 keer ingenomen worden.

Magiedrank, gevorderd (drank)

Deze drank geeft de magiër 1 magiepunt terug, 1 minuut na het innemen.

Medicijn (drank)

Degene die deze drank opdrinkt zal na ongeveer 1 minuut genezen van 1 ziekte die hij/zij in zich had. Meerdere ziekten hebben dus meerdere dosis medicijn nodig.

Postkaars (voorwerp)

Deze kaars is noodzakelijk om post magisch te verzenden over grote afstanden. Daarvoor bestaat een magisch ritueel dat door deze kaars gestabiliseerd wordt. Elke kaars werkt maar voor 1 magisch verzonden brief.

Slotenolie (smeersel)

Door dit smeersel aan de binnenkant van een slot te smeren, verhoog je je niveau in 'Sloten openen' met 1 stap. Een avonturier(ster) met 'Sloten openen, gevorderd', kan dus met behulp van dit smeersel een slot van expertniveau openen. Meerdere dosissen hiervan stapelen niet. Heb je de vaardigheid 'Sloten openen' niet, dan heeft deze olie verder geen effect.

Vergeetheidsdrank (drank - gif)

Het slachtoffer dat deze drank opdrinkt zal van de laatste 5 minuten alles vergeten, inclusief het drinken van dit gif. Het effect van de vergeetheidsdrank kan binnen 24 uur ongedaan worden gemaakt door een antigif specifiek voor dit doel te gebruiken of het Helena gebed 'Genees gif of ziekte'. Daarna zijn de herinneringen permanent verloren.

5.3. Recepten, expert

Voor de bereiding van elk expert alchemistisch voorwerp dien je 1 willekeurig expertkruid te gebruiken, of 2 gevorderde kruiden of 4 basiskruiden.

Antigif (drank)

Degene die deze drank opdrinkt zal meteen genezen van 1 gif dat hij/zij in zich had. Meerdere giften hebben dus meerdere dosis antigif nodig.

Gebedsdrank, expert (drank)

Deze drank geeft de priester(es) 2 gebedspunten terug, 1 minuut na het innemen. Moet in 1 keer ingenomen worden.

Genezingsdrank, expert (drank)

Deze drank geneest 5 levenspunten aan schade, 1 minuut na het innemen. Moet in 1 keer ingenomen worden.

Magiedrank, expert (drank)

Deze drank geeft de magiër 2 magiepunten terug, 1 minuut na het innemen. Moet in 1 keer ingenomen worden.

Meditatiekaars (voorwerp)

Als een magiër of priester(es) deze kaars brandt tijdens het mediteren, hoeft men niet 10, maar 5 minuten te mediteren per terug te krijgen magie- of gebedspunt. De kaars werkt op 1 persoon en maximaal 1 uur, hoewel dit wel in verschillende blokken opgeknipt mag zijn.

Zwijggif (wapen – gif)

Dit smeersel kan op een wapen gedaan worden. De eerstvolgende klap die daarna met dat wapen gegeven wordt veroorzaakt gedurende 1 minuut een effect zoals het gebed 'zwijg'. Het slachtoffer kan gedurende 1 minuut niet meer spreken en dus ook geen spreuken of gebeden doen.

Flesjes, kaarsen, e.d. hergebruiken

Vaak krijg je van een alchemist(e) een flesje/kaars/potje/lemmie als prop voor het drankje dat je krijgt/koopt. Als je de drank gebruikt hebt, lever dan dat flesje weer in bij de alchemist(e) (of bij het handelshuis), zodat we het kunnen hergebruiken.



6. Kruidenkennis

In plaats van ingewikkelde zaken met grondstoffen uit te halen, is een kruidenmeng(st)er in staat om kruiden in hun natuurlijke vorm te gebruiken. Hoewel het effect in de meeste gevallen minder krachtig is dan dat van een alchemistisch mengsel, is het voordeel dat er doorgaans niet veel tijd en energie nodig is om het kruid in kwestie 'nuttig te maken'. Kort door de bocht: De alchemist(e) is te zien als de wetenschapper, de kruidenmeng(st)er als de natuurgenezer(es). Ze kunnen niet per definitie goed door één deur, maar sommigen weten de twee wel te combineren.

Per niveau kruidenkennis is er een lijst met kruiden die je kunt vinden en gebruiken. Zie hiervoor de lijst hieronder. Je hoeft dus kruiden niet apart te kopen, zoals met spreuken of gebeden.

Benaming

In de lijst staan zowel, kruiden als hars, schors, bloemen en andere benamingen genoemd. Voor hun effecten gelden ze echter allemaal als kruid. Dus overal waar hier in de regels 'kruid' geschreven staat, geldt het ook voor de bloemen, hars en dergelijke.

Effect

Bij elk kruid staat vermeld hoe vaak het per dag effect kan hebben op één en dezelfde persoon. Het vaker gebruiken kan, maar heeft dan geen effect meer.

Houdbaarheid

Kruiden blijven maximaal 2 volledige weekendevenementen goed. Als je dus tijdens een baravond of weekend X de kruiden vindt, blijven de kruiden goed tot en met X +2.

Kruiden zoeken en gebruiken

Alleen personages met de vaardigheid 'Kruidenkennis, basis' of hoger kunnen succesvol naar kruiden zoeken en deze gebruiken. Andere personages zonder de vaardigheid kunnen meezoeken, maar hebben niet de kennis om de kruiden te herkennen en, zelfs als ze aangewezen worden, niet de vaardigheden om ze correct te oogsten. Ook hebben zij niet de vaardigheden om de kruiden correct te gebruiken.

De hoeveelheid en het type kruid dat je vindt is variabel. Meld het bij de spelleider als je naar kruiden gaat zoeken (bij start) en vervolgens als je weer terugkomt (bij einde). In de tussentijd wensen we je veel plezier met het leuk uitspelen van het kruiden zoeken in het bos.

De hoeveelheid tijd die je aan het zoeken besteed hebt, is van invloed op de hoeveelheid kruiden die je gevonden hebt. Per gebied (evenement) wordt door de SL vastgesteld hoelang ervoor nodig is om kruiden te zoeken en hoe moeilijk het is. In weelderige gebieden zul je sneller kruiden vinden dan op dorre vlaktes. Voor elke keer dat je die tijdseenheid besteed hebt, krijg je willekeurig een kruid van de spelleiding.

Kans bepaald door 1d6 dobbelsteen worp	Kans op basiskruid	Kans op gevorderd kruid	Kans op expertkruid
Kruidenkennis, basis	1-6	0	0
Kruidenkennis, gevorderd	1-4	5-6	0
Kruidenkennis, expert	1-3	4-5	6

Kaartjes hergebruiken

De kruiden zijn gelamineerde kaartjes die je bij je mag houden of aan het einde van het evenement in je enveloppe mag doen. Als je het kruid gebruikt hebt, lever je het kaartje weer in bij de spelleiding. Gooi deze alsjeblieft niet weg, dan kunnen we ze hergebruiken!



Afval verzamelen

Bij de spelleiderspost liggen plastic zakken. Als je je daar meld om aan te geven dat je kruiden gaat zoeken kun je een plastic afvalzak meenemen. Terwijl je dan kruiden zoekt in het speelgebied, kun je in die zak afval stoppen dat je onderweg vindt. Hoe voller je de afvalzak weer inlevert bij de spelleiderspost, hoe succesvoller zij je zoektocht zullen beoordelen.



6.1. Kruiden, basis

Beestenkruid

Spoorzoeker: het kauwen van dit kruid tijdens het 'Sporen herkennen' helpt je zintuigen te verscherpen en verhoogt je kans op succes. Vertel aan de spelleid(st)er die het spoorzoeken begeleidt dat je dit kruid gebruikt. Heb je de vaardigheid 'Sporen herkennen' niet, dan heeft dit kruid verder geen effect.

Effect: maximaal 2 keer per dag per persoon.

Helenabloem

Bloedingstelper: wanneer deze bloem uitgesmeerd wordt op één bloedende locatie, dan wordt de bloeding direct gestopt. Andere lichaamsdelen bloeden nog wel door.

Effect: maximaal 3 locaties per dag per persoon

Gregorius-tak

Kauw stok: brengt iemand in volledige serene staat voor minstens 10 minuten. Daarna ontwikkelt diegene enorme honger. Het kauwen van de Gregorius-tak verwijdert effecten als het 'woede' en 'haat' -gebed.

Effect: maximaal 2 keer per dag per persoon.

Jeuschors

Jeukgif: door iemand in te smeren met het schaafsel van dit schors, krijgt het slachtoffer op die plek enorme jeuk gedurende 10 minuten. Het slachtoffer mag nog wel vechten, zich verdedigen, spreuken of gebeden doen en dergelijke, maar zal tussendoor afgeleid worden door de jeuk.

Effect: maximaal 2 keer per dag per persoon.

Sterrenblad

Astrologie: het kauwen van dit blad tijdens het sterrenkijken (zie de vaardigheid 'Astrologie') helpt je zintuigen te verscherpen en verhoogt je kans op succes. Vertel aan de spelleid(st)er die het sterrenkijken begeleidt dat je dit kruid gebruikt. Heb je de vaardigheid 'Astrologie' niet, dan heeft dit kruid verder geen effect.

Effect: maximaal 1 keer per dag per persoon.

6.2. Kruiden, gevorderd

Anata-tak

Innemen van dit kruid houdt de werking van alle giften in het lichaam van de gebruiker 1 uur tegen (1 uur geen effect). Na dit uur treed het gif (of giften) alsnog in werking.

Effect: maximaal 2 keer per dag per persoon.

Helenawortel

Innemen van dit kruid houdt de effecten van alle ziekten in het lichaam van de gebruiker 1 uur tegen (1 uur geen effect). Na dit uur treed de ziekte (of ziekten) alsnog in werking.

Effect: maximaal 2 keer per dag per persoon.

Radonkruid

Meditatiekruid: het kauwen op dit kruid tijdens het mediteren helpt je in balans te komen met de energie. Je krijgt tijdens meditatie éénmalig 1 magie of gebedspunt terug in 5 minuten, in plaats van de normale 10 minuten.

Effect: maximaal 2 keer per dag per persoon.

Vlugzwam

Vlugzout: het poeder van de vlugzwam wekt een persoon die slaapt (natuurlijk of magisch) onmiddellijk.

Effect: maximaal 2 keer per dag per persoon.

6.3. Kruiden, expert

Groot-heelblad

Genezing: als men minimaal 1 minuut kauwt op dit blad krijgt men 1 levenspunt (op een zelf te kiezen locatie) terug.

Kan ook op wonden aangebracht worden met hetzelfde effect na 1 minuut.

Effect: maximaal 3 keer per dag per persoon.

Manos moesappel

Als je de Manos moesappel begraaft en erboven een kruid plant, groeien er binnen een aantal uren (gemiddeld 4 tot 8 uur) meerdere exemplaren van datzelfde kruid op die plek. Je kunt niet meerdere kruiden mengen of tegelijkertijd planten: de moesappel helpt maar 1 ander kruid met groeien.

Effect: maximaal 1 keer per appel per kruid.

Zombiehars

Hoge pijngrens: Door deze hars over je blote huid te smeren, verdoof je jezelf en voel je gedurende 10 minuten geen pijn meer (je krijgt de vaardigheid 'Hoge pijngrens' tijdelijk).

Effect: maximaal 1 keer per dag per persoon.

7. Spirituele magie

In dit hoofdstuk vind je uitleg over Spirituele magie en het gebedensysteem van Charm. 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 gebeden op gevorderd of expert niveau. Het is mogelijk om ofwel alle Goden van de Dag of alle 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 ervaringspunten die daaraan besteed waren vrij om te besteden aan gebeden van de gekozen godheid. Naast alle 4 de Goden van de Dag of de 4 Goden van de Nacht kan men zich ook toeleggen op 1 specifieke godheid. Men mag dan alleen gebeden leren van die godheid, maar kan zoals hierboven vermeld, wel in het spel doorgroeien naar gevorderde en expertgebeden.

7.1. Het gebedensysteem

Hoeveelheid gebeden

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

Koopt men later in het spel alsnog de vaardigheid 'Spirituele magie, basis' dan start men ook met 1 gebed, maar krijgt men niet alsnog de 2 extra gebeden.

Om aan meer gebeden te komen moet de priester(es) de gebeden afzonderlijk aanschaffen.

Gebedspunten

Dit getal geeft aan hoeveel gebedspunten een gebed kost. We hanteren de volgende stelregel: basisgebeden kosten 2 GP, gevorderde gebeden 3 GP en expertgebeden 4 GP. We wijken echter van deze stelregel af als de gebeden een groter of kleiner effect opleveren in vergelijking met andere gebeden van hetzelfde niveau.

Je kunt nooit boven het maximale aantal gebedspunten van je personage komen.

Een beginnend personage met de klasse priester(es) krijgt 8 gebedspunten per dag (4 van de vaardigheid 'Spirituele magie, basis' en 4 bonus gebedspunten). Koopt men later in het spel alsnog de vaardigheid 'Spirituele magie, basis' dan start men ook met 4 gebedspunten, maar krijgt men niet alsnog de 4 extra gebedspunten. Daarnaast krijgt men 4 extra gebedspunten als men de vaardigheid 'Spirituele magie, gevorderd' koopt en nog eens 4 extra gebedspunten als men de vaardigheid 'Spirituele magie, expert' koopt. Ook kan men maximaal 5 keer de vaardigheid 'extra gebedspunten' (2 punten) kopen.

Dus als je met de klasse priester(es) start kun je op maximaal 26 gebedspunten komen.

Als je later in het spel spirituele magie neemt, kun je op maximaal 22 gebedspunten komen.

Gebeden doen

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

In het algemeen geldt dat voor het opzeggen van een basisgebed minimaal 10 woorden moeten worden gebruikt.

Een gevorderd gebed bevat tenminste 15 woorden, een expertgebed tenminste 20. Dit gebed moet tenminste de naam van de godheid en de naam van het gebed bevatten. Wanneer het opzeggen van het gebed onderbroken wordt, mislukt het gebed. De gebedspunten zijn dan wel verbruikt.

Gebeden en bepantsering

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

Terugkrijgen van gebedspunten

Gebedspunten kan het personage terug krijgen door te mediteren: 10 minuten meditatie staat voor 1 gebedspunt. Een personage kan door meditatie maximaal de helft van zijn of haar maximale gebedspunten terugkrijgen per dag. Verder kan het personage ook met slaap gebedspunten terugkrijgen: met een goede nachtrust worden alle gebedspunten hersteld. Dit kan niet overdag gedaan worden. Ook met bepaalde alchemistische drankjes kunnen nieuwe gebedspunten verkregen worden. Je kunt nooit over je maximale aantal gebedspunten heen.

Duur

Verschillende gebeden hebben een verschillende tijdsduur. Deze kunnen zijn:

- *Direct* → Het effect vindt onmiddellijk plaats en is daarna gelijk klaar. Zoals bijvoorbeeld: 'Genees wond'.
- *1 minuut* → Het effect duurt 1 minuut of tot het wordt verwijderd door bijvoorbeeld een ander gebed. Dit zijn alle aanvalsgebeden met duur, zoals bijvoorbeeld 'Angst'.
- *10 minuten* → Het effect duurt 10 minuten of tot het wordt verwijderd door bijvoorbeeld een ander gebed. Dit zijn alle beschermende en verbeterende gebeden (zg. 'buffs') die op jezelf of je medestander gecast worden, zoals 'Bescherming van Ragnor, basis', e.d.
- *60 minuten* → Het effect duurt 60 minuten of tot het wordt verwijderd door bijvoorbeeld een ander gebed. Dit zijn behulpzame gebeden die je zelf kunt gebruiken of om medestanders te helpen, zoals 'Gids van Manos'.
- *Concentratie* → Dit gebed duurt zo lang als de priester(es) zich op het gebed concentreert (en niets anders doet), met een maximum van 10 minuten per gebed, zoals 'Lied van het leven' en 'Detecteer magie'.

Afstand

Verschillende gebeden kunnen op verschillende afstanden gecast worden:

- *Persoonlijk* → Deze gebeden kun je alleen op jezelf gebruiken, maar nooit op anderen.
- *Aanraking* → Deze gebeden mag je op jezelf en op anderen casten, zolang je die ander tijdens het casten aanraakt.
- *1 meter* → Deze gebeden mag je op jezelf casten en op andere personen (of voorwerpen e.d.) zolang het doelwit zich binnen 1 meter afstand bevindt. Je hoeft het doelwit dus niet aan te raken.
- *10 meter* → Deze gebeden mag je op jezelf casten of op een doelwit op maximaal 10 meter afstand van jezelf.
- *3 meter cirkel* → Deze gebeden mag je casten en het effect vindt plaats in een cirkel van 3 meter om jezelf heen OF je wijst een plek aan binnen maximaal 10 meter en vanaf die plek gezien ondervindt iedereen het effect in een cirkel met een straal van 3 meter.

Spreuken of gebeden stapelen

Het is niet mogelijk om de effecten van gebeden of spreuken te stapelen. Indien twee (of meer) effecten bijvoorbeeld allebei 'beschermingspunten' of 'magische beschermingspunten' geven, telt het hoogste aantal beschermingspunten. Je kunt dus niet beide effecten optellen. Het lagere aantal beschermingspunten vervalt dan ook en komt er later niet alsnog bij. Spreuken of gebeden (of andere oorzaken) die compleet verschillende effecten bewerkstelligen (zoals levenspunten en beschermingspunten), kunnen wel gecombineerd worden op één persoon.

