



**Karakter Creatie**

# Karakter Creatie

Er zijn een aantal stappen die gevolgd worden bij karakter creatie. Deze worden hieronder beschreven.

## **Karakter creatie:**

Je karakter bestaat uit verschillende 'onderdelen'. Hieronder worden de verschillende delen van je karakter uitgelegd. Hoe completer jij je karakter inlevert, hoe meer wij als SL hier mee kunnen doen. The Balance doet veel met persoonlijk plot. Maar dit kunnen we alleen doen als we wat informatie hebben om mee te werken.

### Achtergrond:

Ieder karakter heeft al een deel van zijn/haar leven achter zich. In die tijd heb je al dingen meegemaakt en geleerd. Uiteraard kan dit heel simpel zijn. Misschien ben je de zoon van een bakker en zijn vrouw. Het is dan goed mogelijk dat je al heel je leven in de bakkerij helpt.

Let op! Je achtergrond hoeft niet uit dramatische gebeurtenissen te bestaan!

Een simpele achtergrond is soms de beste. Niet iedereen heeft inmiddels al vele oorlogen gewonnen, zijn ouders verloren aan één of ander woest ras dat je dorp uitgemoord heeft, al zes prinsessen gered en een keer of twee de wereld behoedt van een grote ramp...

### Ras

Je kiest ook het ras dat je wilt spelen. Er zijn vier speelbare rassen (anderen in overleg met SL): Mensen, Elfen, Gaton en Orock. De verschillende rassen hebben verschillende eisen over hoe je er uit moet zien qua protheses etc. Daarnaast hebben de verschillende rassen verschillende ras-specifieke vaardigheden. Verderop in dit bestand worden de rassen nader toegelicht.

### Motivatie/toekomstbeeld:

Waarom is jouw karakter waar hij/zij nu is? Waarom heb je besloten om op reis te gaan? Of is het misschien toeval dat jij hier beland bent. Daarnaast heb je bepaalde dingen die je wilt bereiken.

In je toekomstbeeld kun je wat extravaganter zijn. Alleen omdat je iets graag wilt bereiken betekend namelijk niet dat dit je ook ooit zal lukken, maar je mag altijd dromen en hopen.

### Bezittingen:

Wanneer je begint in het spel heb je maar een beperkte hoeveelheid spullen bij je.

Je mag alles waar je de vaardigheid voor hebt bij je hebben. Als je bijvoorbeeld de vaardigheden Dolk en eenhandig wapen: kort hebt, mag je een dolk en een kort eenhandig wapen bij je dragen.

Verder mag je altijd 1 wapen extra bij je hebben, ook al heb je er geen vaardigheid voor.

Als je de vaardigheid Werpwapens hebt, mag je maximaal 6 werpwapens bij je dragen aan het begin van het spel. Uiteraard mag je voorwerpen welke je voor je personage nodig hebt qua Roleplay ook bij je hebben. Echter mag je niet een kist vol goud zomaar bij hebben. Mocht je twijfelen, vraag het na bij de Spelleiding van te voren.

Uiteraard is het volkomen toegestaan om tijdens het spel meer bezittingen te krijgen en bij je te dragen. De beperkingen die hier zijn aangegeven gelden alleen voor de creatie van een karakter.

### Vaardigheden:

Natuurlijk kun je al bepaalde dingen. Dit wordt weergegeven door de vaardigheden (ook wel skills genoemd) die je hebt.

Wanneer je een karakter maakt heb je vijftien punten om vaardigheden te kopen. In de lijst met vaardigheden staat aangegeven hoeveel het kost om deze vaardigheid te leren bij karakter creatie. *(En geeft aan hoeveel tijd het kan kosten om het in het spel te leren; zie vaardigheden leren).*

Sommige vaardigheden hebben een vereiste. Dit betekent dat je een andere vaardigheid nodig hebt om deze te kunnen leren. De punten voor deze vaardigheden moet je allebei apart betalen. Verder moeten de vaardigheden die jouw karakter bezit wel kloppen met jouw achtergrond. Als je bent opgegroeid als boer is het wel vreemd als jij een uitgebreide kennis van geschiedenis hebt. Was jouw oom echter geschiedenis leraar op een school in de nabijgelegen stad, dan kan het weer wel logisch zijn dat jij hier wat van hebt opgestoken.

Als er bij een vaardigheid (LS) staat betekent dit dat er bij die vaardigheid een Lore-Sheet hoort. Dit is een lijst die je van de Spelleiding krijgt met extra informatie over een bepaald onderwerp.

Als er bij een vaardigheid (SL) staat betekent dit dat het door de Spelleiding beoordeeld wordt, of dat de Spelleiding hier Calls over geeft tijdens het spel. Tevens mag je altijd een SL om extra info vragen.