Goddelijke geschenken

Elke godheid geeft aan zijn/haar devote priester(es) een speciaal geschenk. Dit geschenk is voor elke godheid anders en geldt in principe altijd. Met de uitzondering van het goddelijk geschenk van Radon, kosten deze geschenken geen gebedspunten. De priester(es) kan deze dus altijd inzetten, ook als men gewond is of geen gebedspunten meer heeft.

Een personage krijgt een goddelijk geschenk zodra het 'spirituele magie, gevorderd' beheerst en zich dus volledig toelegt op één godheid. Deze devotie uit zich in het feit dat je maar van één godheid gebeden hebt en in je rollenspel. Een personage dat alle goden of meerdere goden van de dag of nacht dient, krijgt dit geschenk dus niet.

7.2. *Het Pantheon van Auros*

De volkeren van Auros hangen diverse goden aan, die grofweg in twee groepen verdeeld kunnen worden: de Goden van de Dag en de Goden van de Nacht. 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 godin 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.

Boven de Goden van de Dag en de Goden van de Nacht staan nog twee Oergoden. De vader Chronos en de moeder Cayla. Hoewel sommigen hen wel eerbiedigen, hebben zij geen tempels of actieve volgelingen. Zij verhoren geen gebeden en lijken niet direct actief op Auros via priesters of voorvecht(st)ers.

De Goden van de Dag zijn:

- Helena, godin van bescherming en genezing;
- Aurora, godin van liefde en schoonheid;
- Radon, god van kennis en magie;
- Manos, god van creatie en natuur.

De Goden van de Nacht zijn:

- Helos, god van de dood;
- Anata, godin van list en bedrog;
- Ragnor, god van de strijd;
- Morrigan, godin van vernietiging.

Meer informatie over de goden vindt je op de website van Charm: <https://www.charmlive.nl>

8. Elementaire magie

In dit hoofdstuk vind je het elementaire magiesysteem van Charm. 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 magie die iedere magiër kan gebruiken en daarnaast de magie van 5 specifieke elementen: aarde, hart, lucht, vuur en water. Bij elk element is er een ras dat hier speciale affiniteit mee heeft. Alleen magiërs van dat specifieke ras kunnen de expertspreuken van dat element leren en gebruiken. Van algemene magie kan elk ras de spreuken leren.

8.1. Welk element

Basis

Elke magiër van elk ras kan alle elementen gebruiken op basisniveau. Op basisniveau hoef je ook nog niet te kiezen (mag wel) en mag je spreuken uit elk element leren. Mocht je je later specialiseren, dan verlies je al je spreuken van de andere elementen, maar krijg je die vaardigheidspunten terug om aan nieuwe spreuken van jouw element uit te geven.

Gevorderd

Elke magiër van elk ras mag zich na basisniveau specialiseren in een element op gevorderd niveau. Wanneer je je specialiseert verlies je de spreuken van andere elementen op het basisniveau, maar krijg je de vaardigheidspunten die je daaraan had uitgegeven terug om te besteden aan spreuken van je gespecialiseerde element. Als je je specialiseert in een element waar je ras geen affiniteit mee heeft, dan kun je niet hoger komen dan het gevorderde niveau (*dus een elf die affiniteit heeft met het element lucht kan zich specialiseren in het element aarde, maar vervolgens niet hoger komen dan het gevorderde niveau voor het element aarde*). De mens is hierop de enige uitzondering. De mens kan nooit op een expertniveau komen van een element, maar mag zich wel specialiseren in maximaal twee elementen op gevorderd niveau. Voor de mens die zich specialiseert in twee elementen op gevorderd niveau, geldt ook dat hij/zij de spreuken van andere elementen verliest (maar men krijgt de vaardigheidspunten terug die hij/zij aan spreuken voor andere elementen had uitgegeven).

Halflingen kunnen zich niet specialiseren op expertniveau, ook niet in het element van hun niet-menselijke ouder. Halflingen komen dus nooit verder dan gevorderde magie.

Expert

Alle magiërs (dus ook de mens) hebben toegang tot expert algemene magie.

Een magiër van een ras (behalve mens) kan alleen het element van zijn/haar ras leren en gebruiken op expert niveau. Mensen kunnen nooit een element leren op expert niveau.

Overzicht	Beestling	Dwerg	Elf	Groenhuid	Mens	Halfling	Seelie ** (geen spelerras!)
Algemene magie, basis	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Algemene magie, gevorderd	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Algemene magie, expert	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Elementaire magie, basis	allen	allen	allen	allen	allen	allen	allen
Elementaire magie, gevorderd	Max. 1 element naar keuze	Max. 1 element naar keuze	Max. 1 element naar keuze	Max. 1 element naar keuze	Max. 2 elementen naar keuze	Max. 1 element naar keuze	Max. 1 element naar keuze
Elementaire magie, expert	Water	Aarde	Lucht	Vuur	nee	nee	Hart

** Voor de volledigheid benoemd, maar geen spelersras.

8.2. Het magiesysteem

Hoeveelheid spreuken

Een beginnend personage met de klasse magiër mag 3 spreuken uitzoeken (1 spreuk van de vaardigheid 'Elementaire magie, basis' en 2 bonusspreuken). Koopt men later in het spel alsnog de vaardigheid 'Elementaire magie, basis' dan start men ook met 1 spreuk, maar krijgt men niet alsnog de 2 bonusspreuken.

Om aan meer spreuken te komen moet de magiër de spreuken afzonderlijk aanschaffen.

Magiepunten (MP)

Dit getal geeft aan hoeveel magiepunten een spreuk kost. We hanteren de volgende stelregel: basisspreuken kosten 2 MP, gevorderde spreuken 3 MP en expertspreuken 4 MP. We wijken echter van deze stelregel af als de spreuken een groter of kleiner effect opleveren in vergelijking met andere spreuken van hetzelfde niveau.

Je kunt nooit boven het maximale aantal magiepunten van je personage komen.

Een beginnend personage met de klasse magiër krijgt 8 magiepunten per dag (4 van de vaardigheid 'Elementaire magie, basis' en 4 bonus magiepunten). Koopt men later in het spel alsnog de vaardigheid 'Elementaire magie, basis' dan start men ook met 4 magiepunten, maar krijgt men niet alsnog de 4 extra magiepunten. Daarnaast krijgt men 4 extra magiepunten als men de vaardigheid 'Elementaire magie, gevorderd' koopt en nog eens 4 extra magiepunten als men de vaardigheid 'Elementaire magie, expert' koopt. Ook kan men maximaal 5 keer de vaardigheid 'Extra magiepunten' (2 punten) kopen.

Dus als je met de beginvaardigheid magiër start kun je op maximaal 26 magiepunten komen.

Als je later in het spel elementaire magie neemt, kun je op maximaal 22 magiepunten komen.

Spreuken doen

Wanneer een personage een spreuk doet, verbruikt hij/zij een aantal magiepunten. Het aantal is afhankelijk van de gekozen spreuk. Als de energie van die dag verbruikt is, kan de magiër geen beroep meer doen op zijn/haar 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 en het element van de spreuk bevatten. Wanneer de incantatie onderbroken wordt, mislukt de spreuk. De magiepunten zijn dan wel verbruikt.

Magie en bepantsering

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

Terugkrijgen van magiepunten

Magiepunten kan het personage terug krijgen door te mediteren: 10 minuten meditatie staat voor 1 magiepunt. Een personage kan door meditatie maximaal de helft van zijn of haar maximale magiepunten terugkrijgen per dag. Verder kan het personage ook met slaap magiepunten terugkrijgen: met een goede nachtrust worden alle magiepunten hersteld. Dit kan niet overdag gedaan worden. Ook met bepaalde alchemistische drankjes kunnen nieuwe magiepunten verkregen worden. Je kan nooit over je maximale aantal magiepunten heen.

Duur

Verschillende spreuken hebben een verschillende duur. Deze kunnen zijn:

- *Direct* → Het effect vindt onmiddellijk plaats en is daarna gelijk klaar. Zoals bijvoorbeeld: 'Detecteer magie'.
- *1 minuut* → Het effect duurt 1 minuut of tot het wordt verwijderd door bijvoorbeeld een andere spreuk. Dit zijn alle aanvalsspreuken met duur, zoals bijvoorbeeld 'Stik'.
- *10 minuten* → Het effect duurt 10 minuten of tot het wordt verwijderd door bijvoorbeeld een andere spreuk. Dit zijn alle beschermende en verbeterende spreuken (zg. 'buffs') die op jezelf of je medestander gecast worden, zoals 'Bescherming van steen, basis', e.d.
- *60 minuten* → Het effect duurt 60 minuten of tot het wordt verwijderd door bijvoorbeeld een andere spreuk. Dit zijn behulpzame spreuken die je zelf kunt gebruiken of om medestanders te helpen, zoals 'Bescherming tegen angst'.
- *Concentratie* → De spreuk duurt zo lang als dat de magiër zich op deze spreuk concentreert (en niets anders doet), met een maximum van 10 minuten per spreuk, zoals 'Licht'.

Afstand

Verschillende spreuken kunnen op verschillende afstanden gecast worden:

- *Persoonlijk* → Deze spreuken kun je alleen op jezelf casten en nooit op anderen.
- *Aanraking* → Deze spreuken mag je op jezelf en op anderen casten, zolang je die ander tijdens het casten aanraakt.
- *1 meter* → Deze spreuken mag je op jezelf casten en op andere personen (of voorwerpen e.d.) zolang het doelwit maar binnen 1 meter afstand is. Je hoeft het doelwit dus niet aan te raken.
- *10 meter* → Deze spreuken mag je op jezelf casten of op een doelwit niet verder dan 10 meter afstand van jezelf.
- *3 meter cirkel* → Deze spreuken mag je casten en het effect vindt plaats in een straal van 3 meter om jezelf heen OF je wijst een plek aan binnen maximaal 10 meter en vanaf die plek gezien ondervindt iedereen in een straal van 3 meter het effect.

Spreuken of gebeden stapelen

Het is niet mogelijk om de effecten van gebeden of spreuken te stapelen. Indien twee (of meer) effecten bijvoorbeeld allebei 'beschermingspunten' of 'magische beschermingspunten' geven, telt het hoogste aantal beschermingspunten. Je kunt dus niet beide effecten optellen. Het lagere aantal beschermingspunten vervalt dan ook en komt er later niet alsnog bij. Spreuken of gebeden (of andere oorzaken) die compleet verschillende effecten bewerkstelligen (zoals levenspunten en beschermingspunten), kunnen wel gecombineerd worden.

8.3. Runensmeden

Er bestaat iets dat door dwergen 'runensmeden' genoemd wordt. Dit is echter geen magie zoals spirituele of elementaire magie en eigenlijk meer een hele speciale vaardigheid, die alleen de dwergen kunnen. Meer hierover vindt je dan ook onder de vaardigheden (hoofdstuk 9).

8.4. Necromantie

Er bestaat op Auros (helaas) nog een derde magische vorm, genaamd necromantie. Een bron van kwaad en vernietiging in de creatie. Dit is niet iets dat een speler personage kan leren en wordt dus ook verder niet vermeld onder vaardigheden. Dit wordt hier slechts voor de volledigheid benoemd.

8.5. Stromingen

In het spel kan het voorkomen dat er, bijvoorbeeld door de spreuk/gebed 'Detecteer magie', gekeken wordt naar de verschillende vormen van magie. Voor de volledigheid leggen we dat hier kort uit.

Er zijn dus 3 vormen van magie op Auros: elementair (via magiërs), spiritueel (via priesteressen) en necromantie (via necromantiërs).

Daarnaast bestaat elke spreuk uit 1 van 5 elementen: aarde, hart, lucht, vuur of water, of uit algemene (onverdeelde) magie.

Elk gebed bestaat uit kracht die via 1 van de 8 Goden komt: Helena, Helos, Aurora, Anata, Radon, Ragnor, Manos of Morrigan.

Als laatste heeft elke spreuk en gebed een niveau: basis, gevorderd of expert.

Bijvoorbeeld: Er is een magische cirkel gevonden en een priester(es) van Radon doet het gebed 'Detecteer magie'. Hij/zij vindt eerst dat de cirkel elementaire energie bevat (dus door magiërs gemaakt is). De cirkel is redelijk sterk (gevorderd niveau) en bestaat uit energie van het element lucht en vuur. Een mens kan dit wellicht nog alleen gedaan hebben en als het magiërs van een ander ras waren moeten het er al twee zijn.

9. Vaardigheden

In de onderstaande lijst staat bij iedere vaardigheid hoeveel punten deze vaardigheid kost en of je er een leermeester voor nodig hebt om het te kunnen kiezen. Indien van toepassing staan de vereiste andere vaardigheden vermeld zonder welke de betreffende vaardigheid niet gekocht/geleerd kan worden. Tenslotte wordt de vaardigheid omschreven.

Er zijn vaardigheden die door bepaalde klassen, of alle klassen, niet als beginvaardigheid gekozen kunnen worden. De vaardigheden basis spirituele magie en basis elementaire magie zijn bijvoorbeeld bij karaktercreatie aan de klassen priester(es) en magiër voorbehouden. Door het besteden van ervaringspunten is het mogelijk om deze later tijdens het spel te leren.

Sommige vaardigheden hebben een 'max aantal' staan in de beschrijving. Dat houdt in dat je die vaardigheid maximaal zoveel keer kan aankopen en hetzelfde aantal keren per dag kan gebruiken. De genoemde ervaringspunten dien je per keer uit te geven. Je krijgt na een volledige nachtrust het aantal keren per dag weer geheel terug.

9.1. Gratis vaardigheden

Sommige dingen kan (bijna) iedereen. Voor deze vaardigheden hoef je dan ook bij karaktercreatie geen vaardigheid uit te geven, of later in het spel punten te besteden.

Rekenen

Ervaringspunten: GRATIS Leermeester: nee

Vereisten: geen

Elk personage dat begint, heeft standaard deze vaardigheid.

Op Charm kan ieder personage net zo goed rekenen als de speler wil en kan neerzetten.

Spreek taal, <eigen ras + mens>

Ervaringspunten: GRATIS Leermeester: nee

Vereisten: geen

Elk personage dat begint, heeft standaard deze vaardigheid.

Het personage begrijpt en spreekt de taal van zijn/haar ras zoals bijvoorbeeld 'groenhuids' voor een ork. Daarnaast spreekt elk personage (als je dat wilt) altijd de taal van de mensen. 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: '<dwergs> Wat vervelend dat die mensen ons niet verstaan hè?'

De volgende talen kunnen geleerd worden: beestling, dwergs, elfs, groenhuids, mens en seelie.

De taal der mensen wordt meestal als de 'algemene taal' gezien. Subrassen zoals goblins en saurussen hebben geen aparte taal.

Wapen, mini

Ervaringspunten: GRATIS Leermeester: nee

Vereisten: geen

Elk personage dat begint, heeft standaard deze vaardigheid.

Op Charm kan iedereen omgaan met messen/dolken tot 15 centimeter.

Rituelen op Charm

Op Charm staat het iedereen (!) vrij om een ritueel te houden. Er zijn geen speciale vaardigheden voor nodig en er zijn daarom ook geen vaardigheden voor rituelen in deze regelset opgenomen. Een ritueel kan een magiër zijn die een bepaald magisch effect probeert te bewerkstelligen of een groep priesters die een gezamenlijk ritueel opvoeren voor een god of goden. Het mag ook een groep boeren zijn die tijdens grote droogte een geit offert aan Manos in de

Wapen, werp

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

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.

9.3. Harnasvaardigheden

Het dragen van harnas verschaft het personage het voordeel dat een klap door het harnas opgevangen wordt. Het harnas 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 het harnas kapot en houdt het geen klappen meer tegen. Uit veiligheidsoverwegingen is het hoofd geen treflocatie.

Het verrichten van gebeden en spreuken 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. Wanneer een personage op dezelfde locatie bijv. zowel een leren wapenrusting als een maliënkolder draagt, dan telt alleen de maliënkolder voor die locatie.

Een schild kan alleen gebruikt worden in combinatie met een mini, kleine of éénhandige wapenvaardigheid, bijvoorbeeld een dolk of éénhandig zwaard. Schilden gaan niet stuk van normale of magische schade (wapens of spreuken die schade doen), behalve door specifieke spreuken, gebeden of vaardigheden die een schild vernietigen. Als door één van die effecten je schild kapot gemaakt wordt dien je je schild af te leggen en is het niet meer bruikbaar tot het gerepareerd wordt.

Verder heb je voor het gebruik van Harnasvaardigheden de vaardigheid 'Krijgskunst (basis, gevorderd of expert)' nodig.

Harnas, basis

Ervaringspunten: 6

Leermeester: nee

Vereisten: Krijgskunst, basis

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), krijg(st)er, schavuit(e), woudloper.

Het dragen van een harnas van leer of dikke huiden geeft het personage op de bedekte locatie 1 beschermingspunt.

Harnas, gevorderd

Ervaringspunten: 8

Leermeester: nee

Vereisten: Krijgskunst, gevorderd

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), krijg(st)er.

Het dragen van een maliënkolder of een metalen schubbenharnas geeft het personage op de bedekte locatie 2 beschermingspunten.

Harnas, expert

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Vereisten: Krijgskunst, expert

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Het dragen van een plaatstaal (of vergelijkbaar) harnas geeft het personage op de bedekte locatie 3 beschermingspunten.

Schild

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Vereisten: Krijgskunst, basis

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), krijg(st)er.

Hiermee kan het personage een schild hanteren dat maximaal 120x80 cm groot is.

Schildbreker

Ervaringpunten: 6

Leermeester: ja

Max aantal: 5

Vereisten: Krijgskunst, gevorderd EN Speciaal wapen (zie de vaardigheid 'Smeden, gevorderd').

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), krijg(st)er.

Iemand met deze vaardigheid kan met een 'wapen, tweehandig' of 'stafwapen' een slag op schild geven en dat schild vernietigen. Het schild is daarna niet meer bruikbaar en moet afgelegd worden.

Wapens die niet door een smid verstevigd zijn breken na een 'Dubbele schade' of 'Schildbreker' klap.

Call: 'Schildbreker!'

Ontwapenimmunititeit

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: Krijgskunst, expert

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Het personage is zo getraind dat ontwapentechnieken op hem niet werken. Hij/zij kan zijn/haar wapen gewoon vast blijven houden, ook als de vaardigheid 'Ontwapen' op hem wordt gebruikt.

Struikelslag

Ervaringpunten: 6

Leermeester: ja

Max aantal: 5

Vereisten: Krijgskunst, expert

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Met deze vaardigheid mag een personage dat een éénhandig, tweehandig of staf wapen hanteert een slachtoffer 'onderuit' slaan, mits je dat slachtoffer eerst op 1 van zijn/haar benen raakt. Je doet dus ook schade met de klap.

Call: 'Struikel!'

9.5. Algemene vaardigheden

Alchemie, basis

Ervaringpunten : 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: alchemist(e), avonturier(ster).

Deze vaardigheid stelt je als alchemist(e) in staat om alchemistische recepten te kopen van basisniveau. Bij het aanschaffen van deze vaardigheid krijg je 4 alchemiepunten. Zie ook het hoofdstuk 'Alchemie'.

Alchemie, gevorderd

Ervaringpunten : 12

Leermeester: ja

Vereisten: Alchemie, basis

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: alchemist(e), avonturier(ster).

Deze vaardigheid stelt je als alchemist(e) in staat om alchemistische recepten te kopen van gevorderd niveau. Bij het aanschaffen van deze vaardigheid krijg je 4 alchemiepunten. Zie ook het hoofdstuk 'Alchemie'.

Alchemie, expert

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: Alchemie, gevorderd

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Deze vaardigheid stelt je als alchemist(e) in staat om alchemistische recepten te kopen van expertniveau. Bij het aanschaffen van deze vaardigheid krijg je 4 alchemiepunten. Zie ook het hoofdstuk 'Alchemie'.

Astrologie

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Door de sterren te bestuderen kan je een indruk krijgen van toekomstige gebeurtenissen. Uiteraard werkt deze vaardigheid niet bij bewolkt weer! De verhaalleiding zal aan de hand van de wijze van uitspelen beslissen in hoeverre de informatie vaag of juist helder is.

Hierbij is spelleider begeleiding noodzakelijk.

Balans

Ervaringspunten: 18

Leermeester: nee

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Je hebt door training of talent een enorm goede balans. Als er effecten zijn waardoor je op de grond moet vallen (zoals de spreuk 'Aardbeving' of 'Struikelslag'), hoef je slechts kort de grond aan te tikken met een hand en mag je daarna verder gaan zonder effect.

Bewusteloos slaan

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Max aantal: 3

Vereisten: Wapen, klein

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), schavuit(e).

De vaardigheid om een personage met een 'Wapen, klein' van achteren in één keer bewusteloos te slaan. Deze vaardigheid kan 1 maal per niveau per dag gebruikt worden. Benader iemand ongemerkt van achteren, leg het wapen op zijn/haar rug en zeg (of fluister) 'bewusteloos'. Hierdoor staat zijn/haar torso direct op 0 punten door subdue schade, waardoor het slachtoffer direct het bewustzijn verliest. Binnen 10 minuten zal het slachtoffer weer bij bewustzijn komen en is alle subdue schade genezen. Het slachtoffer kan natuurlijk ook eerder genezen worden. Call: 'Bewusteloos!'

Bloemschikken

Ervaringspunten: 4

Leermeester: nee

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

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.

Extra inkomsten, basis

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Beschrijf in de achtergrond van je personage een leuke reden waarom jouw personage meer geld zou hebben dan anderen. Ben je van adel of wordt je gesponsord door de organisatie waar je voor werkt?

Vanaf het aankopen van deze vaardigheid ontvang je elk weekend evenement 1 zilver.

Extra inkomsten, gevorderd

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Vereisten: Extra inkomsten, basis

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Vanaf het aankopen van deze vaardigheid ontvang je elk weekend evenement totaal 3 zilver (niet cumulatief met andere vaardigheden 'Extra inkomsten').

van. Als het torso op 0 levenspunten staat, dan zal het personage nog steeds bij bewustzijn blijven. Hij/zij is niet in staat om moeilijke acties uit te voeren. Hij/zij kan bijvoorbeeld wel rustig praten of langzaam kruipen. Daarnaast is het personage immuun voor alle effecten die door pijn veroorzaakt worden, zoals het Helos gebed 'Pijn'. Als het personage gemarteld wordt duurt het 2 keer zo lang voordat de martelaar een vraag mag stellen. Het slachtoffer bloedt wel nog steeds op de normale manier dood.

Inspiratie, bescherming

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Max aantal: 5

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Iemand met deze vaardigheid kan een groep van maximaal 12 personen inspireren tot grootse acties en prestaties. Dit mag via een episch lied op het strijdveld of een opruiende toespraak op het dorpsplein. Indien je de vaardigheid meerdere keren hebt, mag je de aantallen van 12 ook optellen door meerdere keren ineens uit te geven (tot een maximum van 60 in 1 keer dus).

Iedereen die het effect ondergaat krijgt 1 magisch beschermingspunt, niet locatie gebonden (duur 10 minuten).

Inspiratie, dapper

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Max aantal: 5

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Iemand met deze vaardigheid kan een groep van maximaal 12 personen inspireren tot grootse acties en prestaties. Dit mag via een episch lied op het strijdveld of een opruiende toespraak op het dorpsplein. Indien je de vaardigheid meerdere keren hebt mag je de aantallen van 12 ook optellen door meerdere keren ineens uit te geven (tot een maximum van 60 in 1 keer dus).

Iedereen die het effect ondergaat, negeert het eerste angsteffect dat hij/zij tegen komt in het uur dat volgt.

Inspiratie, genezing

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Max aantal: 5

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Iemand met deze vaardigheid kan een groep van maximaal 12 personen inspireren tot grootse acties en prestaties. Dit mag via een episch lied op het strijdveld of een opruiende toespraak op het dorpsplein. Indien je de vaardigheid meerdere keren hebt mag je de aantallen van 12 ook optellen door meerdere keren ineens uit te geven (tot een maximum van 60 in 1 keer dus).

Iedereen die het effect ondergaat, geneest 1 levenspunt op een locatie naar keuze.

Krijgskunst, basis

Ervaringspunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), krijg(st)er, schavuit(e), woudloper.

Je bent geoefend in de krijgskunst en krijgt toegang tot gevechts- en harnasvaardigheden. Deze moet je nog steeds aanschaffen met punten. Zonder deze vaardigheid kun je de gevechts- en harnasvaardigheden niet nemen.

Krijgskunst, gevorderd

Ervaringspunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: Krijgskunst, basis

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), krijg(st)er.

Je bent geoefend in de krijgskunst en krijgt toegang tot gevechts- en harnasvaardigheden. Die moet je nog wel steeds aanschaffen met punten. Zonder deze vaardigheid kun je de gevechts- en harnasvaardigheden niet nemen.

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 doet het slachtoffer geen schade, tenzij het personage dat martelt dat wil. Daarna krijgt het slachtoffer 1 schade voor elke 5 minuten dat het gemarteld wordt.

Moed

Ervaringpunten: 12

Leermeester: nee

Max aantal: 5

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Met elke keer dat het personage deze vaardigheid aanschafft mag het personage 1 angsteffect per dag negeren.

Hieronder vallen de spreuken/gebeden: 'Angst', 'Cirkel van angst' en 'Arachnafobie' en het alchemistische 'angstgif'.

Moordaanslag

Ervaringpunten: 18

Leermeester: ja

Max aantal: 3

Vereisten: Wapen, klein

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), schavuit(e).

De vaardigheid om een personage met het 'Wapen, klein' van achteren in één keer te doden. Deze vaardigheid kan 1 maal per niveau per dag gebruikt worden. Benader iemand ongemerkt van achteren, leg het mes op zijn/haar rug en zeg (of fluister) 'moordaanslag', hierdoor staat zijn/haar torso direct op 0 punten, waardoor het slachtoffer direct het bewustzijn verliest en binnen 5 minuten zal sterven als hij/zij niet genezen wordt.

Call: 'Moordaanslag!'

Ontwijk

Ervaringpunten: 12

Leermeester: nee

Max aantal: 5

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Iemand met deze vaardigheid kan eenmaal per dag een aanval ontwijken die schade doet. Je moet de aanval wel aan zien komen en het ontwijken uitspelen. De treffer hoeft je dus niet te tellen. Dit geldt voor bijvoorbeeld wapenslagen, spreuken, gebeden en pijlen van een (kruis)boog.

Call: 'Ontwijk!'

Regeneratie

Ervaringpunten: 12

Leermeester: nee

Max aantal: 3

Vereisten: Trol als ras

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Een trol start al met 2 keer per dag de mogelijkheid om 1 levenspunt aan schade te regenereren. Dit duurt 1 minuut per punt schade. Met deze vaardigheid kan de trol extra keren per dag aan regeneratie kopen, met een maximum van 5 keer per dag totaal.

Runen smeden, basis

Ervaringpunten: 18

Leermeester: ja

Vereisten: Dwerg als ras + Smeden, basis

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een basisrune te plaatsen. Met deze vaardigheid kun je per dag maximaal 2 basisrunen plaatsen. De runensmid kan kiezen uit een aantal runen om te plaatsen, namelijk:

- Rune van kracht, basis: Als deze rune geactiveerd wordt kan de gebruiker ervan in de eerstvolgende 10 minuten 1 maal een slag van 1 schade verdubbelen naar 2 schade.

Call: 'Dubbel!'

- Rune van bescherming tegen vernietiging: Deze rune beschermt het voorwerp waarop het gezet is eenmaal tegen vernietiging, bijvoorbeeld: 'Schildbreker', het gebed/spreek 'Verroest metaal'. Zodra het voorwerp dat

effect over zich heen krijgt gaat de rune af en blijft het voorwerp intact.

Runen smeden, gevorderd

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Vereisten: Dwerg als ras + Smeden, gevorderd + Runen smeden, basis.

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een gevorderde runen te plaatsen. Met deze vaardigheid kun je per dag maximaal 3 basis en 1 gevorderde rune(n) plaatsen (totaal, dus niet cumulatief met 'Runen smeden, basis'). De runensmid kan kiezen uit een aantal runen om te plaatsen, namelijk:

- Rune van kracht, gevorderd: Als deze rune geactiveerd wordt, kan de gebruiker ervan in de eerstvolgende 10 minuten 3 maal een slag van 1 schade verdubbelen naar 2 schade.

Call: 'Dubbel!'

- Rune van repareer: Als deze rune aangesproken wordt, dan wordt het voorwerp waarop de rune is gesmeed direct volledig gerepareerd. Als dit een wapen of schild is, wordt het weer geheel hersteld. Als de rune op een harnas zat, dan wordt alleen de locatie waarop de rune stond geheel hersteld.
- Rune van schildbreker: Deze rune wordt op een éénhandig, tweehandig of stafwapen gesmeed. De drager van dat wapen kan de rune activeren en de eerstvolgende klap die met dat wapen vervolgens gegeven wordt, krijgt de vaardigheid 'Schildbreker' (zie gevechtvaardigheden).

Runen smeden, expert

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Vereisten: Dwerg als ras + Smeden, expert + Runen smeden, gevorderd.

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een expertrune te plaatsen. Met deze vaardigheid kun je per dag maximaal 3 basis-, 2 gevorderde en 1 expertrune(n) plaatsen (totaal, dus niet cumulatief met 'runen smeden, basis en gevorderd'). De runensmid kan kiezen uit een aantal runen om te plaatsen, namelijk:

- Rune van kracht, expert: Als deze rune geactiveerd wordt, kan de gebruiker ervan in de eerstvolgende 10 minuten 5 maal een slag van 1 schade verdubbelen naar 2 schade.
- Call: 'Dubbel!'
- Rune van magische kracht: Deze rune kan geplaatst worden op een wapen. Nadat de rune geactiveerd is, doet dat wapen gedurende 10 minuten 'Magische schade' (zie hoofdstuk 4).
 - Rune van aardbeving: Als deze rune wordt aangesproken, wordt er een aardbeving gecreëerd waardoor iedereen in een cirkel van 3 meter rondom de plek waar de rune geactiveerd werd op de grond valt. Degene die de rune activeerde heeft hier zelf geen last van.

Runen smeden (algemene info)

Met bovenstaande vaardigheden kunnen dwergen runensmeden runen plaatsen op voorwerpen. Deze runen geven speciale krachten aan die voorwerpen, zoals harnassen of wapens.

Runen gaan maximaal 2 volledige weekend evenementen mee (net als scrolls, alchemistische voorwerpen e.d.).

Een voorwerp kan nooit meer dan 1 rune op zich hebben!

Een persoon kan op al zijn/haar bezittingen nooit meer dan 3 runen tegelijk dragen!

Na gebruikt verdwijnt een rune.

Het duurt een bepaalde tijd om runen te smeden op voorwerpen:

Basisrune : 10 minuten (vervolg op volgende pagina)

Gevorderde rune : 20 minuten

Expertrune : 30 minuten

Voor de rune van kracht en schildbreker geldt dat wapens die niet door een smid verstevigd zijn breken na een 'Dubbele schade' of 'Schildbreker' klap.

Sloten openen, basis

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), schavuit(e), specialist(e).

Met deze vaardigheid kan het personage 'basis' sloten openen. Aan het beveiligde object hangt een gelamineerd kaartje met een slotsymbool erop en een niveau ernaast van basis, gevorderd of expert. Het schijnt zelfs dat er enkele mythische sloten bestaan van het zogenaamde 'meesterniveau'. Zelfs de beste slotenkraker zal hulp moeten vinden om die open te krijgen. Per niveau van een slot ben je ongeveer 1 minuut bezig om het open te krijgen.

Sloten openen, gevorderd

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: Sloten openen, basis.

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), schavuit(e), specialist(e).

Met deze vaardigheid kan het personage 'gevorderde' sloten openen.

Sloten openen, expert

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: Sloten openen, gevorderd.

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Met deze vaardigheid kan het personage 'expert' sloten openen.

Kaartjes hergebruiken

Nadat je het slot geopend hebt haal je het kaartje van het object af. Geef (gelamineerde) kaartjes van sloten die je geopend hebt terug aan de spelvaarderspost zodat we ze kunnen hergebruiken!



Smeden, basis

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een kapot of beschadigd metalen harnas te repareren. Dit kost 10 minuten per beschadigd beschermingspunt.

Het repareren van een wapen, schild of ander werktuig kost 30 minuten.

Smeden, gevorderd

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: Smeden, basis

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een kapot of beschadigd metalen harnas te repareren. Dit kost nog maar 5 minuten per beschadigd beschermingspunt.

Het repareren van een wapen, schild of ander werktuig kost nog maar 20 minuten.

De vaardigheden 'Dubbele schade' en 'Schildbreker' hebben een speciaal wapen nodig om die kracht te kunnen weerstaan. Een gevorderde smid kan een wapen dusdanig verstevigen dat het voortaan blijvend gebruikt kan worden om die vaardigheden mee te gebruiken. Wapens die niet op die manier verstevigd zijn breken na een 'Dubbele schade' of 'Schildbreker' klap.

Smeden, expert

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: Smeden, gevorderd

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Met deze vaardigheid is het mogelijk om een kapot of beschadigd metalen harnas te repareren. Dit kost nog maar 3 minuten per beschadigd beschermingspunt.

Het repareren van een wapen, schild of ander werktuig kost nog maar 10 minuten.

Daarnaast kan de expert smid 5 maal per dag een harnas repareren in een noodsituatie zoals bijvoorbeeld een gevecht. De drager van het harnas hoeft dan het harnas niet uit te trekken en de smid kan 1 beschadigd beschermingspunt terug geven per gebruik van deze vaardigheid (10 seconden per beschermingspunt).

Sporen herkennen

Ervaringpunten: 12

Leermeester: nee

Vereisten: Woudlopen

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), schavuit(e), woudloper.

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

Hierbij is spelleider begeleiding noodzakelijk.

Spreek taal, <taal>

Ervaringpunten: 6 per taal

Leermeester: nee

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

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

De volgende talen kunnen geleerd worden: beestling, dwergs, elfs, groenhuids, mens en seelie.

De taal der mensen wordt meestal als de 'algemene taal' gezien. Subrassen zoals goblins en saurussen hebben geen aparte taal.

Spreeken met dieren

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), woudloper.

Een personage met deze vaardigheid is in staat om de taal van dieren te begrijpen en met hen te communiceren.

Elke diersoort heeft zo zijn eigen non-verbale signalen en geluiden. De informatie die gedeeld kan worden wisselt enorm per dier en de intelligentie daarvan.

Hierbij is spelleider begeleiding noodzakelijk.

Woudlopen

Ervaringpunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Deze vaardigheid is bij personagecreatie door elke klasse te kopen.

Met deze vaardigheid kan het personage eenvoudig zijn/haar weg vinden in het bos. Hij/zij mag dan ook rennen buiten de paden. Zonder deze vaardigheid mag je buiten de paden in het bos alleen langzaam lopen. Met deze vaardigheid kan het personage geen anderen door het bos leiden (zie vaardigheid 'Gidsen').

Lezen en schrijven, magisch schrift

Ervaringspunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), magiër, schavuit(e).