*“Disclaimer: De SL behoudt zich het voorrecht om elke combinatie van vaardigheden af te keuren die storend spel of misbruik van de regels kunnen veroorzaken. Dit kan ook na tijd in nog gebeuren als blijkt dat het leuk roleplay in de weg gaat zitten”*

**Toelichting op de onderstaande tabel met vaardigheden:****Naam:** Hier vind je hoe de vaardigheid heet.**Beschrijving:** Dit geeft in het kort aan wat je met de vaardigheid kunt.**Kosten:** Hier staat hoeveel punten het kost om deze vaardigheid te leren bij karakter creatie.**Vereiste:** Deze kolom verteld je welke vaardigheden of andere eigenschappen je nodig hebt om deze vaardigheid te kopen. Als hier dus niets staat kun je de vaardigheid sowieso kopen, mits je nog genoeg punten hebt.\*: Vaardigheden welke met een asterix (\*) aangeduid zijn in de naam, kunnen **niet** bij creatie gekocht worden. Deze vaardigheden kun je dus enkel in het spel leren.1: Vaardigheden welke met een 1 aangeduid zijn in de naam, kunnen **enkel** bij creatie gekocht worden.**Tabel 1. Vaardigheden kopen, inclusief kosten.**

Naam:	Beschrijving	Punten:	Vereiste:
Dolk	Je kunt met een dolk vechten. (max. 45 cm.)	1	
Eenhandig wapen: kort	Je kunt met een kort eenhandig wapen vechten. (46 - 85 cm.)	2	
Eenhandig wapen: lang	Je kunt met een lang eenhandig wapen vechten. (86 - 110 cm.)	3	
Tweehandig wapen	Je kunt met een tweehandig wapen vechten. (min. 111 cm.)	4	
Staf wapen	Je kunt met een speer of staf vechten.	4	
Kruisboog	Je kunt met een kruisboog schieten.	5	
Boogschieten	Je kunt met een boog schieten.	5	
Werpwapens	Je kunt met werpwapens omgaan. (Deze doen ½ schade)	2	
Verhoogde Reflexen	Je mag in een gevecht 1 klap negeren. Roep dan <i>no effect</i> . Dit werkt niet op spreuken of giften. 15 min. cd.	5	
Verhoogd immuunsysteem	Giffen hebben half effect op jou. (Halve schade, halve duratie, periodieke schade maar half zo vaak)	4	
Taai	Je bent taaiër dan de gemiddelde persoon. Je hebt +1 hp op torso. (mag samen met <i>Bodybuilding</i> )	3	Je mag deze skill maar 1 keer kiezen bij creatie.
Bodybuilding	Je bent extreem getraind. Je hebt +1 hp op alle locaties. (mag samen met <i>Taai</i> ).	5	Je mag deze skill maar 1 keer kiezen bij creatie.
Pantser: licht	Je mag licht pantser dragen. Dit geeft 1 pantser punt op iedere locatie waar je het draagt. (Lederen pantser)	1	
Pantser: middel	Je mag middel pantser dragen. Dit geeft 3 pantser punten op iedere locatie waar je het draagt. (Maliën). Tevens krijg je gratis de Vaardigheid: 'Helm'.	1	
Pantser: zwaar	Je mag zwaar pantser dragen. Dit geeft 4 pantser punten op iedere locatie waar je het draagt. (Plaat) Tevens krijg je gratis de Vaardigheid: 'Helm'.	1	

Helm	Je mag een helm dragen. Deze geeft ongeacht het type 1 pantserpunt op torso.	1	
Pantser aanschaf: licht <sup>1</sup>	Je mag het spel beginnen met een set licht pantser voor jezelf.	1	Pantser: licht
Pantser aanschaf: middel <sup>1</sup>	Je mag het spel beginnen met een set middel pantser voor jezelf.	2	Pantser: middel
Pantser aanschaf: zwaar <sup>1</sup>	Je mag het spel beginnen met een set zwaar pantser voor jezelf.	3	Pantser: zwaar
Schild: buckler	Je mag bucklers gebruiken. (max. 40 cm diameter)	2	
Schild: klein schild	Je mag kleine schilden gebruiken. (max. 55 cm diameter)	2	
Schild: groot schild	Je mag grote schilden gebruiken. (max. 60 cm breed en 120 cm hoog)	1	Schild: klein schild
Smid	Je kunt metaal bewerken om er gebruiksvoorwerpen van te maken. (LS)	3	
Wapensmid	Je kunt allerlei soorten wapens maken en repareren. (LS)	3	Smid
Pantersmid	Je kunt alle soorten metalen pantser maken en repareren. (LS)	3	Smid
Edelsmid	Je kunt allerlei soorten sierraden maken en repareren. (LS)	2	Smid
Meesterwerk smid	Kies bij deze vaardigheid de categorie 'Pantser', 'Wapens' of 'Edel'. Je bent nu Meesterwerk smid in die categorie. (LS)	2	Smid in de gekozen categorie
Magische voorwerpen smid	Kies bij het kopen van deze vaardigheid de categorie 'Pantser', 'Wapens' of 'Edel'. Met deze vaardigheid kun je voorwerpen uit de gekozen categorie doordrenken met magie. Dit kan verschillende effecten hebben, ook kun je spreuken in voorwerpen plaatsen. (LS)	3	Aanleg voor magie. Meesterwerk smid in de gekozen categorie
Leerlooier	Je kunt lederen pantser maken en repareren. Ook kun je andere lederen voorwerpen maken. (LS)	2	
Ambidextrous	Je bent zowel rechts- als linkshandig, je mag vaardigheden met beide handen doen, en je mag met een eenhandig wapen in elke hand vechten. (Je hebt nog steeds de vaardigheid voor dat wapen nodig!) Je wapens mogen bij elkaar maximaal een lengte van twee meter hebben.	5	
Disarm: Leerling*	1 maal per uur mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen.	5	Vaardig met het wapen sinds vorig evenement
Disarm: Gevorderd*	1 maal per half uur mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen.	5	Disarm: Leerling
Disarm: Meester*	1 maal per kwartier mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen.	5	Disarm: Gevorderd

Disarm: Grootmeester*	1 maal per 5 minuten mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen.	5	Disarm: Meester
Wapen specialisatie: Leerling*	Je mag 1 keer per uur een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweekhandig wapen). Mag vaker gekozen worden, kies steeds een ander type wapen (Dolk, Eenhandig wapen: kort, etc.)	5	Vaardig met het wapen sinds vorig evenement
Wapen specialisatie: Gevorderd*	Je mag 1 keer per half uur een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweekhandig wapen). Mag vaker gekozen worden, kies steeds een ander type wapen (Dolk, Eenhandig wapen: kort, etc.)	5	Wapen specialisatie: Leerling
Wapen specialisatie: Meester*	Je mag 1 keer per kwartier een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweekhandig wapen). Mag vaker gekozen worden, kies steeds een ander type wapen (Dolk, Eenhandig wapen: kort, etc.)	5	Wapen specialisatie: Gevorderd
Wapen specialisatie: Grootmeester*	Je mag 1 keer per 5 minuten een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweekhandig wapen). Mag vaker gekozen worden, kies steeds een ander type wapen (Dolk, Eenhandig wapen: kort, etc.)	5	Wapen specialisatie: Meester
Strike: Leerling*	Je mag 1 keer per uur een <i>strike</i> slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit.	6	Vaardig met het wapen sinds vorig evenement
Strike: Gevorderd*	Je mag 1 keer per half uur een <i>strike</i> slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit.	5	Strike: Leerling
Strike: Meester*	Je mag 1 keer per kwartier een <i>strike</i> slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit.	5	Strike: Gevorderd
Strike: Grootmeester*	Je mag 1 keer per 5 minuten een <i>strike</i> slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit.	5	Strike: Meester
Sluipen: Leerling	Je kunt ongezien bewegen. Wanneer niemand je ziet mag je onzichtbaar worden. Zodra je binnen 5 meter van iemand komt wordt je zichtbaar. 10 min. cd. Kan alleen wanneer je beschutting hebt.	3	
Sluipen: Gevorderd*	Je bent vrijwel onzichtbaar. Wanneer niemand je ziet mag je onzichtbaar worden. Binnen 3 meter van iemand wordt je zichtbaar. 10 min. cd. Je hebt niet zozeer beschutting meer nodig, maar je moet je wel binnen 1 meter van een muur, bosje of ander vergelijkbaar voorwerp bewegen om onzichtbaar te blijven. Houdt duidelijk 1 vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent.	3	Sluipen: Leerling
Sluipen: Meester*	Je mag op ieder moment onzichtbaar worden. Binnen 1 meter van iemand wordt je zichtbaar. 10 min. cd. Je hebt in het schemer/donker geen beschutting meer nodig. In het donker mag je dus zelfs op een open veld onzichtbaar blijven. Zodra je een aanval maakt of een spreuk begint te	3	Sluipen: Gevorderd

	casten wordt je zichtbaar. Houdt duidelijk 1 vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent.		
Sluipen: Grootmeester*	Je mag op ieder moment onzichtbaar worden. Je mag op iedere afstand van mensen onzichtbaar blijven. 10 min. cd. Je hebt geen beschutting nodig en kan zelfs in een open veld onzichtbaar blijven. Zodra je een aanval maakt of een spreuk begint te casten wordt je zichtbaar. Houdt duidelijk 1 vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent.	3	Sluipen: Meester
Verrassingsaanval*	Wanneer je onopgemerkt bij iemand bent gekomen mag je één <i>double through</i> doen met een dolk op dit doelwit.	3	Sluipen: Gevorderd
Ruggesteek*	Wanneer je onopgemerkt bij iemand bent gekomen mag je één <i>triple through</i> doen met een dolk op dit doelwit.	3	Sluipen: Meester + Verrassingsaanval
Keelsnijden*	Wanneer je onopgemerkt bij iemand bent gekomen mag je de Call <i>Keelsnijden</i> gebruiken op dit doelwit. Dit mag in het oor van je doelwit gefluisterd worden, zolang je doel het maar duidelijk kan verstaan. Dit zet de hp op torso van je doelwit op 0. Pantser beschermd hier niet tegen. Je hoeft niet onzichtbaar te zijn om dit te doen, maar je doelwit mag zich niet bewust zijn van jouw aanwezigheid. Om uit te beelden haal je een dolk over de borst van je doelwit. Nooit over de keel! Dit kan zeer pijnlijke brandwonden veroorzaken.	3	Sluipen: grootmeester + Ruggesteek
Sloten openen: x	Je kunt sloten openmaken zonder de sleutel, voor elk punt dat je in deze skill steekt heb je meer kans om een slot open te krijgen.	x	
Vallen onschadelijk maken: x	Je kunt vallen onschadelijk maken. Dit geldt voor zowel vallen in bijv. een kerker, als vallen op een kist of dergelijke. Voor elk punt heb je meer kans om de val onschadelijk te maken.	x	
Vreemde Taal	Je kunt een vreemde taal spreken. Kies uit Common of Elvish. (Je spreekt automatisch de taal van je eigen ras).	1	
Exotische Taal	Je kunt een exotische taal spreken. Keuze uit: Gaton, Orock, Àngelish. (Je spreekt automatisch de taal van je eigen ras).	2	
Lezen & Schrijven	Je kunt lezen en schrijven in een taal naar keuze, hiervoor moet je wel eerst deze taal kunnen spreken.	2	De taal kunnen spreken.
Leermeester: x	Bij het kopen van deze vaardigheid kies je een vaardigheid waarin je Leermeester wilt worden. Je kunt nu deze vaardigheid gemakkelijker aan anderen leren.	5	Vaardigheid in je bezit sinds vorig evenement / creatie.
Waarde schatten	Je kunt nauwkeurig de waarde van voorwerpen inschatten / bepalen. Tevens kun je meer info over een object krijgen. (SL)	2	
EHBV	Eerste Hulp Bij Verwondingen. Je kunt verbanden aanleggen en wonden behandelen waardoor een gewond iemand niet dood bloed. Het kost min. 10 sec. om een locatie te verbinden. Dit geneest geen hp !	3	
Chirurgijn: Leerling	Je bezit grondige medische kennis. Je kunt mensen behandelen om hitpoints bij ze te genezen. Per locatie kun		