Met deze vaardigheid kan de magische taal der magiërs geschreven en gelezen worden. Ook niet-magiërs kunnen deze vaardigheid leren. Zij kunnen dan wel magisch schrift lezen en spreuken op een scroll gebruiken, maar nog geen spreuken doen zoals een magiër.

Scrolls:

Voor magiërs is het mogelijk om in deze taal een magische spreuk op een scroll vast te leggen. Hiervoor wordt de spreuk tijdens het schrijven ervan uitgesproken (en dus de magiepunten betaald) en op speciaal 'Magisch perkament' papier geconserveerd. Het maken van een scroll kost 10 minuten per spreukniveau. Scrolls blijven maximaal 2 volledige weekendevenementen hun magie vasthouden, daarna zijn deze nutteloos. Bij het oplezen van de scroll treedt het effect van de spreuk direct in werking en gaat de scroll te gronde.

Lezen en schrijven, necromantisch schrift

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja (zelfs voor mensen)

Vereisten: geen

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Met deze vaardigheid kan de necromantische taal ontcijferd worden. Tevens is het mogelijk om in deze taal een necromantische magische spreuk op een scroll 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 en dat necromantische energie gebruikt wordt om de spreuk vast te leggen.

Spirituele magie, basis

Ervaringspunten: 24

Leermeester: ja

Vereisten: Zie hoofdstuk 7.

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: priester(es).

Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot gebeden van 'Spirituele magie, basis'. Het personage krijgt 1 basisgebed en 4 gebedspunten.

Spirituele magie, gevorderd

Ervaringspunten: 24

Leermeester: ja

Vereisten: Zie hoofdstuk 7. Spirituele magie, basis.

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Deze vaardigheid geeft toegang tot gebeden van Spirituele magie, gevorderd. Het personage krijgt 1 gevorderd gebed en 4 extra gebedspunten.

Spirituele magie, expert

Ervaringspunten: 24

Leermeester: ja

Vereisten: Zie hoofdstuk 7. Spirituele magie, gevorderd.

Geen beginvaardigheid, bij personagecreatie door geen enkele klasse te kopen.

Deze vaardigheid geeft toegang tot gebeden van Spirituele magie, expert. Het personage krijgt 1 expert gebed en 4 extra gebedspunten.

Lezen en schrijven, spiritueel schrift

Ervaringspunten: 12

Leermeester: ja

Vereisten: geen

Bij personagecreatie als beginvaardigheid alleen te kopen door: avonturier(ster), priester(es), schavuit(e).

Met deze vaardigheid kan de spirituele taal der priesters geschreven en gelezen worden. Ook niet-priester kunnen deze vaardigheid leren. Zij kunnen dan wel spiritueel schrift lezen en gebeden op scroll gebruiken, maar nog geen gebeden doen zoals een priester(es).

Scrolls:

Voor priesters is het mogelijk om in deze taal een spiritueel gebed op een scroll vast te leggen. Hiervoor wordt het gebed tijdens het schrijven ervan uitgesproken (en de gebedspunten betaald) en op speciaal 'Magisch perkament' papier geconserveerd. Het maken van een scroll kost 10 minuten per gebedsniveau. Scrolls blijven maximaal 2 weekendevenementen hun magie vasthouden, daarna is de scroll nutteloos. Bij het oplezen van de scroll treedt het effect van het gebed direct in werking en gaat de scroll te gronde.

10. Spreuken

10.1. Algemene magie

Algemene magie, basis

'Magical energies flow all around us. Using all elements is a specialisation in itself.'

- Locus

Detecteer magie

Magiepunten: 1 Duur: direct Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Deze spreuk stelt de gebruiker in staat om magische aura's op 1 persoon, voorwerp of plaats te zien en de stroming te herkennen (elementair, goddelijk, necromantie) en eventueel nog nadere details (welk element of god e.d.).

Magische pijl, basis

Magiepunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een magische pijl komt uit de handen van de magiër en brengt een personage 1 punt magische schade toe op de door hem aangewezen plek (*niet door harnas*).

Ontkracht, basis

Magiepunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Wanneer een basis elementaire spreuk of spiritueel gebed wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), kan deze ontkracht worden door deze spreuk. Ook spreuken of gebeden van dit niveau die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door dit gebed opgeheven worden.

Algemene magie, gevorderd

'Magie is één van vele vaardigheden die men kan leren. Vertrouw op jezelf, maar niet teveel op één enkele vaardigheid.'

- Eltharion Eternalima Lai

Magisch wapen

Magiepunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Het wapen krijgt tijdelijk een magische aura waardoor het ook monsters kan raken die van normale wapens geen schade ondervinden. Roep in het gevecht bij je slagen '*magisch*'.

(Kruis)bogen die deze spreuk op zich krijgen maken elke pijl die je ermee schiet ook tijdelijk magisch.

Ontkracht, gevorderd

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Wanneer een elementaire spreuk of spiritueel gebed van niveau 'basis' of 'gevorderd' wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), kan deze ontkracht worden door deze spreuk. Ook spreuken of gebeden van deze niveaus die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door deze spreuk opgeheven worden.

Algemene magie, expert

Ontkracht, expert

Magiepunten: 4 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Wanneer een elementaire spreuk of spiritueel gebed van niveau 'basis', 'gevorderd' of 'expert' wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), kan deze ontkracht worden door deze spreuk. Ook spreuken of gebeden van deze niveaus die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door deze spreuk opgeheven worden.

Weerkaats

Magiepunten: 6 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Als de magiër deze spreuk doet direct na een andere spreuk of gebed (van 'basis-', 'gevorderd' of 'expertniveau') zal die spreuk of gebed terugkaatsen naar de magiër of priester(es) die de spreuk uitsprak. Het effect vindt dan niet meer plaats op het oorspronkelijke slachtoffer, maar op de magiër of priester(es) die in eerste instantie de spreuk of het gebed uitsprak.

Dit is de enige spreuk/gebed binnen Charm waar geen uitgebreide incantatie voor nodig is (20 woorden) en slechts hardop 'weerkaats [insert spreuk/gebed die weerkaatst wordt]!' geroepen hoeft te worden.

10.2. Aardemagie

Aardemagie, basis

'Ik wil Aarde magiër worden, want ik ben heel aardig!'

- Seitsemän, aspirant-leerling Aardemagie

Benen van steen

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De benen van het slachtoffer verstenen. Het slachtoffer kan alles behalve zijn/haar benen nog wel bewegen (en zich dus verdedigen e.d.), maar kan zich niet meer verplaatsen. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Bescherming van steen, basis

Magiepunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Deze spreuk beschermt de ontvanger met 1 magisch beschermingspunt. Dit punt is niet gebonden aan een locatie op het lichaam.

Huid van steen, basis

Magiepunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De magiër is voor de duur van de spreuk beschermd met 1 magisch beschermingspunt per locatie.

Repareer, basis

Magiepunten: 2 Duur: direct Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Deze spreuk repareert 1 beschermingspunt per locatie van een harnas OF 1 schild volledig OF 1 wapen volledig.

Spoorzoeken

Magiepunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Of het nu is omdat de aarde je helpt voetstappen duidelijker te zien, of de lucht je helpt geursporen makkelijker te ruiken, deze spreuk geeft de ontvanger tijdelijk de vaardigheid 'Sporen herkennen'.

Aardemagie, gevorderd

'Aarde en steen zijn rustig en hebben geduld. Maar éénmaal in beweging stopt niks een grondverschuiving of rollende kei.'

- Stone

Bescherming van steen, gevorderd

Magiepunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Deze spreuk beschermt de ontvanger met 2 magische beschermingspunten. Deze punten zijn niet gebonden aan een locatie op het lichaam.

Huid van steen, gevorderd

Magiepunten: 4 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De magiër is voor de duur van de spreuk beschermd met 2 magische beschermingspunten per locatie.

Repareer, gevorderd

Magiepunten: 3

Duur: direct

Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Door dit gebed wordt 1 geheel harnas of een geheel schild of een geheel wapen, volledig hersteld.

Verroest metaal

Magiepunten: 3

Duur: direct

Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Met deze spreuk kan de magiër een enkel voorwerp van metaal verroesten, zodat het compleet onbruikbaar wordt.

Denk hierbij aan zwaarden, schilden of 1 locatie van een harnas.

Lichaam van steen

Magiepunten: 4

Duur: 1 minuut

Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Het slachtoffer van deze spreuk versteent voor 1 minuut en kan zich niet meer bewegen. Een versteend personage

ziet en hoort nog wel gewoon. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Aardemagie, expert

Aardbeving

Magiepunten: 4

Duur: direct

Afstand: 10 meter & 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Iedereen in een cirkel van 3 meter rond de plek die de magiër aanwijst en hardop benoemd, valt op de grond door een aardbeving. Mocht de magiër hier zelf in staan, dan raakt hij/zij zelf niet uit balans.

Bescherming tegen eigen element

Magiepunten: 6

Duur: 10 minuten

Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

De magiër spreekt deze spreuk over zichzelf uit en wordt voor de duur van de spreuk immuun voor alle (dus negatieve EN positieve) spreuken van zijn/haar eigen element. Dus een luchtmagiër wordt immuun voor luchtspreuken, maar als een vuurmagiër deze spreuk uitspreekt wordt hij/zij immuun voor vuurmagie. De magiër is ook beschermd tegen gebeden die overeenkomen met spreuken van zijn/haar eigen element, zoals een vuurmagiër die ook immuun wordt voor de 'vuurbal' van Morrigan. Spreuken vanuit de algemene magie, zoals magische pijl basis, zijn niet element gebonden en wordt niet tegen beschermd.

Bescherming van steen, expert

Magiepunten: 4

Duur: 10 minuten

Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Deze spreuk beschermt de ontvanger met 3 magische beschermingspunten. Deze punten zijn niet gebonden aan een locatie op het lichaam.

Huid van steen, expert

Magiepunten: 5

Duur: 10 minuten

Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

De magiër is voor de duur van de spreuk beschermd met 3 magische beschermingspunten per locatie.

10.3. Hartmagie

Hartmagie, basis

Angst

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van deze spreuk zal gedurende een minuut zo bang voor de magiër zijn, dat hij/zij niet binnen 3 meter van hem kan komen. Het liefst blijft het slachtoffer zo ver mogelijk weg.

De vaardigheid 'Moed' (zie vaardigheden) beschermt tegen dit effect.

Bescherming tegen angst

Magiepunten: 2 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Deze spreuk beschermt 1 persoon tegen alle vormen van angst (*normaal of magisch opgelegd*).

Kalmeer

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een wezen dat agressief is of zich in een gevecht bevindt en deze spreuk op zich krijgt, zal stoppen met vechten en rustig worden. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Vriendschap

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van deze spreuk zal de magiër als een goede vriend beschouwen. Dit houdt niet in dat het slachtoffer ineens alles doet voor de magiër. Als de spreuk voorbij is zou hij/zij wel eens heel boos kunnen worden. Deze spreuk werkt alleen op wezens van de hoofdrassen (beestlingen, dwergen, elfen, groenhuiden, mensen, halflingen en bastaarden).

Woede

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van deze spreuk wordt kwaad op alles en iedereen om zich heen. Hij/zij hoeft niet gewelddadig te worden (mag wel) en kan ook gewoon wegllopen, maar men wil in ieder geval niets meer met zijn/haar omgeving te maken hebben zolang deze spreuk duurt. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Hartmagie, gevorderd

Charmeer

Magiepunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Deze spreuk werkt als 'Vriendschap', maar de magiër kan nu ook natuurlijke dieren en magische wezens (zoals seelie of elementalen) bezweren.

Pijn

Magiepunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Onvoorstelbare pijn kwelt het slachtoffer en hij/zij kan niets anders doen dan alles laten vallen wat hij/zij vast heeft en ineenzakken op de grond. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

De vaardigheid 'Hoge pijngrens' (zie vaardigheden) beschermt tegen dit effect.

Slaap

Magiepunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Het slachtoffer valt in een diepe slaap, waaruit hij/zij niet met normale middelen te wekken is. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Vergeet

Magiepunten: 3 Duur: speciaal Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Het slachtoffer vergeet de laatste 5 minuten voordat de spreuk is gedaan (inclusief deze spreuk). Het effect van de vergeetspreuk kan binnen 24 uur ongedaan worden door een gevorderde ontkrachtspreuk specifiek voor dit doel te gebruiken. Daarna zijn de herinneringen permanent verloren.

Zwijg

Magiepunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Door middel van deze spreuk kan de magiër voor 1 minuut een ander de mond snoeren. Het slachtoffer kan gedurende de spreuk niet meer spreken. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Hartmagie, expert

Bescherming tegen eigen element

Magiepunten: 6 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër spreekt deze spreuk over zichzelf uit en wordt voor de duur van de spreuk immuun voor alle (dus negatieve EN positieve) spreuken van zijn/haar eigen element. Dus een luchtmagiër wordt immuun voor luchtspreuken, maar als een vuurmagiër deze spreuk uitspreekt wordt hij/zij immuun voor vuurmagie. De magiër is ook beschermd tegen gebeden die overeenkomen met spreuken van zijn/haar eigen element, zoals een vuurmagiër die ook immuun wordt voor de 'vuurbal' van Morrigan. Spreuken vanuit de algemene magie, zoals magische pijl basis, zijn niet element gebonden en wordt niet tegen beschermd.

Haat

Magiepunten: 4 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Het slachtoffer van deze spreuk wordt woest op een door de magiër aangewezen persoon en zal deze aanvallen met al zijn/haar mogelijkheden zolang de spreuk duurt. Schade verandert hier niets aan.

Droom

Magiepunten: 4 Duur: speciaal Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër doet deze spreuk op zichzelf of een ander gewillig persoon. Degene die de spreuk over zich heen krijgt ervaart een bijzondere droom gedurende de volgende nacht en moet zich voordat hij/zij IC gaat melden bij de spelleiding. De droom kan nuttige (maar wellicht cryptische) informatie verschaffen over de gebeurtenissen op het evenement.

Nachtmerrie

Magiepunten: 4 Duur: speciaal Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Wanneer een magiër deze spreuk over een slachtoffer uitspreekt, zal diegene de eerstvolgende nacht een vreselijke nachtmerrie hebben. Het slachtoffer moet zich de volgende ochtend melden bij de spelleiding voordat men IC gaat. Het slachtoffer krijgt in elk geval geen magie- of gebedspunten terug gedurende de nacht. Ook wonden die het slachtoffer had genezen niet gedurende de nacht.

10.4. Luchtmagie

Luchtmagie, basis

'Nooit tegen de wind in gaan want dan word je omver geblazen. Beweeg mee, de wind bepaald de richting.'

- Gamon Beranor

Onzichtbaarheid, basis

Magiepunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De magiër wordt onzichtbaar. Bij het ondernemen van een vijandelijke actie of het krijgen van schade wordt men weer zichtbaar.

Signaal: Onzichtbaar

Spoorzoeken

Magiepunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Of het nu is omdat de aarde je helpt voetstappen duidelijker te zien, of de lucht je helpt geursporen makkelijker te ruiken, deze spreuk geeft het slachtoffer tijdelijk de vaardigheid 'Sporen herkennen'.

Stik

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De magiër ontnemt 1 persoon de lucht uit zijn/haar longen. Hierdoor heeft het slachtoffer het idee dat hij/zij niet kan ademen en dat hij/zij langzaam stikt. Het slachtoffer mag zich nog wel verdedigen en langzaam verplaatsen, maar kan niet meer spreken of aanvallen. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Teleporteur, basis

Magiepunten: 2 Duur: direct Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De magiër verdwijnt waar hij/zij staat en loopt naar een andere plek binnen 10 meter, waar hij/zij weer verschijnt. Er kan niet expres gewacht worden met verschijnen op de nieuwe plek.

Er kunnen geen andere wezens meegenomen worden in deze spreuk.

Signaal: Out of Character (tijdens verplaatsen van de ene plek naar de andere).

Windvlaag

Magiepunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een windvlaag komt vanuit de hand van de magiër en blaast een slachtoffer 3 meter naar achteren.

Luchtmagie, gevorderd

'Als je niets nuttigs te zeggen hebt, houdt dan je mond.'

- Mentor, Hofmagiër van Hertog Michael van Turingen

Magische pijl, gevorderd

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een magische pijl komt uit de handen van de magiër en brengt een personage 2 punten magische schade toe op de door hem aangewezen plek (*niet door harnas*).

Detecteer onzichtbaarheid

Magiepunten: 1 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Met deze spreuk kan de magiër onzichtbare wezens en voorwerpen binnen 10 meter zien.

Snelheid van de wind

Magiepunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Deze spreuk geeft het slachtoffer een enorme snelheid. De persoon kan binnen 10 minuten de eerste 3 treffers 'ontwijken', gelijk aan de vaardigheid 'Ontwijk' (zie hoofdstuk 9).

Teleporteur, gevorderd

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De magiër verdwijnt waar hij/zij staat en loopt naar een andere plek binnen 50 meter, waar hij/zij weer verschijnt. Er kan niet expres gewacht worden met verschijnen op de nieuwe plek.

Er kan eventueel 1 ander wezen meegenomen worden met deze spreuk, maar alleen op vrijwillige basis.

Signaal: Out of Character (tijdens verplaatsen van de ene plek naar de andere).

Zwijg

Magiepunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Door middel van deze spreuk kan de magiër voor 1 minuut een ander de mond snoeren. Het slachtoffer kan gedurende de spreuk niet meer spreken. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Luchtmagie, expert

'Wie een luchtmagiër kruist, kan de wind van voren verwachten. Figuurlijk... en letterlijk.'