	je maximaal 1 hp genezen. Je kunt ook een locatie van 0 naar 1 genezen. Kost 10 minuten per hp. Wanneer je aan het werk bent bloed je patiënt niet verder dood. <i>Stel dat iemand 2 hp per locatie heeft en zijn arm staat op 0, dan kun je deze dus slechts tot 1 hp genezen.</i>	4	EHBV
Chirurgijn: Gevorderd	Je kunt 2 personen tegelijk genezen. Je kunt een onbeperkt aantal HP per persoon genezen. Per assistent met (minimaal) EHBV die jou helpt, wordt het totaal aantal personen die je kunt genezen met 2 verhoogd. Wanneer je assistent ook Chirurgijn is, kunnen jullie elk 3 personen tegelijk genezen. Wanneer je ook <i>Kennis: Kruiden Leerling</i> hebt, kun je ook giften en dergelijke behandelen. Wanneer je aan het werk bent bloed(en) je patiënt(en) niet verder dood.	4	Chirurgijn: Leerling
Kennis: Geschiedenis: Leerling	Je weet veel van de geschiedenis van Oròm. (LS) Je krijgt soms extra informatie over bepaalde onderwerpen (SL). Je kunt sneller informatie uit boeken halen	3	
Kennis: Geschiedenis: Gevorderd	Je weet nog meer van de geschiedenis van Oròm. (LS) Je krijgt meer informatie dan de Leerling vaardigheid, Tevens heb jij minder tijd nodig om informatie uit boeken te halen.	3	Kennis: Geschiedenis Leerling
Kennis: Pantheon Leerling	Je bezit een basis kennis over de goden. (LS)	3	
Kennis: Pantheon Gevorderd	Je bezit grondige kennis over de goden. (LS)	3	Kennis Pantheon Leerling
Kennis: Kruiden Leerling	Je kent vele planten en kruiden en hun werking. (LS)	3	
Kennis: Kruiden Gevorderd	Je hebt kennis van meer planten en kruiden en hun werking. (LS)	3	Kennis: Kruiden Leerling
Kennis: Alchemie Leerling	Je weet hoe je verschillende ingrediënten kunt combineren om zalfjes, drankjes en dergelijke te maken. (LS)	3	Kennis: Kruiden Leerling
Kennis: Alchemie Gevorderd	Je hebt een beter kennis van alchemie waardoor je meer dingen kunt creëren dan een Leerling. (LS)	3	Kennis: Alchemie Leerling
Kennis: Giffen Leerling	Je weet welke kruiden je kunt combineren om verschillende soorten giften te maken. (LS)	3	Kennis: Kruiden Leerling
Kennis: Giffen Gevorderd	Je kunt sterkere en meer verschillende giften maken dan een Leerling. (LS)	3	Kennis; Giffen Leerling
Aanleg voor Magie	Je bezit de aanleg voor Magie. Je hebt het in je om spreuken leren en/of rituele kennis op te doen. Tevens krijg je 1 manapunt per dag.	3	Alleen bij creatie te kiezen!
Spreuken gebruik: Leerling	Je mag level 0 en level 1 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk) Wanneer je deze vaardigheid leert moet je 1 pad van magie kiezen welke jij volgt. Zie de spreukenlijst voor meer uitleg. Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.	3	Aanleg voor Magie
Spreuken gebruik: Gevorderd	Je mag level 2 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk)		



	Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.	3	Spreuken gebruik: leerling
Spreuken gebruik: Meester*	Je mag level 3 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk) Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.	4	Spreuken gebruik: Gevorderd
Spreuken gebruik: Grootmeester*	Je mag level 4 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk) Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.	5	Spreuken gebruik: Meester
Rituele kennis: x	Je hebt verstand van rituelen en kunt deze helpen uitvoeren. Hoe meer punten je bezit, hoe meer kracht jij toevoegt aan rituelen.	x	Aanleg voor Magie
Rituelen leiden	Je mag rituelen leiden. Je bezit de (basis) kennis van hoe dit moet. (LS)	1	Rituele kennis: 3
Verhoogde mana: x	Voor ieder punt in deze vaardigheid krijg je 2 manapunten extra per dag. (Je kunt deze vaardigheid maar 1 keer per evenement bij leren. Bij karakter creatie mag je hem tot 5 keer kopen.)	1	Aanleg voor Magie. (max. 5x bij creatie). Max. 1x per event bijleren.
Eeuwige adem: Leerling*	Je level 0 spreuken hebben geen Cooldown meer.	6	5 mana per dag, 5 punten aan spreuken.
Eeuwige adem: Gevorderd*	Je level 1 spreuken hebben geen Cooldown meer.	6	Eeuwige adem: Leerling. 6 punten aan spreuken.
Eeuwige adem: Meester*	Je level 2 spreuken hebben geen Cooldown meer.	6	Eeuwige adem: Gevorderd. 7 punten aan spreuken.
Eeuwige adem: Grootmeester*	Je level 3 spreuken hebben geen Cooldown meer.	6	Eeuwige adem: Meester. 8 punten aan spreuken.
Eeuwige adem: Hofmagiër*	Je level 4 spreuken hebben geen Cooldown meer.	6	Eeuwige adem: Grootmeester. 9 punten aan spreuken.
Krachtig casten: Leerling*	Je level 0 spreuken hebben geen Laadtijd meer.	6	5 mana per dag, 5 punten aan spreuken.
Krachtig casten: Gevorderd*	Je level 1 spreuken hebben geen Laadtijd meer.	6	Krachtig casten: Leerling. 6 punten aan spreuken.

Krchtig casten: Meester*	Je level 2 spreuken hebben geen Laadtijd meer.	6	Krchtig casten: Gevorderd. 7 punten aan spreuken.
Krchtig casten: Grootmeester*	Je level 3 spreuken hebben geen Laadtijd meer.	6	Krchtig casten: Meester. 8 punten aan spreuken.
Krchtig casten: Hofmagiër*	Je level 4 spreuken hebben geen Laadtijd meer.	6	Krchtig casten: Grootmeester. 9 punten aan spreuken.
Gevechts Magiër	Je mag pantser dragen en nog steeds spreuken gebruiken.	3	
Ondervragen: x	Je kunt door iemand psychisch onder druk te zetten of te manipuleren antwoord op je vragen krijgen. Per punt in deze vaardigheid moet de ondervraagde persoon 1 vraag naar waarheid antwoorden. Hiervoor gebruik je vóór je de vraag stelt de Call ' <i>Force Truth</i> '. De eerstvolgende vraag die jij stelt na deze Call moet naar waarheid beantwoord worden.	x	
Martelen: x	Door iemand fysiek te pijnigen kun je informatie uit een persoon krijgen. Per punt in deze vaardigheid moet de gemartelde persoon 1 vraag naar waarheid antwoorden. Hiervoor gebruik je vóór je de vraag stelt de Call ' <i>Force Truth</i> '. De eerstvolgende vraag die jij stelt na deze Call moet naar waarheid beantwoord worden.	x	
Welgesteld	Je krijgt aan het begin van elk evenement een goudstuk. Je moet wel via je achtergrond kunnen verklaren hoe je hier aan komt. (In overleg met SL)	2	
Extreme pijngrens	Je bent immuun voor het effect van <i>Martelen</i> . Je hoeft dit niet aan te geven en mag dus gewoon foute informatie aan je martelaar geven. Deze vaardigheid heeft géén effect op hoe je Hits moet uispelen!	3	
IJzeren wilskracht	Je bent immuun voor de Calls: <i>Suggestion</i> , <i>Charm Person</i> en <i>Obey your Master</i> . Tevens mag je de Call <i>Force Truth</i> negeren tenzij deze vanuit de vaardigheid <i>Martelen</i> komt. Je hoeft dit niet aan te geven en mag dus gewoon foute informatie aan je ondervrager geven.	5	
Beroep	Je hebt een bepaald beroep (in overleg met SL)	?	
Moedig <sup>1</sup>	Je bent immuun voor de Call <i>Fear</i>	2	Enkel bij creatie te kopen

## **Uitleg over Vaardigheden bij leren in het spel:**

Als je eenmaal in het spel zit is het uiteraard mogelijk om vaardigheden bij te leren. We werken niet met een systeem met vaardigheidspunten. In plaats daarvan moet je lessen IC uitspelen. Je kunt van 2 soorten personages vaardigheden leren. Beide werken grotendeels hetzelfde, maar er zijn wat verschillen. Deze worden hieronder uitgelegd.