- Ilthuryr Saerdur Istya, magiër van het element Lucht

Bescherming tegen eigen element

Magiepunten: 6 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër spreekt deze spreuk over zichzelf uit en wordt voor de duur van de spreuk immuun voor alle (dus negatieve EN positieve) spreuken van zijn/haar eigen element. Dus een luchtmagiër wordt immuun voor luchtspreuken, maar als een vuurmagiër deze spreuk uitspreekt wordt hij/zij immuun voor vuurmagie. De magiër is ook beschermd tegen gebeden die overeenkomen met spreuken van zijn/haar eigen element, zoals een vuurmagiër die ook immuun wordt voor de 'vuurbal' van Morrigan. Spreuken vanuit de algemene magie, zoals magische pijl basis, zijn niet element gebonden en wordt niet tegen beschermd.

Onzichtbaarheid, expert

Magiepunten: 4 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër kan zich met maximaal 2 andere personen onzichtbaar worden. De anderen moeten continu 1 hand op de schouder van de magiër houden. Als het contact verbroken wordt, of een groepslid schade doet, eindigt de spreuk voor iedereen. Onderstaand signaal geldt voor alle deelnemers.

Signaal: Onzichtbaar

Orkaan

Magiepunten: 4 Duur: direct Afstand: 10 meter & 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Iedereen in een cirkel van 3 meter rond de plek die de magiër benoemt, valt op de grond door een enorme orkaan (die daarna weer bedaart). Mocht de magiër hier zelf in staan, dan raakt hij/zij zelf niet uit balans.

Teleporteur, expert

Magiepunten: 4 Duur: direct Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër verdwijnt waar hij/zij staat en loopt naar een andere plek binnen 100 meter waar hij/zij weer verschijnt. Er kan niet expres gewacht worden met verschijnen op de nieuwe plek.

Er kunnen eventueel 2 andere wezen meegenomen worden met deze spreuk, maar alleen op vrijwillige basis.

Signaal: Out of Character (tijdens verplaatsen van de ene plek naar de andere).

10.5. Vuurmagie

Vuurmagie, basis

Brandende handen

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Na het uitspreken van de incantatie zijn de handen van de magiër bedekt met vlammen, die bij aanraking van een slachtoffer of voorwerp 2 punten magische schade doen (*niet door harnas*). De vlammen doven na de eerste aanraking of na maximaal 1 minuut.

Licht

Magiepunten: 1 Duur: concentratie Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 4 Leermeester: nee

De magiër kan met behulp van deze spreuk licht maken. (*Hij/zij mag daarvoor een zaklamp of iets dergelijks gebruiken.*)

Maak vuur

Magiepunten: 1 Duur: concentratie Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 4 Leermeester: nee

De magiër kan met behulp van zijn/haar magie vuur maken. (*Hij/zij mag daarvoor een aansteker en lampolie gebruiken. Let op de brandvoorschriften en veiligheidsregels. Deze worden aan het begin van een evenement bekend gemaakt.*)

Verblind

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van deze spreuk wordt 1 minuut lang verblind. Het effect eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Vuurwerk

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: persoonlijk & 3 meter cirkel
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De magiër laat vuurwerk uit zijn/haar handen schieten. Iedereen in een straal van 3 meter om hem heen blijft 1 minuut gefascineerd kijken naar het vuurwerk. Als een slachtoffer schade krijgt eindigt het effect voor die persoon, maar niet voor de anderen die last hadden van het effect.

Vuurmagie, gevorderd

'Iedereen kan vuurmagie leren! Zoek het in je diepste Passie, Ambitie of Agressie en laat het stromen!'
- Mordachai de Vuurmagiër - Docent Ambassadeur van de Schola Magica

Cirkel van Vuur

Magiepunten: 4 Duur: direct Afstand: persoonlijk & 3 meter cirkel
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een cirkel van vuur vlamt in een straal van 3 meter om de magiër heen op. Elk slachtoffer dat in het gebied aanwezig is krijgt 1 punt schade per locatie schade (*niet door harnas*). De magiër zelf ondervindt geen schade van deze spreuk.

Ring van licht

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: persoonlijk & 3 meter cirkel
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Vanuit de magiër straalt een verblindend licht. Elk slachtoffer binnen een straal van 3 meter dat er recht inkijkt is voor 1 minuut verblind. De spreuk eindigt voor die persoon als het slachtoffer schade krijgt.

Verhit voorwerp

Magiepunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Deze spreuk verhit 1 wapen of voorwerp dat het slachtoffer vast heeft. Hierdoor wordt het zo heet dat het slachtoffer het moet loslaten en het gedurende 1 minuut ook niet opnieuw op kan pakken. Het voorwerp ondervindt hier geen schade van.

Mordachai's vuurgranaat

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Deze spreuk doet 1 schade per locatie op het slachtoffer (*niet door harnas*).

Magische pijl, gevorderd

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een magische pijl komt uit de handen van de magiër en brengt een personage 2 punten magische schade toe op de door hem aangewezen plek (*niet door harnas*).

Vuurmagie, expert

Bescherming tegen eigen element

Magiepunten: 6 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër spreekt deze spreuk over zichzelf uit en wordt voor de duur van de spreuk immuun voor alle (dus negatieve EN positieve) spreuken van zijn/haar eigen element. Dus een luchtmagiër wordt immuun voor luchtspreuken, maar als een vuurmagiër deze spreuk uitspreekt wordt hij/zij immuun voor vuurmagie. De magiër is ook beschermd tegen gebeden die overeenkomen met spreuken van zijn/haar eigen element, zoals een vuurmagiër die ook immuun wordt voor de 'vuurbal' van Morrigan. Spreuken vanuit de algemene magie, zoals magische pijl basis, zijn niet element gebonden en wordt niet tegen beschermd.

Kokend Bloed

Magiepunten: 4 Duur: 1 minuut Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër moet binnen 1 minuut na het uitspreken van deze spreuk een slachtoffer aanraken. Als dat lukt krijgt dat slachtoffer 2 schade per locatie (*niet door harnas*). De spreuk eindigt zodra het eerste slachtoffer aangeraakt is.

Vuurbal

Magiepunten: 6 Duur: direct Afstand: 10 meter & 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Op een door de magiër aangewezen plaats binnen 10 meter ontploft een vuurbal. Alle slachtoffers in een cirkel van 3 meter krijgen 2 punten schade per locatie (*niet door harnas*).

Magische pijl, expert

Magiepunten: 4 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Een magische pijl komt uit de handen van de magiër en brengt een personage 3 punten magische schade toe op de door hem aangewezen plek (*niet door harnas*).

10.6. Watermagie

Watermagie, basis

Benen van ijs

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De benen van het slachtoffer bevriezen. Het slachtoffer kan alles behalve zijn/haar benen nog wel bewegen (en zich dus verdedigen e.d.), maar kan zich niet meer verplaatsen. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Creëer water

Magiepunten: 1 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 4 Leermeester: nee

De magiër kan met behulp van deze spreuk 1 liter water maken. Deze is van nature drinkbaar en zonder ziektekiemen. (Denk aan iets om het water in op te vangen)

Dorst

Magiepunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het door de magiër aangewezen slachtoffer krijgt enorme dorst en moet direct wat drinken (alles wat drinkbaar is ziet er aangenaam uit). De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Ijsvloer

Magiepunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een plas van ijs verschijnt onder de voeten van een slachtoffer, waardoor deze uitglijdt en op de grond valt. De vaardigheid 'Balans' (zie vaardigheden) beschermt tegen dit effect.

Call: 'struikel!'

Waterstraal

Magiepunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een waterstraal komt vanuit de hand van de magiër en duwt een slachtoffer drie meter naar achteren.

Watermagie, gevorderd

'Vinden jullie het goed als ik nog een glas wijn neem tijdens jullie nutteloze aanval?'

- Heronimus de Blauwe, adviseur van de Baron van Raanor

Bevries voorwerp

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Deze spreuk befrist 1 wapen of voorwerp dat het slachtoffer vast heeft. Hierdoor wordt het zo koud dat het slachtoffer het moet loslaten en gedurende 1 minuut ook niet opnieuw op kan pakken. Het voorwerp ondervindt hier geen schade van.

Huid van ijs

Magiepunten: 4 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De magiër is voor de duur van de spreuk beschermd met 2 magische beschermingspunten per locatie.

Magische pijl, gevorderd

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een magische pijl komt uit de handen van de magiër en brengt een personage 2 punten magische schade toe op de door hem aangewezen plek (*niet door harnas*).

Lichaam van ijs

Magiepunten: 4 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een slachtoffer die deze spreuk ondergaat, bevriest voor 1 minuut en kan zich niet meer bewegen. Een bevroren personage ziet en hoort nog gewoon. De spreuk eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Zuiver bloed

Magiepunten: 3 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Als de magiër deze spreuk doet op een slachtoffer dat vergiftigd is, verwijderd deze spreuk alle giften van dat slachtoffer.

Watermagie, expert

Bescherming tegen eigen element

Magiepunten: 6 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër spreekt deze spreuk over zichzelf uit en wordt voor de duur van de spreuk immuun voor alle (dus negatieve EN positieve) spreuken van zijn/haar eigen element. Dus een luchtmagiër wordt immuun voor luchtspreuken, maar als een vuurmagiër deze spreuk uitspreekt wordt hij/zij immuun voor vuurmagie. De magiër is ook beschermd tegen gebeden die overeenkomen met spreuken van zijn/haar eigen element, zoals een vuurmagiër die ook immuun wordt voor de 'vuurbal' van Morrigan. Spreuken vanuit de algemene magie, zoals magische pijl basis, zijn niet element gebonden en wordt niet tegen beschermd.

Fata morgana

Magiepunten: 4 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër spreekt deze spreuk uit over een wateroppervlak. Hij/zij en maximaal 2 anderen die hem vasthouden, krijgen een verhelderende droom waarin hij/zij mogelijk informatie krijgen over een relevante kwestie. Deze droom dient door de spelleiding begeleid te worden en kan maximaal 1 keer per dag gecast worden.

Marionet

Magiepunten: 6 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Elk lichaam bestaat voor een groot deel uit water en deze spreuk laat de magiër dat water beheersen. Hierdoor krijgt de magiër de controle over de ledematen van dat slachtoffer. Het slachtoffer spiegelt elke beweging die de magiër doet. Deze spreuk kost de magiër al zijn/haar concentratie, zowel hij/zij als het slachtoffer kunnen gedurende deze spreuk niet meer spreken.

Kokend bloed

Magiepunten: 4 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De magiër moet binnen 1 minuut na het uitspreken van deze spreuk een slachtoffer aanraken. Als dat lukt krijgt dat slachtoffer 2 schade per locatie (*niet door harnas*). De spreuk eindigt zodra het eerste slachtoffer aangeraakt is.

11. Gebeden

11.1. Helena, godin van genezing en bescherming

Goddelijk Geschenk van Helena

De devote priester(es) van Helena is in staat om anderen te genezen als men geen gebedspunten meer heeft. De priester(es) kan door aanraking wonden van een slachtoffer overnemen. Voor elk punt schade dat de priester(es) overneemt, geneest het slachtoffer 1 levenspunt, maar verliest de priester(es) 2 levenspunten op 1 locatie naar keuze.

Gebeden aan Helena, basis

'Verspil geen gebeden aan lichte verwondingen die iemand door een stommiteit oploopt, maar genees ze op conventionele wijze. De pijn en het litteken zullen hem voorzichtiger maken.'

- Kilian, Patriarch van Helena

Bescherming tegen ondoden

Gebedspunten: 2 Duur: concentratie Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een gebed opzegt (met een maximum van 10 minuten per gebed) is hij/zij met maximaal twee andere personen beschermd tegen ondoden. De ondoden zullen op afstand blijven en hen niet aanvallen. Deze personen moeten continu 1 hand op een schouder van de priester(es) houden om beschermd te blijven. Als hij/zij het contact verbreken, zijn ze niet langer beschermd. Het gebed eindigt zodra de priester(es) stopt met bidden, als hij/zij schade krijgt of als iemand die bescherming geniet anderen schade doet. De priester(es) en zijn/haar beschermelingen kunnen zich slechts stapvoets verplaatsen, zodat de priester(es) zich kan blijven concentreren op het gebed.

Bescherming tegen projectielen

Gebedspunten: 2 Duur: concentratie Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een gebed aan Helena opzegt (met een maximum van 10 minuten per gebed) is hij/zij met maximaal twee andere personen immuun voor projectielen, zoals pijlen en werpwapens. Deze personen moeten continu 1 hand op een schouder van de priester(es) houden om beschermd te blijven. Als hij/zij het contact verbreken, zijn ze niet langer beschermd. Het gebed eindigt zodra de priester(es) stopt met bidden, als hij/zij schade krijgt of als iemand die bescherming geniet anderen schade doet. De priester(es) en zijn/haar beschermelingen kunnen zich slechts stapvoets verplaatsen, zodat de priester(es) zich kan blijven concentreren op het gebed.

Genees wonden, basis

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee
Dit gebed geneest 1 levenspunt op 1 locatie.

Ontdek gif of ziekte

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: 1 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) doet dit gebed op een voorwerp of persoon en weet dan of er gif of ziekte aanwezig is en zo ja, welke.

Ontdek vloek

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester : nee

De priester(es) doet dit gebed op een voorwerp of persoon en weet dan of er een vloek op zit, welke vloek dat is en van welk niveau.

Vertraag gif of ziekte

Gebedspunten: 2 Duur: 60 minuten Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) kan dit gebed over een levend wezen uitspreken. Als er zich gifpen of ziektes bevinden in dat wezen, worden alle nadelige effecten met 60 minuten uitgesteld.

Gebeden aan Helena, gevorderd

'Vrouw Helena, godin van genezing en bescherming, laat mij uw hand zijn en genezing brengen naar zij die het nodig hebben.'

- Laerune Varya, hogepriesteres van Helena

Bescherming tegen handwapens

Gebedspunten: 3 Duur: concentratie Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een gebed aan Helena opzegt (met een maximum van 10 minuten per gebed) is hij/zij met maximaal twee andere personen immuun alle vormen van normale (niet magische) schade van handwapens. Deze personen moeten continu 1 hand op een schouder van de priester(es) houden om beschermd te blijven. Als hij/zij het contact verbreken, zijn ze niet langer beschermd. Het gebed eindigt zodra de priester(es) stopt met bidden, als hij/zij schade krijgt of als iemand die bescherming geniet anderen schade doet. De priester(es) en zijn/haar beschermelingen kunnen zich slechts stapvoets verplaatsen, zodat de priester(es) zich kan blijven concentreren op het gebed.

Bescherming tegen magie

Gebedspunten: 3 Duur: concentratie Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een gebed aan Helena opzegt (met een maximum van 10 minuten per gebed) is hij/zij met maximaal twee andere personen immuun voor alle spreuken en gebeden op basisniveau. Deze personen moeten continu 1 hand op een schouder van de priester(es) houden om beschermd te blijven. Als hij/zij het contact verbreken, zijn ze niet langer beschermd. Het gebed eindigt zodra de priester(es) stopt met bidden, als hij/zij schade krijgt of als iemand die bescherming geniet anderen schade doet. De priester(es) en zijn/haar beschermelingen kunnen zich slechts stapvoets verplaatsen, zodat de priester(es) zich kan blijven concentreren op het gebed.

Genees gif of ziekte

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Dit gebed reinigt het lichaam van een persoon van 1 ziekte of gif, of neutraliseert een voorwerp of drankje van 1 ziekte of gif. Bij meerdere ziekten of gifpen moet je het gebed dus meerdere keren herhalen.

Genees wonden, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Dit gebed geneest 1 levenspunt op elke locatie.

Hef vervloeking op

Gebedspunten: 3

Duur: direct

Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 12

Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) 1 vloek opheffen op 1 persoon. Als er meerdere vloeken zijn, heb je dus ook meerdere gebeden nodig.

Gebeden aan Helena, expert

'Het moeilijkste wat ik als Helena Hogepriester heb moeten leren, is dat bescherming grenzen heeft: Je mag mensen die zichzelf opofferen niet beschermen tegen zichzelf.'

- Valdemar Ferdinandszoon

Genees wonden, expert

Gebedspunten: 4

Duur: direct

Afstand: aanraking

Ervaringspunten : 18

Leermeester : ja

Dit gebed geneest alle wonden op een persoon.

Beschermende barrière

Gebedspunten: 0

Duur: concentratie

Afstand: aanraking

Ervaringspunten : 18

Leermeester : nee

Zolang de priester(es) een gebed aan Helena opzegt (met een maximum van 10 minuten) is hij/zij met IEDEREEN die hem/haar aanraakt immuun voor alle vormen van schade en negatieve effecten. Als de beschermelingen het contact verbreken, zijn ze niet langer beschermd. Het gebed eindigt zodra de priester(es) stopt met bidden. De priester(es) sterft binnen enkele minuten na het eindigen van het gebed. Hij/zij kan op geen enkele manier nog gered worden. De priester(es) en zijn/haar beschermelingen kunnen zich slechts stapvoets verplaatsen, zodat de priester(es) zich kan blijven concentreren op het gebed.

Cirkel van genezing

Gebedspunten: 4

Duur: direct

Afstand: 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Iedereen die zich binnen een cirkel van 3 meter van de priester(es) bevindt, geneest 1 levenspunt op een zelf te kiezen locatie.

Herrijs

Gebedspunten: speciaal

Duur: direct

Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Na een ritueel kan mogelijk 1 keer per weekend 1 persoon die niet langer dan 24 uur dood is teruggehaald worden uit de dood. Het ritueel moet worden uitgevoerd met de goedkeuring van zowel Helena als Helos en niemand kan tegen zijn/haar zin worden teruggehaald. Elk ritueel moet worden beoordeeld door de spelleiding.