**Je kunt per evenement maximaal 3 nieuwe vaardigheden er bij leren.**

### **Les krijgen van iemand met de 'Leermeester' vaardigheid in de te leren vaardigheid:**

Wanneer je les krijgt van iemand die voor die specifieke vaardigheid de *Leermeester* vaardigheid bezit, duurt de les minimaal 10 minuten per punt dat de vaardigheid normaal kost.

De les dient uiteraard leuk uitgespeeld te worden. Wij vinden Roleplay hierin erg belangrijk.

Aan het einde van de les moeten zowel de leraar als de leerling een notitie laten maken op hun character sheet **door een SL** dat zij een vaardigheid erbij hebben geleerd / aangeleerd hebben.

**Pas na het akkoord van een SL mag de leerling deze vaardigheid gaan gebruiken.**

*Voorbeeld 1: Jij wilt de vaardigheid Krachtig Casten: Leerling Leren. Deze kost normaal 6 punten. Je krijgt les van iemand die Leermeester is in deze vaardigheid. Het kost je dan minimaal 1 uur les uitspelen voor je deze vaardigheid geleerd hebt. Aan het einde van de les verwittigen jullie een SL. Deze zal je de vaardigheid toekennen en op biede character sheets een notitie maken over de gevolgde / gegeven les. Vanaf dat moment mag je hem gebruiken.*

Daarnaast zal er meestal ook een wederdienst gevraagd worden van je, of een betaling.

### **Les krijgen van iemand zonder de Leermeester vaardigheid in de te leren vaardigheid:**

Wanneer jouw leraar niet over de *Leermeester* vaardigheid beschikt in de vaardigheid welke hij jou nu wilt leren, duurt de les minimaal 30 minuten per punt dat de vaardigheid kost.

De les dient uiteraard leuk uitgespeeld te worden. Wij vinden Roleplay hierin erg belangrijk.

Aan het einde van de les moeten zowel de leraar als de leerling een notitie laten maken op hun character sheet door een SL dat zij een vaardigheid erbij hebben geleerd / aangeleerd hebben.

Pas na het akkoord van een SL mag de leerling deze vaardigheid gaan gebruiken.

Verder zijn er nog de volgende restricties:

1. Je mag maar 1 vaardigheid waarin je geen *Leermeester* bent aan iemand leren per evenement. Dit betekent 1 vaardigheid in totaal per evenement, niet per persoon!
2. Je mag maar 1 vaardigheid leren waar de leraar geen *Leermeester* in is per evenement. Wederom is dit 1 vaardigheid in totaal per evenement, niet per leraar.
3. Je kunt enkel les geven in een vaardigheid die je bij Tijd-In van het huidige evenement al kon. (oftewel je kunt geen les geven in vaardigheden die je dit evenement geleerd hebt)

*Voorbeeld 2: Jij wilt de vaardigheid Krachtig Casten: Leerling Leren. Deze kost normaal 6 punten. Je krijgt les van iemand die géén Leermeester is in deze vaardigheid. Het kost je dan minimaal 3 uur les uitspelen voor je deze vaardigheid geleerd hebt. Aan het einde van de les verwittigen jullie een SL. Deze zal je de vaardigheid toekennen en op biede character sheets een notitie maken over de gevolgde / gegeven les. Vanaf dat moment mag je hem gebruiken.*

*Jouw leraar kan nu de rest van het evenement geen lessen meer geven, behalve in vaardigheden waarvoor hij de Leermeester vaardigheid bezit. Andersom kun jij ook geen lessen meer volgen, behalve wanneer je leraar daar de Leermeester vaardigheid voor bezit.*

## **Het leren van 'x-vaardigheden'.**

Alle vaardigheden waar je een x aantal punten in kunt steken (bijvoorbeeld Rituele Kennis, Sloten openen en Vallen onschadelijk maken) kun je uiteraard ook IC verbeteren.

Je kunt van 1 leraar maximaal 2 punten er bij leren. Dit kost zoals normaal 10 minuten per punt van een Leermeester, en 30 minuten per punt van een niet-Leermeester.

Als je drie verschillende leraren kunt vinden, kun je dus per evenement maximaal 6 punten in zo'n vaardigheid er bij krijgen.

## Uitleg van de Vaardigheden:

### Wapens algemeen:

De volgende regels gelden voor alle wapen vaardigheden:

Zonder de vaardigheid mag je het wapen niet gebruiken. Uiteraard is het toegestaan om een wapen bij je te dragen, of mee te nemen, maar je kunt het wapen niet hanteren. Als je de vaardigheid niet hebt, mag je dus niet blokken of aanvallen met dat wapen. Wanneer je de vaardigheid Ambidextrous hebt, hoef je maar 1 keer de vaardigheid te kopen om in beide handen dat type wapen te mogen hanteren.

De lengtes die worden gegeven zijn de totale lengtes van het wapen, dus niet enkel het blad.

### Pantser algemeen:

De volgende regels gelden voor alle soorten pantser:

- Er zijn drie categoriën panster: licht, middel en zwaar.  
Elke categorie kost 1 punt om aan te schaffen.

- Wil je het spel met pantser beginnen, dan heb je daar nog een extra vaardigheid voor (pantser aanschaf). Dit stelt voor dat pantser vrij duur en lastig is om te verkrijgen. Eenmaal in het spel kun je pantser IC vergaren, en heb je verder enkel de vaardigheid om het te dragen nodig.

- Wanneer je de vaardigheid voor een bepaald type pantser hebt gekocht bij creatie én de vaardigheid *Pantser aanschaf* in de juiste categorie, mag je tot en met dat niveau pantser dragen op je gehele lichaam vanaf het moment dat je Tijd-In gaat.

*Voorbeeld 1: Je koopt de vaardigheden Pantser: licht, Pantser: middel en Pantser aanschaf: middel. Je begint het spel helemaal in maliën gehuld. Dit mag.*

*Voorbeeld 2: Je koopt de vaardigheden Pantser: licht, Pantser: middel en Pantser aanschaf: middel. Je begint het spel met een maliënvest wat je torso bedekt. Echter vind je het leuker om met lederen bracers en greaves te starten. Op je armen en benen draag je dus géén maliën (middel), maar enkel leer (licht). Ook dit mag, omdat je lichter gebruikt dan tot wat je mag van je Pantser aanschaf: middel vaardigheid.*

*Voorbeeld 3: Je koopt de vaardigheden Pantser: licht, Pantser: middel, Pantser: zwaar en Pantser aanschaf: zwaar. Je begint met een borstplaat (zwaar) over een maliënkolder (middel). Dit mag **niet** omdat je nu 2 soorten pantser over elkaar draagt, maar je mag van je Pantser aanschaf: zwaar maar 1 stuk per lichaamsdeel dragen, wat elke categorie mag zijn, maar niet combineren. Wil je dus zowel maliën als plaat dragen bij start, dan zul je ook de vaardigheid Pantser aanschaf: middel moeten kopen.*

- Pantser geeft pantser punten deze werken in principe hetzelfde als hitpoints met de volgende uitzonderingen:

- Wanneer je geraakt wordt op je pantser dan hoef je de hit minder uit te spelen. Je krijgt immers alleen een blauwe plek, in plaats van dat je open gesneden wordt.
- Pantser kan niet genezen worden, het moet gerepareerd worden (Heal spreuken doen dus niets voor pantser)

- Verschillende types pantser mogen gecombineerd worden en de pantser punten worden bij elkaar opgeteld. De schade die je krijgt gaat eerst van het buitenste pantser af.

- Je pantser telt enkel als je op het pantser geraakt wordt. Stel: je draagt platemail bracers. Een tegenstander raakt je op je bovenarm (waar je geen pantser draagt) dan verlies je gewoon 1 hp op je arm, ondanks dat je wel plaat draagt op je arm. Je werd immers op je arm geraakt, niet op je pantser.

-Wanneer je ook een helm draagt krijg je 1 pantserpunt op je torso er bij.

Schade op je torso wordt als eerste van je helm afgehaald.

- De Call *Through* negeert pantser. Schade die door een dergelijke Hit of spreuk gedaan wordt gaat dus altijd direct van je HP af.

**Let op: Bogen en kruisbogen doen standaard *Through*!**

Hitpoints algemeen:

In ons spelsysteem kun je geen oneindig aantal hitpoints krijgen.  
Per ras is er een maximum aantal hitpoints dat je kunt hebben.

Ras	maximum HP op torso	maximum HP op ledematen
Gaton	2	2
Mens	3	2
Elf	3	3
Orock	4	4

Mocht je door een vaardigheid te kopen boven je maximum op een locatie uitkomen, dan vervalt die bonus.

*Bijvoorbeeld: Hans, een Mens, heeft reeds de vaardigheid Bodybuilding waardoor hij 2 HP per locatie heeft. Hij leert nu nog een keer Bodybuilding bij in het spel. Hierdoor gaan zijn HP op torso naar 3, maar blijven die op zijn ledematen op 2, omdat hij als Mens niet boven de 2 uit kan komen op ledematen.*

Als je een magisch effect op je hebt of een bovennatuurlijke zegening krijgt mag je wel (tijdelijk) boven dit maximum uitkomen. Deze maxima telen enkel voor het verkrijgen van permanente hitpoints door de vaardigheden *Taai* en *Bodybuilding*.