11.2. Helos, god van de dood

Goddelijk Geschenk van Helos

De ziel van een devote priester(es) van Helos is extra beschermd. Normaal gesproken bloedt een personage dat op torso op 0 levenspunten staat, dood in 5 minuten, maar een devote volgeling van Helos pas na 10 minuten. Ook kan een devote priester(es) van Helos nooit door necromantie als ondode opgeroepen worden.

Gebeden aan Helos, basis

'Natuurlijk ben ik niet bang voor de dood: dat is het eind doel van je leven. Zorg ervoor dat Helos trots op je kan zijn als je bij hem aan komt.'

- Yaran Gauth, Blackguard Warmaster, Voorvechter van Helos, City of Shadows.

Angst

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van dit gebed zal gedurende een minuut zo bang voor de priester(es) zijn, dat men niet binnen 3 meter van hem/haar kan komen. Het liefst blijft het slachtoffer zo ver mogelijk weg.

De vaardigheid 'Moed' (zie vaardigheden) beschermt tegen dit effect.

Bescherming tegen ondoden

Gebedspunten: 2 Duur: concentratie Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een gebed opzegt (met een maximum van 10 minuten per gebed) is hij/zij met maximaal twee andere personen beschermd tegen ondoden. De ondoden zullen op afstand blijven en hen niet aanvallen. Deze personen moeten continu 1 hand op een schouder van de priester(es) houden om beschermd te blijven. Als zij het contact verbreken, zijn ze niet langer beschermd. Het gebed eindigt zodra de priester(es) stopt met bidden, als hij/zij schade krijgt of als iemand die bescherming geniet anderen schade doet. De priester(es) en haar beschermelingen kunnen zich slechts stapvoets verplaatsen, zodat de priester(es) zich kan blijven concentreren op het gebed.

Detecteer ondoden

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) die dit gebed doet ziet alle ondoden binnen een cirkel van 10 meter en weet wat voor ondoden zij zijn. Om dit laatste duidelijk(er) te maken roepen de ondoden allen 1 maal wat voor type ondode zij zijn.

Bescherming van het leven, basis

Gebedspunten: 2 Duur: concentratie Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een lied of gebed opzegt (met een maximum van 10 minuten per gebed) en het slachtoffer vasthoudt, zal het slachtoffer niet aan zijn/haar verwondingen kunnen overlijden. Het slachtoffer kan dus wel nieuwe wonden oplopen, maar als men op 0 levenspunten staat, bloedt men niet verder dood. Zodra het gebed voor meer dan 5 tellen onderbroken wordt of de priester(es) schade krijgt, eindigt het gebed. De priester(es) kan maximaal 1 slachtoffer in leven houden.

Verjaag ondode

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) spreekt dit gebed uit over een zombie, skelet, spectraal of doodsridder, die dan wegvlucht uit het zicht van de priester(es). De ondode mag in de tussentijd geen andere acties uitvoeren (zoals anderen aanvallen). Sterkere ondoden zoals vampieren, mummies en liches kunnen met dit gebed niet verjaagd worden.

Zegen graf

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) zegent 1 graf of stoffelijk overschot, zodat de dode niet meer als ondode herrezen kan worden.

Gebeden aan Helos, gevorderd

'Het maakt niet uit wie je bent, of je vriend of vijand was, wat je hebt geloofd of wat je hebt gedaan; in de dood is iedereen gelijk en naar Helos zal je gaan.'

- Avelaine Evania de Damhán an Oíche, hogepriesteres van Helos

Gevoelloos

Gebedspunten: 3 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Voor de duur van het gebed krijgt het slachtoffer de vaardigheid 'Hoge pijngrens'.

Lichaam van steen

Magiepunten: 4 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een personage die dit gebed ondergaat, versteent voor 1 minuut en kan zich niet meer bewegen. Een versteend personage ziet en hoort nog gewoon. Zodra het personage schade krijgt op welke manier dan ook, eindigt het gebed.

Pijn

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Onvoorstelbare pijn kwelt het slachtoffer en hij/zij kan niets anders doen dan alles laten vallen wat hij/zij vastheeft en ineenzakken op de grond. Zodra het slachtoffer schade krijgt, is het effect voorbij.

De vaardigheid 'Hoge pijngrens' (zie vaardigheden) beschermt tegen dit effect.

Spreken met doden

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De priester(es) kan dit gebed uitspreken over een stoffelijk overschot. Deze mag niet langer dan 24 uur dood zijn. Men mag de overledene dan 1 gesloten vraag stellen per gebed, waarop de overledene antwoord moet geven. Of de waarheid wel of niet gesproken wordt is aan het slachtoffer.

Vernietig ondode

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Met dit gebed vernietigt de priester(es) 1 skelet, 1 zombie, 1 spectraal of 1 doodsridder. Sterkere ondoden zoals vampieren, mummies en liches kunnen met dit gebed niet vernietigd worden.

Gebeden aan Helos, expert

'Op Auros leven we als ongelijken, maar in de dood en het rijk van Helos zijn we allen hetzelfde.'

- Uriël, magisch voorvechter van Helos

Cirkel van angst

Gebedspunten: 4 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter & 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Binnen een cirkel van 3 meter om de plek die de priester(es) aanwijst (en hardop benoemd) zal iedereen een angsteffect over zich heen krijgen. De priester(es) is zelf immuun voor dit effect.

Onzichtbaarheid voor ondoden

Gebedspunten: 4 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) en maximaal 2 andere personen worden onzichtbaar voor ondoden. De anderen moeten continu 1 hand op de schouder van de priester(es) houden. Als het contact verbroken wordt, of een groepslid schade doet, eindigt het gebed voor iedereen. Onderstaand signaal geldt voor alle deelnemers.

Signaal: Onzichtbaar voor ondoden

Spectrale vorm

Gebedspunten: 6 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) spreekt dit gebed over zichzelf uit en zijn/haar lichaam lijkt te vervagen. De priester(es) verandert in een spectraal en geldt tijdelijk als ondode. Gebeden of spreuken die effect hebben op ondoden werken dus ook op een priester(es) in spectrale vorm. Het gebed 'vernietig ondode' vernietigt de priester(es) niet, maar beëindigt dit gebed.

Men kan alleen nog maar door magische wapens en/of spreuken/gebeden geraakt worden ('no effect' bij gewone wapens). Tevens doen eigen wapen(s) magische schade.

Signaal: Spectrale vorm

Afscheid

Gebedspunten: speciaal Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Na een ritueel van tenminste 10 minuten kan de priester(es) 1 andere persoon in staat stellen om alsnog afscheid te kunnen nemen van een overledene. Deze mag niet langer dan 24 uur dood zijn. De ziel van de priester(es) reist samen met de ziel van de ander naar de ziel van de overledene, die op weg is naar het rijk van Helos. Het tweetal krijgt maximaal 5 minuten om nog een laatste woord te wisselen met de overledene, mits deze daartoe bereid is. Als er meer dan 5 minuten verstrijken is er een kans dat de zielen van het tweetal de weg terug naar hun lichamen niet meer vinden.

De priester(es) moet gedurende de hele reis de ander vasthouden. Mocht dit contact verbroken worden, dan blijft de ziel van de ander achter en reist deze door naar het rijk van Helos.

Elk ritueel moet worden beoordeeld door de spelleiding.

11.3. Aurora, godin van liefde en schoonheid

Goddelijk Geschenk van Aurora

De devote priester(es)es van Aurora is immuun voor effecten die haar dwingen om anderen te haten. Bijvoorbeeld de gebeden 'woede', 'razernij' of 'haat' van Anata of de gelijknamige spreuken van de hartmagie.

Gebeden aan Aurora, basis

'Zoals Helena voor de wonden van het lichaam zorgt, zorgt Aurora voor de wonden van de ziel en het hart.'

- Anárion Ánarilya, hogepriester van Aurora

Bescherming van het leven, basis

Gebedspunten: 2 Duur: concentratie Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een lied of gebed volhoudt en het slachtoffer vasthoudt, zal het slachtoffer niet aan zijn/haar verwondingen kunnen overlijden. Het slachtoffer kan dus wel nieuwe wonden oplopen, maar als men op 0 levenspunten staat, bloedt hij/zij niet verder dood. Zodra het gebed voor meer dan 5 tellen onderbroken wordt, of de priester(es) schade krijgt, eindigt het gebed. De priester(es) kan maximaal 1 slachtoffer in leven houden.

Hypnotiseer

Gebedspunten: 2 Duur: concentratie Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) voert een actie uit die een slachtoffer in trance brengt. Dit duurt zolang de priester(es) de actie herhaalt en zich hierop concentreert, met een maximum van 10 minuten. Zodra de priester(es) ermee stopt, zal het slachtoffer langzaam ontwaken uit de trance. Zolang het slachtoffer in trance is, staart hij/zij doelloos voor zich uit. Als het slachtoffer schade krijgt, is de hypnose voorbij.

Kalmeer

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een wezen dat agressief is of zich in een gevecht bevindt en dit gebed op zich krijgt, zal stoppen met vechten en rustig worden. Het effect eindigt zodra het wezen aangevallen wordt of schade krijgt.

Verblind

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van dit gebed wordt 1 minuut lang verblind. Zodra het slachtoffer schade krijgt, eindigt het gebed.

Verwijder litteken

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een litteken kan hiermee bij iemand worden genezen, zodat het niet meer zichtbaar is. Als de wond minder dan een uur oud is, geneest dit gebed ook 1 LP op die locatie. Dit gebed kan nooit meerdere keren op dezelfde wond gecast worden: na 1 keer is de wond dicht en moet de wond op een andere manier genezen.

Vriendschap

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van dit gebed zal de priester(es) als een goede vriend(in) beschouwen. Dit houdt niet in dat het slachtoffer ineens alles doet voor de priester(es). Als het gebed voorbij is zou hij/zij wel eens heel boos kunnen worden. Dit gebed werkt alleen op wezens van de hoofdassen (beestlingen, dwergen, elfen, groenhuiden, mensen, halflingen en bastaarden).

Gebeden aan Aurora, gevorderd

Charmeer

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Dit gebed werkt als vriendschap, maar de priester(es) kan nu ook natuurlijke en magische monsters (zoals seelie of elementalen) bezweren.

Bedaar

Gebedspunten: 3 Duur: concentratie Afstand: 3 meter cirkel
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Als de priester(es) een lied begint (zang of instrumentaal), zal iedereen die dit hoort binnen een cirkel van 3 meter alle gevoelens van agressie en haat laten varen zolang het lied voortduurt met een maximum van 10 minuten. Als de priester(es) schade krijgt of stopt met het lied, is het gebed onmiddellijk voorbij. Als het slachtoffer schade krijgt eindigt het effect op die persoon.

Suggestie

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De priester(es) doet na zijn/haar incantatie een suggestie aan een persoon ('ik stel voor dat je ...'). Deze persoon moet de suggestie opvolgen, zolang deze niet tegen zijn/haar natuur ingaat.

Emotioneel

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De priester(es) haalt bij het slachtoffer van dit gebed een heel sterke emotie naar boven. De priester(es) bepaalt welke emotie naar boven zal worden gehaald, bijvoorbeeld blijdschap, angst, woede of verdriet.

Verwijder geestelijk litteken

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) een geestelijk trauma 'genezen'. Dit trauma wordt niet uit het geheugen van de ontvanger van het gebed gewist, maar het zal geen negatieve invloed meer op hem hebben. Bijvoorbeeld: de priester(es) kan hoogtevrees genezen of de pijn van traumatische oorlogsherinneringen wegnemen. De herinneringen blijven wel, maar zorgen niet meer voor nachtmerries of stress. Dit gebed werkt niet als het tegen de wil van de ontvanger ingaat, bewust of onbewust: sommige trauma's heb je immers met een reden.....

Gebeden aan Aurora, expert

'Schoonheid is een vlammetje dat kan ontbranden naar het vuur van Liefde.'

- Súrewen, priesteres van Aurora

Fascineer

Gebedspunten: 4 Duur: concentratie Afstand: 3 meter cirkel
Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Zolang de priester(es) een gebed of lied aanheft, zal iedereen die dit hoort -binnen 3 meter van de priester(es)- gefascineerd naar de priester(es) kijken en verder geen actie ondernemen. Het gebed eindigt voor iedereen zodra de priester(es) of een van de slachtoffers schade krijgt OF wanneer de priester(es) meer dan 5 tellen stopt met het gebed of lied.

Bescherming van het leven, expert

Gebedspunten: 4 Duur: concentratie Afstand: 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Zolang de priester(es) een lied of gebed volhoudt binnen 1 meter van 5 aangewezen slachtoffers zullen deze slachtoffers niet aan hun verwondingen overlijden. De slachtoffers kunnen wel nieuwe wonden oplopen, maar als zij op 0 levenspunten komen, bloeden zij niet verder dood. Zodra het gebed voor meer dan 5 tellen onderbroken wordt of de priester(es) schade krijgt, eindigt het gebed.

Ware aard

Gebedspunten: 4 Duur: 1 minuut Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Het slachtoffer van dit gebed kan zich niet meer anders voordoen dan hij/zij werkelijk is. Geveinsde beleefdheid is onmogelijk en emoties kunnen niet meer weggestopt worden. Een ras leugenaar mag dus nog steeds liegen en zich juist niet 'eerlijk voor doen'. Een echte goeierik zal juist niet meer liegen. Het hart ligt als het ware op de tong.

Commando

Gebedspunten: 6 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) geeft na het gebed een bevel aan een slachtoffer ('ik beveel je ...'). Het slachtoffer moet dit bevel opvolgen, zelfs als dit tegen zijn/haar natuur ingaat. Bevelen tot zelfmoord of het gebruik van necromantie zijn onmogelijk.

11.4. Anata, godin van list en bedrog

Goddelijk Geschenk van Anata

De devote priester(es) van Anata is immuun voor spreuken en gebeden die haar dwingen de waarheid te vertellen en niet te kunnen liegen, zoals het gebed 'eerlijkheid' van Radon of 'Ware aard' van Aurora. De vaardigheid 'Martelen' werkt nog wel op de devote priester(es).

Gebeden aan Anata, basis

'Waan je niet zeker op gebaande paden. De weg van Anata is betegeld met listen, leugens en sluwheid.'

- Ilri d'Raitha-Gwaith, voorvechter van Anata

Arachnafobie

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van dit gebed denkt dat er duizenden spinnen over hem heen krioelen en zal deze bijvoorbeeld proberen van zich af te slaan, af te kloppen of te gaan rollen over de grond. Zolang het gebed duurt kan het slachtoffer niets anders meer doen. Het gebed eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Hef vervloeking op

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) 1 vloek op 1 persoon opheffen. Als er meerdere vloeken zijn, heb je dus ook meerdere gebeden nodig.

Ontdek vloek

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: 1 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) kan dit gebed over een voorwerp, drankje, persoon, e.d. uitspreken en weet dan of er een vloek op rust en van welk niveau.

Onzichtbaarheid, basis

Gebedspunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) wordt onzichtbaar. Bij het ondernemen van een vijandelijke actie of het krijgen van schade wordt de priester(es) weer zichtbaar.

Signaal: Onzichtbaar

Vervloek, basis

Gebedspunten: 2 Duur: speciaal Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer krijgt een zwakke vloek over zich heen die 1 schade per uur doet (op torso door harnas) tot de vloek opgeheven wordt of maximaal 3 punten schade gedaan heeft. De 1^e schade treed direct op.

Het gebed 'hef vervloeking op' verwijdert de vloek.

Het gebed of de spreuk 'ontkracht, basis' of hoger verwijdert de vloek, maar de caster en het slachtoffer krijgen beiden 1 schade op torso.

Woede

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van dit gebed wordt kwaad op alles en iedereen om zich heen. Hij/zij hoeft niet gewelddadig te worden (mag wel) en kan ook gewoon wegllopen, maar wil in ieder geval niets meer met zijn/haar omgeving te maken hebben zolang het gebed duurt. Het effect eindigt zodra het slachtoffer schade krijgt.

Gebeden aan Anata, gevorderd

“Soms moet kennis eeuwig in het duister gehuld blijven. Als volgeling van Anata is het mijn taak om dit geheim in haar sluiers te bewaren. Ik kan liegen, maar dit is de waarheid, met bloed bezegeld.”

- Vyrantiel Morlothiriel Shyre, Priesteres van Anata

Detecteer onzichtbaarheid

Gebedspunten: 1 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) onzichtbare wezens en voorwerpen zien binnen 10 meter.

Razernij

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Het slachtoffer van het gebed wordt woest op alles in zijn/haar omgeving en zal iedereen aanvallen die te dichtbij komt zolang het gebed duurt. Schade verandert hier niets aan.

Verberg sporen

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Degene die dit gebed op zich krijgt laat geen sporen meer achter gedurende het gebed. Die persoon kan dus niet meer gevonden worden door de vaardigheid 'Sporen herkennen' (zie hoofdstuk 9).

Vervloek, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: speciaal Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Het slachtoffer krijgt een vloek over zich heen die 1 schade per uur doet (op torso door harnas) tot de vloek opgeheven wordt of maximaal 6 punten schade gedaan heeft. De 1^e schade treed direct op.

Het gebed 'Hef vervloeking op' verwijdert de vloek.

Het gebed of de spreuk 'Ontkracht, gevorderd' of hoger verwijdert de vloek, maar de caster en het slachtoffer krijgen beiden 1 schade op torso.

Zwijg

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Doormiddel van dit gebed kan de priester(es) voor 1 minuut een ander de mond snoeren. Het slachtoffer kan gedurende het gebed niet meer spreken. Het effect eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Gebeden aan Anata, expert

Onzichtbaarheid, expert

Gebedspunten: 6 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) en maximaal 2 andere personen worden onzichtbaar. De anderen moeten continu 1 hand op de schouder van de priester(es) houden. Als het contact verbroken wordt, of een groepslid schade doet, eindigt het gebed voor iedereen. Onderstaand signaal geldt voor alle deelnemers.

Signaal: Onzichtbaar

Haat

Gebedspunten: 4 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Het slachtoffer van dit gebed wordt woest op een door de priester(es) aangewezen persoon en zal deze aanvallen met al zijn/haar mogelijkheden zolang het gebed duurt. Schade verandert hier niets aan.

Steel mana

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) zegt het gebed op en als het slachtoffer nog beschikt over magische energie (zowel magiepunten als gebedspunten) dan verliest het slachtoffer 4 van die punten.

Vervloek, expert

Gebedspunten: 4 Duur: speciaal Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Het slachtoffer krijgt een krachtige vloek over zich heen die 1 schade per uur doet (op torso door harnas) tot de vloek opgeheven wordt. Deze vloek eindigt niet na een bepaalde hoeveelheid schade. De 1^e schade treed direct op. Het gebed 'hef vervloeking op' verwijdert de vloek.

Het gebed of de spreuk 'Ontkracht, expert' verwijdert de vloek, maar de caster en het slachtoffer krijgen beiden 1 schade op torso.

11.5. Radon, god van kennis en magie

Goddelijk Geschenk van Radon

De priester(es) van Radon is in staat om meer magische energie te kanaliseren dan andere essen. De priester(es) krijgt door zijn/haar devotie aan Radon gratis 4 extra gebedspunten, die los staan van het normale maximum. Een normale priester(es) kan dus maximaal op 26 gebedspunten komen, maar een priester(es) van Radon op maximaal 30.

Gebeden aan Radon, basis

"It is fundamental to realize that all the higher power and knowledge you have is meaningless if you don't understand the basics. The mightiest castle will topple without it's fundament, and so too will you."

- jhr. Sciolist Karter, Priester van Radon

Detecteer magie

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Dit gebed stelt de gebruiker in staat om magische aura's op 1 persoon, voorwerp of plaats te zien en de stroming te herkennen (elementair, goddelijk, necromantie) en eventueel nog nadere details (welk element of god e.d.).

Detecteer ondoden

Gebedspunten: 1 Duur: direct Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) die dit gebed doet ziet alle ondoden binnen een cirkel van 10 meter en weet wat voor ondoden zij zijn.

Om dit laatste duidelijk(er) te maken roepen de ondoden allen 1 maal wat voor type ondoode zij zijn.

Droom

Gebedspunten: 4 Duur: speciaal Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De magiër doet deze spreuk op zichzelf of een ander gewillig persoon. Degene die de spreuk over zich heen krijgt ervaart een bijzondere droom gedurende de volgende nacht en moet zich voordat hij/zij IC gaat melden bij de spelleiding. De droom kan nuttige (maar wellicht cryptische) informatie verschaffen over de gebeurtenissen op het evenement.

Eerlijkheid

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het slachtoffer van dit gebed moet de waarheid vertellen en kan gedurende 1 minuut dus niet meer liegen. Het slachtoffer wordt niet gedwongen te spreken en kan dus zijn/haar mond (proberen te) houden.

Ontcijfer schrift

Gebedspunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Dit gebed stelt de priester(es) in staat om teksten te lezen in talen die de priester(es) niet beheerst. Je kunt dit gebed niet gebruiken als leermeester om onbekende talen of schriften te leren, zoals bijvoorbeeld de vaardigheid "lezen en schrijven, magisch schrift".

Ontkracht, basis

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Wanneer een basis elementaire spreuk of spiritueel gebed wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), kan deze ontkracht worden door dit gebed. Ook spreuken of gebeden van dit niveau die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door dit gebed opgeheven worden.

Gebeden aan Radon, gevorderd

'Weten wat men weet en weten wat men niet weet, dat is het ware weten.'

- Uit de leer van Shugen

Bescherming tegen magie

Gebedspunten: 3 Duur: concentratie Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Zolang de priester(es) een gebed aan Radon opzegt (met een maximum van 10 minuten per gebed) is hij/zij met maximaal twee andere personen immuun voor alle spreuken en gebeden op basisniveau. Deze personen moeten continu 1 hand op een schouder van de priester(es) houden om beschermd te blijven. Als zij het contact verbreken, zijn ze niet langer beschermd. Het gebed eindigt zodra de priester(es) stopt met bidden, als men schade krijgt of als iemand die bescherming geniet anderen schade doet. De priester(es) en zijn/haar beschermelingen kunnen zich slechts stapvoets verplaatsen, zodat de priester(es) zich kan blijven concentreren op het gebed.

Detecteer onzichtbaarheid

Gebedspunten: 1 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) onzichtbare wezens en voorwerpen binnen 10 meter zien.

Ontkracht, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Wanneer een basis of gevorderde elementaire spreuk of spiritueel gebed wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), kan deze ontkracht worden door dit gebed. Ook spreuken of gebeden van deze niveaus die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door dit gebed opgeheven worden.

Spreek taal

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Dit gebed stelt de priester(es) in staat om een taal te spreken die de priester(es) anders niet kent.

Weerkaats

Gebedspunten: 6 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Als de priester(es) dit gebed doet direct na een andere vijandige spreuk of gebed (van basis, gevorderd of expert niveau) zal die vijandige spreuk of gebed terugkaatsen naar de magiër of priester(es) die de vijandige spreuk of gebed uitsprak. Het effect vindt dan niet meer plaats op het oorspronkelijke slachtoffer, maar op de magiër of priester(es) die in eerste instantie de spreuk of het gebed uitsprak.

Dit is de enige spreuk/gebed binnen Charm waar geen uitgebreidere incantatie voor nodig is en slechts hardop 'weerkaats [insert spreuk/gebed die weerkaatst wordt]!' geroepen hoeft te worden.

Gebeden aan Radon, expert

Ontkracht, expert

Gebedspunten: 4 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Wanneer een basis, gevorderde of expert elementaire spreuk of spiritueel gebed wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), kan deze ontkracht worden door dit gebed. Ook spreuken of gebeden van deze niveaus die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door dit gebed opgeheven worden.

Leen spreuk of gebed

Gebedspunten: 6 Duur: direct Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Dit gebed kan het effect van 1 basisspreuk (van 1 van de elementen) of basisgebed (van 1 van de goden) doen. Het gebed gaat dus wel uit naar van Radon.

Steel mana

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) zegt het gebed op en als het slachtoffer nog beschikt over magische energie (zowel magiepunten als gebedspunten) dan verliest het slachtoffer 4 van die punten.

Ware zicht

Gebedspunten: 4 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) krijgt met dit gebed de effecten op zich van de gebeden 'Detecteer magie' (zie Radon, basis), 'Detecteer ondoden' (zie Radon, basis), 'Detecteer onzichtbaarheid' (zie Radon, gevorderd), 'Ontdek ziekte of gif' (zie Helena, basis) en 'Ontdek vloek' (zie Helena, basis of Anata, basis).

11.6. Ragnor, god van oorlog en strijd

Goddelijk Geschenk van Ragnor

Het wapen van een volgeling van Ragnor zal niet falen tegen een tegenstander. De priester(es) van Ragnor kan er altijd voor kiezen om de wapens die hij/zij hanteert wel of niet magisch te laten zijn. Daarmee doen die wapens dan ook normale of magische schade. De kracht is gebonden aan de priester(es), dus een magisch wapen afgeven kan hij/zij niet. Tenzij hij/zij het gebed 'magisch wapen' gebruikt.

Gebeden aan Ragnor, basis

Bescherming van Ragnor, basis

Gebedspunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Ragnor beschermt de persoon die dit gebed over zich heen krijgt en schenkt hem/haar 2 magische beschermingspunten. Dit punt is niet gebonden aan een locatie op het lichaam.

Bescherming tegen angst

Gebedspunten: 2 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Dit gebed beschermt 1 persoon tegen alle vormen van angst (normaal of magisch opgelegd).

Bescherming tegen vernietiging

Gebedspunten: 2 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Dit gebed wordt op een persoon gecast. Zolang het gebed duurt kunnen voorwerpen in het bezit van deze persoon niet met een enkele magische spreuk of gebed vernietigd worden. Ze kunnen nog wel schade oplopen. Dus een gebed als 'verroest metaal' werkt niet meer ('no effect'), maar een harnas krijgt wel schade van afzonderlijke klappen en spreuken of gebeden.

Magisch wapen

Gebedspunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Het wapen krijgt tijdelijk een magische aura waardoor het ook monsters kan raken die van normale wapens geen schade ondervinden. Roep in het gevecht bij je slagen 'magisch'.

(Kruis)bogen die deze spreuk op zich krijgen maken elke pijl die je ermee schiet ook magisch.

Repareer, basis

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Dit gebed repareert 1 beschermingspunt per locatie van een harnas OF 1 schild volledig OF 1 wapen volledig.

Reuzenkracht, basis

Gebedspunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Dit gebed geeft de persoon die het gebed over zich krijgt uitgesproken de kracht van een reus.

De persoon kan binnen 10 minuten 1 maal een aanval die 1 schade doet verdubbelen naar 2 schade met de eerste klap die hij/zij uitdeelt. Mocht deze klap mis zijn, dan is de kracht verloren gegaan. Als het wapen niet door een smid verstevigd is (zie vaardigheden) dan breekt het wapen bij de 1^e dubbele schade die gegeven wordt.

Call: 'Dubbel!'

Gebeden aan Ragnor, gevorderd

Bescherming van Ragnor, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Ragnor beschermt 2 personen met dit gebed, die ieder 2 magische beschermingspunten krijgen. Deze punten zijn niet gebonden aan een locatie.

Gevoelloos

Gebedspunten: 3 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Voor de duur van het gebed krijgt het slachtoffer de vaardigheid 'Hoge pijngrens'.

Repareer, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Door dit gebed wordt 1 geheel harnas of een geheel schild of een geheel wapen, volledig hersteld.

Onstopbaar

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De persoon waarover dit gebed wordt uitgesproken, kan gedurende het gebed op geen enkele manier meer worden tegengehouden. Vasthouden helpt niet, gebeden als 'Omwikkel' en spreuken als 'Benen van steen' hebben geen effect meer. Dit houdt niet in dat men door muren en dergelijke kan lopen!

Reuzenkracht, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Dit gebed geeft de persoon die het gebed over zich krijgt uitgesproken de kracht van een reus.

De persoon kan binnen 10 minuten 3 maal een aanval die 1 schade doet verdubbelen naar 2 schade met de eerste 3 klappen die hij/zij uitdeelt. Mochten deze klappen mis zijn, dan is de kracht verloren gegaan. Als het wapen niet door een smid verstevigd is (zie vaardigheden) dan breekt het wapen bij de 1^e dubbele schade die gegeven wordt.

Call: 'Dubbel!'

Gebeden aan Ragnor, expert

'Strijden moet je niet doen, dat moet je leven. Dan vind je strijd niet alleen op het slagveld, maar ook tijdens zaken als een filosofische discussie of een potje schaak.'

- Caelin Talrunya, voorvechter van Ragnor

Bescherming van Ragnor, expert

Gebedspunten: 4 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 18 Leermeester: nee

Ragnor beschermt 3 personen met dit gebed, die ieder 2 magische beschermingspunten krijgen. Deze punten zijn niet gebonden aan een locatie.

Opoffering

Gebedspunten: 0 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 18 Leermeester: nee

Dit gebed kan een priester(es) van Ragnor als laatste redmiddel gebruiken in de strijd. Gedurende 10 minuten kan de priester(es) alle verwondingen negeren. Hij/zij kan hier niet aan bezwijken en kan ook de functie van een ledemaat niet verliezen; men zal dus gewoon door kunnen vechten. Als het gebed voorbij is, valt de priester(es) dood neer zonder kans op genezing. Hij/zij sterft aan zowel de eventuele verwondingen, als van totale uitputting!
Ontvangen klappen dienen nog steeds uitgespeeld te worden!

Reuzenkracht, expert

Gebedspunten: 4

Duur: 10 minuten

Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Dit gebed geeft de persoon die het gebed over zich krijgt uitgesproken de kracht van een reus.

De persoon kan binnen 10 minuten 5 maal een aanval die 1 schade doet verdubbelen naar 2 schade met de eerste 5 klappen die hij/zij uitdeelt. Mochten deze klappen mis zijn, dan is de kracht verloren gegaan. Als het wapen niet door een smid verstevigd is (zie vaardigheden) dan breekt het wapen bij de 1^e dubbele schade die gegeven wordt.

Call: 'Dubbel!'

Wapen van Ragnor

Gebedspunten: 4

Duur: 10 minuten

Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18

Leermeester: ja

Degene die dit gebed van de priester(es) over zich krijgt, is voor de duur van het gebed beschermd met de effecten van de gebeden 'Bescherming tegen angst', 'Bescherming tegen vernietiging', 'Bescherming van Ragnor, basis' en 'Magisch wapen' (zie voor allen Ragnor, basis).

11.7. Manos, god van creatie en natuur

Goddelijk Geschenk van Manos

De devote priester(es) van Manos is vanuit haar ervaring in overleven en door de zegening van Manos immuun geworden voor giften (zie 'hoofdstuk 5: alchemistische recepten', voor welke giften er zijn).

Gebeden aan Manos, basis

'De cirkel des levens omvat alles. Geniet van de zonneschijn op je gezicht, maar wees bereid ook om bedreigingen voor de cirkel genadeloos te vernietigen.'

- Angus MacDougal, Hoge Druïde van Manos

Creëer water of voedsel

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 1 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De priester(es) kan met dit gebed 1 liter water maken of genoeg voedsel maken om 1 volwassene een dag te voeden. Hij/zij zal het echter wel ergens in moeten opvangen.

Gids van Manos

Gebedspunten: 2 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

De persoon die dit gebed over zich krijgt, kan gedurende 60 minuten woudlopen alsof hij/zij de vaardigheid heeft.

Kalmeer

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester : nee

Een wezen dat agressief is of zich in een gevecht bevindt en dit gebed op zich krijgt, zal stoppen met vechten en rustig worden. Het gebed eindigt zodra het wezen aangevallen wordt of schade krijgt.

Omwikkel

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Magische wortels schieten uit de grond omhoog en omwikkelen de benen van een persoon. Deze kan zich nog wel bewegen (en dus verdedigen, e.d.), maar komt niet meer van zijn/haar plaats. Het gebed eindigt als het slachtoffer schade krijgt.

Spreek met dier

Gebedspunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Voor de duur van dit gebed krijgt de priester(es) de vaardigheid 'Spreken met dieren'.

Spreek met plant

Gebedspunten: 2 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk
Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Gedurende de duur van het gebed is de priester(es) in staat om met plantachtigen te communiceren. Let er wel op dat planten niet altijd even intelligent zijn en dus niet altijd even correcte of relevante informatie geven. Voor alle anderen klinkt de priester(es) dan onbegrijpelijk.

Gebeden aan Manos, gevorderd

Huid van schors

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De huid van de priester(es) verhardt zich als de schors op de stam van een boom. De priester(es) ontvangt 2 magische beschermingspunten op elke locatie voor de duur van het gebed.

Insectenplaag

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een zwerm insecten vormt zich rondom een enkel slachtoffer en begint te steken en te bijten.

Het slachtoffer kan alleen nog maar proberen deze van zich af te slaan door bijvoorbeeld kloppen of over de vloer rollen. Zolang het gebed duurt of totdat het slachtoffer schade krijgt, kan hij/zij niets anders meer doen.

Genezing van het woud

Gebedspunten: 4 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De priester(es) spreekt dit gebed uit over een persoon. Zolang deze persoon contact houdt met natuurlijke grond en niet meer van zijn/haar plaats komt, geneest deze 1 LP per minuut. Eventueel verloren gegane ledematen groeien hiermee ook weer terug. De persoon die regeneert mag geen enkele actie uitvoeren. Als het slachtoffer in de tussentijd schade krijgt of na volledige genezing eindigt het gebed.

Verberg sporen

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Degene die dit gebed op zich krijgt laat geen sporen meer achter gedurende het gebed. Die persoon kan dus niet meer gevonden worden door de vaardigheid 'sporen herkennen'.

Verdwaal

Gebedspunten: 3 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Dit gebed kan worden uitgesproken over een slachtoffer dat zich op dat moment niet op een pad in het bos bevindt. Ook al heeft het slachtoffer woudlopen of gidst iemand hem/haar, het slachtoffer is nu onmiddellijk verdwaald en kan noch het pad terugvinden, noch het bos verlaten zolang het gebed duurt.

Gebeden aan Manos, expert

'Een ongeschoten pijl, treft nooit doel.'

- Evangeline, voorvechtster van Manos

Aardbeving

Gebedspunten: 4 Duur: direct Afstand: 10 meter & 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Iedereen in een cirkel van 3 meter rond de plek die de priester(es) aanwijst en hardop benoemt valt op de grond door een aardbeving. Mocht de priester(es) hier zelf in staan, dan raakt hij/zijzelf niet uit balans.

Beschermer van Manos

Gebedspunten: 6 Duur: 10 minuten Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Dit gebed gebruiken s van Manos alleen in uiterste noodgevallen. De priester(es) absorbeert natuurlijke kracht uit zijn/haar omgeving. Hierdoor krijgt de priester(es) een aantal bijzondere krachten om de vijanden van Manos mee te vernietigen:

- De priester(es) verkrijgt de vaardigheden 'Woudlopen', 'Gidsen' en 'Spoorzoeken' (als men deze nog niet had).
- De priester(es) regenereert wonden met een snelheid van 1 levenspunt per minuut.
- De huid van de priester(es) wordt als de schors van een boom en geeft 1 magisch beschermingspunt per locatie.
- De wapens van de priester(es) doen magische schade.

Eén met het woud

Gebedspunten: 4 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De persoon die dit gebed over zich krijgt, krijgt zolang het gebed duurt de vaardigheden 'Woudlopen', 'Gidsen' en 'Spoorzoeken'. Daarnaast is die persoon immuun voor alle giften voor de duur van het gebed. Giften die men al in zich had zullen 'op pauze gaan' en na afloop van het gebed weer actief worden. Giften die men krijgt tijdens dit gebed worden gelijk genezen.

Reizen via wortels

Gebedspunten: 4 Duur: direct Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

De priester(es) raakt een boom aan en reist via de grond direct op magische wijze naar een andere boom binnen 100 meter, waar hij/zij dan weer uit stapt.

Signaal: Out of Character (tijdens verplaatsen van de ene boom naar de andere).

11.8. Morrigan, godin van vernietiging

Goddelijk Geschenk van Morrigan

Wapens of andere voorwerpen in het bezit van de priester(es) zijn beschermd tegen vernietiging, zoals door het Morrigangebed of de Aardespreuk 'Verroest Metaal'. Hiervoor moet hij/zij het voorwerp wel echt op zijn/haar persoon dragen, want als het voorwerp losgelaten is, kan het alsnog vernietigd worden. Mocht de priester(es) haar eigen voorwerp willen vernietigen, dan kan hij/zij dit natuurlijk wel doen met dezelfde spreuk of gebed.

Gebeden aan Morrigan, basis

Bescherming tegen vernietiging

Gebedspunten: 2 Duur: 60 minuten Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Dit gebed wordt op een persoon gecast. Zolang het gebed duurt kunnen voorwerpen in het bezit van deze persoon niet met een enkele magische spreuk of gebed vernietigd worden. Ze kunnen nog wel schade oplopen. Dus een gebed als 'verroest metaal' werkt niet meer ('no effect'), maar een harnas krijgt wel schade van afzonderlijke klappen en spreuken of gebeden.

Brandende handen

Gebedspunten: 2 Duur: 1 minuut Afstand: persoonlijk

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Na het uitspreken van de incantatie zijn de handen van de priester(es) bedekt met vlammen, die bij aanraking van een persoon of voorwerp 2 punten magische schade doen (niet door harnas). De vlammen doven na de eerste aanraking of na maximaal 1 minuut.

Doorbreek barrière

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Met dit gebed vernietigt de priester(es) 1 magische barrière. Mocht de barrière schade doen, dan krijgt de priester(es) deze nog wel.

Magische pijl, basis

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Een magische pijl komt uit de handen van de priester(es) en brengt een personage 1 punt magische schade toe op de door hem aangewezen plek (niet door harnas).

Versplinter hout

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) een enkel voorwerp van hout versplinteren, zodat het compleet onbruikbaar wordt. Met 1 gebed kan een voorwerp vernietigd worden ter grootte van een schild, boog of staf, e.d.

Verbrijzel steen

Gebedspunten: 2 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 8 Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) een enkel voorwerp van steen verbrijzelen zodat het compleet onbruikbaar wordt. Met 1 gebed kan een voorwerp ter grootte van een stenen muur van 1 bij 1 meter vernietigd worden.

Gebeden aan Morrigan, gevorderd

Breek ledemaat

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: aanraking

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

De priester(es) zegt het gebed op en blijft prevelen totdat hij/zij een slachtoffer aanraakt (binnen 1 minuut, anders vervalt de werking van het gebed.) Als de priester(es) een ledemaat van het slachtoffer raakt staat deze locatie gelijk op 0, ongeacht bepantsering.

Ontkracht, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Wanneer een elementaire spreuk of spiritueel gebed van niveau 'basis' of 'gevorderd' wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), kan deze ontkracht worden door dit gebed. Ook spreuken of gebeden van deze niveaus die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door deze spreuk opgeheven worden.

Vernietig gebed of spreuk

Gebedspunten: 3 Duur: 10 minuten Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Als een vijand van de priester(es) een gebed of spreuk cast, kan de Morrigan priester(es) een vernietig gebed of spreuk doen. Het effect van een vijandelijk spreuk/ gebed gaat gewoon door, maar gedurende 10 minuten kan de vijandelijke magiër/priester(es) die spreuk/dit gebed niet meer herhalen.

Verroest metaal

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Met dit gebed kan de priester(es) een enkel voorwerp van metaal verroesten, zodat het compleet onbruikbaar wordt. Denk hierbij aan zwaarden, schilden of 1 locatie van een harnas.

Magische pijl, gevorderd

Gebedspunten: 3 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 12 Leermeester: nee

Een magische pijl komt uit de handen van de priester(es) en brengt een personage 2 punten magische schade toe op de door hem/haar aangewezen plek (niet door harnas).

Gebeden aan Morrigan, expert

Aardbeving

Gebedspunten: 4 Duur: direct Afstand: 10 meter & 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Iedereen in een cirkel van 3 meter rond de plek die de priester(es) aanwijst en hardop benoemt, valt op de grond door een aardbeving. Mocht de priester(es) hier zelf in staan, dan raakt hij/zij zelf niet uit balans.

Ontkracht, expert

Gebedspunten: 4 Duur: direct Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Wanneer een basis, gevorderde of expert elementaire spreuk of spiritueel gebed wordt uitgesproken door een magiër of priester(es), dan kan deze ontkracht worden door dit gebed. Ook spreuken of gebeden van deze niveaus die op een voorwerp of persoon gedaan zijn, kunnen door dit gebed opgeheven worden.

Verbreek goddelijke of elementaire band

Gebedspunten: 6 Duur: 1 minuut Afstand: 10 meter

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Dit gebed kan over een andere priester(es) of magiër uitgesproken worden, waardoor deze zijn/haar band verliest met zijn/haar of haar godheid of element. Dit geeft vaak een ongelooflijk leeg gevoel en de getroffen priester(es) of magiër kan geen gebeden of spreuken meer uitspreken voor de duur van het gebed. Ook een goddelijk geschenk dat het slachtoffer mogelijk heeft kan hij/zij niet meer gebruiken.

Vuurbal

Gebedspunten: 6 Duur: direct Afstand: 10 meter & 3 meter cirkel

Ervaringspunten: 18 Leermeester: ja

Op een door de priester(es) aangewezen plaats ontploft een vuurbal. Alle personages in een cirkel van 3 meter krijgen 2 punten schade per locatie (niet door harnas heen).

12. BIJLAGE 1 - Vaardigheden voor startklassen

	Alchemist(e)	Avonturier(ster)	Krijg(st)er	Magiër	Priester(es)	Schavuit(e)	Specialist(e)	Woudloper
Gratis vaardigheden								
Rekenen	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis
Spreek taal, <mens>	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis
Spreek taal, <eigen ras>	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis
Wapen, mini	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis	gratis
Wapen vaardigheden								
Wapen, (kruis)boog	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Wapen, klein	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Wapen, eenhandig	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Wapen, tweehandig	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Wapen, staven	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Wapen, werp	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Harnas vaardigheden								
Harnas, basis	nee	ja	ja	nee	nee	ja	nee	ja
Harnas, gevorderd	nee	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee
Harnas, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Schild	nee	ja	ja	nee	nee	ja	nee	ja
Gevechtsvaardigheden								
Doorbreek	nee	ja	ja	nee	nee	ja	nee	ja
Expert schot	nee	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee
Links – en rechtshandigheid	nee	ja	ja	nee	nee	ja	nee	ja
Dubbele schade	nee	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee
Ontwapen	nee	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee
Schildbreker	nee	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee
Ontwapen immuniteit	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Struikel slag	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Algemene vaardigheden								
Alchemie, basis	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Alchemie, gevorderd	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Alchemie, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Astrologie	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Balans	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bewusteloos slaan	nee	ja	nee	nee	nee	ja	nee	nee
Bloemschikken	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Extra inkomsten, basis	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Extra inkomsten, gevorderd	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Extra inkomsten, expert	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Extra levenspunt	nee	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee
Geneeskunst, basis	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Geneeskunst, gevorderd	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Geneeskunst, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Gidsen	nee	ja	nee	nee	nee	nee	nee	ja
Hoge pijngrens	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja

Inspiratie, bescherming	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Inspiratie, dapper	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Inspiratie, genezing	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Krijgskunst, basis	nee	ja	ja	nee	nee	Ja	nee	ja
Krijgskunst, gevorderd	nee	ja	ja	nee	nee	nee	nee	nee
Krijgskunst, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Kruidenkennis, basis	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	Ja
Kruidenkennis, gevorderd	ja	ja	ja	Ja	ja	ja	ja	Ja
Kruidenkennis, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Leerbewerken	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Lezen en schrijven, <taal>	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Martelen	nee	ja	nee	nee	nee	ja	nee	nee
Moed	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Moordaanslag	Nee	ja	nee	nee	nee	ja	nee	nee
Ontwijk	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Regeneratie	Alleen beschikbaar voor trollen							
Runen smeden, basis	Alleen beschikbaar voor dwergen							
Runen smeden, gevorderd	Alleen beschikbaar voor dwergen							
Runen smeden, expert	Alleen beschikbaar voor dwergen							
Sloten openen, basis	nee	ja	nee	nee	nee	ja	ja	nee
Sloten openen, gevorderd	nee	ja	nee	nee	nee	ja	ja	nee
Sloten openen, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Smeden, basis	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Smeden, gevorderd	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Smeden, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Sporen herkennen	nee	ja	nee	nee	nee	nee	nee	ja
Spreek taal, <taal>	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Spreken met dieren	nee	ja	nee	nee	nee	nee	nee	ja
Woudlopen	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Magiër & priester(es) vaardigheden								
Concentratie	nee	ja	nee	ja	ja	nee	nee	nee
Elementaire magie, basis	nee	nee	nee	ja	nee	nee	nee	nee
Elementaire magie, gevorderd	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Elementaire magie, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Extra gebedspunt	nee	Ja	nee	nee	ja	nee	nee	nee
Extra magiepunt	nee	Ja	nee	ja	nee	nee	nee	nee
Extra gebed	nee	Ja	nee	nee	Ja	nee	nee	nee
Extra spreuk	nee	Ja	nee	ja	nee	nee	nee	nee
Lezen en schrijven, magisch schrift	nee	Ja	nee	ja	nee	ja	nee	nee
Lezen en schrijven, necromantisch schrift	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Lezen en schrijven, spiritueel schrift	nee	Ja	nee	nee	ja	ja	nee	nee
Spirituele magie, basis	nee	nee	nee	nee	ja	nee	nee	nee
Spirituele magie, gevorderd	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee
Spirituele magie, expert	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee	nee

13. BIJLAGE 2 - Overzicht spreuken

	Basis	Gevorderd	Expert
Algemeen	Detecteer magie Magische pijl, basis Ontkracht, basis	Magisch wapen Ontkracht, gevorderd	Ontkracht, expert Weerkaats
Aarde	Benen van steen Bescherming van steen, basis Huid van steen, basis Repareer, basis Spoorzoeken	Bescherming van steen, gevorderd Huid van steen, gevorderd Repareer, gevorderd Verroest metaal Lichaam van steen	Aardbeving Bescherming tegen eigen element Bescherming van steen, expert Huid van steen, expert
Hart	Angst Bescherming tegen angst Kalmeer Vriendschap Woede	Charmeer Pijn Slaap Vergeet Zwijg	Bescherming tegen eigen element Haat Droom Nachtmerrie
Lucht	Onzichtbaarheid, basis Spoorzoeken Stik Teleporteer, basis Windvlaag	Magische pijl, gevorderd Detecteer onzichtbaarheid Snelheid van de wind Teleporteer, gevorderd Zwijg	Bescherming tegen eigen element Onzichtbaarheid, expert Orkaan Teleporteer, expert
Vuur	Brandende handen Licht Maak vuur Verblind Vuurwerk	Cirkel van vuur Ring van licht Verhit voorwerp Mordachai's vuurgranaat Magische pijl, gevorderd	Bescherming tegen eigen element Kokend bloed Vuurbal Magische pijl, expert
Water	Benen van ijs Creëer water Dorst Ijsvloer Waterstraal	Bevries voorwerp Huid van ijs Magische pijl, gevorderd Lichaam van ijs Zuiver bloed	Bescherming tegen eigen element Fata morgana Kokend bloed Marionet

14. BIJLAGE 3 - Overzicht gebeden

	Basis	Gevorderd	Expert
Helena	Goddelijk geschenk: De devote priester(es) van Helena is in staat om anderen te genezen als hij/zij geen gebedspunten meer heeft. De priester(es) kan door aanraking wonden van een slachtoffer overnemen. Voor elk punt schade dat de priester(es) overneemt, geneest het slachtoffer 1 levenspunt, maar verliest de priester(es) 2 levenspunten op 1 locatie naar keuze.		
	Bescherming tegen ondoden Bescherming tegen projectielen Genees wonden, basis Ontdek gif of ziekte Ontdek vloek Vertraag gif of ziekte	Bescherming tegen handwapens Bescherming tegen magie Genees gif of ziekte Genees wonden, gevorderd Hef vervloeking op	Genees wonden, expert Beschermende barrierebarrière Cirkel van genezing Herrijs
Helos	Goddelijk geschenk: De ziel van een devote priester(es) van Helos is extra beschermd. Normaal gesproken bloedt een personage dat op torso op 0 levenspunten staat, dood in 5 minuten, maar een devote volgeling van Helos pas na 10 minuten. Ook kan een devote priester(es) van Helos nooit door necromantie als ondode opgeroepen worden.		
	Angst Bescherming tegen ondoden Detecteer ondoden Bescherming van het leven, basis Verjaag ondode Zegen graf	Gevoelloos Lichaam van steen Pijn Spreken met doden Vernietig ondode	Cirkel van angst Onzichtbaarheid voor ondoden Spectrale vorm Afscheid

Aurora	Goddelijk geschenk: De devote priester(es) van Aurora is immuun voor effecten die haar dwingen om anderen te haten. Bijvoorbeeld de gebeden 'woede', 'razernij' of 'haat' van Anata of de gelijknamige spreuken van de hartmagie.		
	Bescherming van het leven, basis Hypnotiseer Kalmeer Verblind Verwijder litteken Vriendschap	Charmeer Bedaar Suggestie Emotioneel Verwijder geestelijk litteken	Fascineer Bescherming van het leven, expert Ware aard Commando
Anata	Goddelijk geschenk: De devote priester(es) van Anata is immuun voor effecten die haar dwingen de waarheid te vertellen en niet te kunnen liegen, zoals het gebed 'eerlijkheid' van Radon of 'Ware aard' van Aurora.		
	Arachnafobie Hef vervloeking op Ontdek vloek Onzichtbaarheid, basis Vervloek, basis Woede	Detecteer onzichtbaarheid Razernij Verberg sporen Vervloek, gevorderd Zwijg	Onzichtbaarheid, expert Haat Steel mana Vervloek, expert
Radon	Goddelijk geschenk: De priester(es) van Radon is in staat om meer magische energie te kanaliseren dan andere priesteressen. De priester(es) krijgt door haar devotie aan Radon gratis 4 extra gebedspunten, die los staan van het normale maximum. Een normale priester(es) kan dus maximaal op 26 gebedspunten komen, maar een priester(es) van Radon op maximaal 30.		
	Detecteer magie Detecteer onnoden Droom Eerlijkheid Ontcijfer schrift Ontkracht, basis	Bescherming tegen magie Detecteer onzichtbaarheid Ontkracht, gevorderd Spreek taal Weerkaats	Ontkracht, expert Leen spreuk of gebed Steel mana Ware zicht
Ragnor	Goddelijk geschenk: Het wapen van een volgeling van Ragnor zal niet falen tegen een tegenstander. De priester(es) van Ragnor kan er altijd voor kiezen om de wapens die hij/zij hanteert wel of niet magisch te laten zijn. Daarmee doen die wapens dan ook normale of magische schade. De kracht is gebonden aan de priester(es) dus een magisch wapen afgeven kan hij/zij niet. Tenzij hij/zij het gebed 'magisch wapen' gebruikt.		
	Bescherming van Ragnor, basis Bescherming tegen angst Bescherming tegen vernietiging Repareer, basis Reuzenkracht, basis Magisch wapen	Bescherming van Ragnor, gevorderd Gevoelloos Repareer, gevorderd Onstopbaar Reuzenkracht, gevorderd	Bescherming van Ragnor, expert Opoffering Reuzenkracht, expert Wapen van Ragnor
Manos	Goddelijk geschenk: De devote priester(es) van Manos is vanuit haar ervaring in overleven en door de zegening van Manos immuun geworden voor giften.		
	Creëer water en voedsel Gids van Manos Kalmeer Omwikkel Spreek met dier Spreek met plant	Huid van schors Insectenplaag Genezing van het woud Verberg sporen Verdwaal	Aardbeving Beschermer van Manos Een met het woud Reizen via wortels
Morrigan	Goddelijk geschenk: Wapens of andere voorwerpen in het bezit van de priester(es) zijn beschermd tegen vernietiging, zoals door het Morrigan gebed of de Aardspreuk 'Verroest Metaal'. Hiervoor moet hij/zij het voorwerp wel echt op haar persoon dragen, want als hij/zij het losgelaten heeft, kan het voorwerp alsnog vernietigd worden. Mocht de priester(es) haar eigen voorwerp willen vernietigen, dan kan hij/zij dit natuurlijk wel doen met dezelfde spreuk of gebed.		
	Bescherming tegen vernietiging Brandende handen Doorbreek barrière Versplinter hout Verbrijzel steen Magische pijl, basis	Breek ledemaat Ontkracht, gevorderd Vernietig spreuk of gebed Verroest metaal Magische pijl, gevorderd	Aardbeving Ontkracht, expert Verbeek goddelijke of elementaire band Vuurbal