**Tabel 2: Uitgebreide beschrijving van de vaardigheden.**

Skill	Beschrijving
Dolk	Je kunt met een dolk omgaan. Een dolk is maximaal 45 cm lang. Je mag nu IC met dit wapen vechten. Zonder deze vaardigheid mag je geen schade doen met het wapen en er ook niet mee verdedigen.
Eenhandig wapen: kort	Je kunt met een kort eenhandig wapen omgaan. Tussen de 46 en 85 cm lang. Je mag nu IC met dit wapen vechten. Zonder deze vaardigheid mag je geen schade doen met het wapen en er ook niet mee verdedigen.
Eenhandig wapen: lang	Je kunt met een lang eenhandig wapen vechten. Tussen de 86 en 110 cm lang. Je mag nu IC met dit wapen vechten. Zonder deze vaardigheid mag je geen schade doen met het wapen en er ook niet mee verdedigen.
Tweehandig wapen	Je kunt met een tweehandig wapen vechten. Wapen moet minimaal 110 cm lang zijn. Een tweehandig wapen mag standaard <i>Double</i> slaan. Let er op dat je wel mooi uitspeelt dat het een tweehandig wapen is. Zo'n wapen is namelijk onwijs zwaar en dus langzamer dan een eenhandig wapen. Dit niet mooi uitspelen valt onder vals spell! Zonder deze vaardigheid mag je geen schade doen met het wapen en er ook niet mee verdedigen.
Staf wapen	Je kunt met een speer of staf vechten. Deze dien je altijd met 2 handen vast te hebben. Doet echter 1 punt schade zoals een normaal wapen. Je mag nu IC met dit wapen vechten. Zonder deze vaardigheid mag je geen schade doen met het wapen en er ook niet mee verdedigen.
Kruisboog	Je kunt met een kruisboog schieten*. Pijlen doen standaard Through schade. *Als je op iemand schiet die binnen 5 meter van jou staat, dan mag je niet schieten. In plaats daarvan gebruik je de Call Point Blank. Dit stelt voor dat je echt schiet. Je mag hierbij een locatie roepen. Je doelwit is dan geraakt op de genoemde locatie. Je dient voor deze Call uiteraard een pijl gespannen en gericht te hebben. Na de Call moet je deze pijl van je boog af halen en weggooien. Point Blank mag alleen defensief gebruikt worden. Dat wil zeggen: je mag niet naar je doelwit toe lopen zodat je de Point Blank mag gebruiken. De SL zal hier streng op letten! Point Blank werkt <b>niet</b> op iemand met een schild dat groter is dan een buckler.
Boogschieten	Je kunt met een boog schieten*. Pijlen doen standaard Through schade. (Zie de uitleg over Point Blank bij Kruisboog hierboven).
Werpwapens	Je kunt met werpwapens omgaan. Dit zijn kernloze wapens, door de SL goedgekeurd als werpwapens. Werpwapens doen 1/2 schade. Niet op hoofden gooien! Zonder deze vaardigheid mag je geen schade doen met het wapen en er ook niet mee verdedigen.
Verhoogde Reflexen	Je mag in een gevecht 1 klap negeren. Roep dan no effect. Je dient dit wel uit te spelen! Je kunt dus niet gewoon een klap opvangen en doorlopen, je moet uitspelen dat je de klap ontwijkt (ondanks dat deze je al geraakt heeft). Je mag deze vaardigheid gebruiken tegen een klap die Double of Triple doet. Dit werkt niet op spreuken of giften. 15 min. cd.

Verhoogd immuunsysteem	Natuurlijke giften hebben half effect op jou. Het gif doet maar de helft van de schade die het normaal doet. Het gif blijft maar half zo lang in je lichaam. Als het gif schade doet per een bepaalde tijdsduur, duurt het nu 2 keer zo lang voordat het schade doet. (bijv. een gif doet jou 1hp schade op torso per 15 min. met deze vaardigheid duurt het dan 30 min. voordat het schade doet). Alles wat geen schade doet maar iets anders is maar half zo effectief op jou. Daarnaast zullen bepaalde simpele ziektes geen effect op jou hebben.
Taai	Je bent taaier dan de gemiddelde persoon. Je hebt +1 hp op torso. (mag samen met Bodybuilding) Je kunt deze vaardigheid maar 1 keer kiezen bij je karakter creatie.
Bodybuilding	Je bent extreem getraind. Je hebt +1 hp op alle locaties. (mag samen met Taai). Je kunt deze vaardigheid maar 1 keer kiezen bij je karakter creatie.
Pantser: licht	Je mag licht pantser dragen. Dit geeft 1 pantser punt op iedere locatie waar je het draagt. (Lederen pantser) Zie de algeme pantser uitleg voor meer informatie
Pantser: middel	Je mag middel pantser dragen. Dit geeft 3 pantser punten op iedere locatie waar je het draagt (Maliën). Pantser mag gecombineerd worden. Het zwaarste pantser krijgt als eerste schade. Bij deze vaardigheid krijg je gratis de vaardigheid <i>Hel/m</i> .
Pantser: zwaar	Je mag zwaar pantser dragen. Dit geeft 4 pantser punten op iedere locatie waar je het draagt (Plaat). Pantser mag gecombineerd worden. Het zwaarste pantser krijgt als eerste schade. Bij deze vaardigheid krijg je gratis de vaardigheid <i>Hel/m</i> .
Helm	Je mag een helm dragen. Ongeacht het type helm geeft deze 1 pantserpunt op je torso.
Pantser aanschaf: licht <sup>1</sup>	Je mag nu het spel beginnen met een set licht pantser voor jezelf. (Het is niet de bedoeling dit direct weg te geven). Deze vaardigheid is enkel bij creatie te kopen en stelt de tijd, moeite en geldkosten voor die jij in het verkrijgen van dit pantser hebt gestoken.
Pantser aanschaf: middel <sup>1</sup>	Je mag nu het spel beginnen met een set pantser voor jezelf tot middel niveau. (Het is niet de bedoeling dit direct weg te geven). Deze vaardigheid is enkel bij creatie te kopen en stelt de tijd, moeite en geldkosten voor die jij in het verkrijgen van dit pantser hebt gestoken.
Pantser aanschaf: zwaar <sup>1</sup>	Je mag nu het spel beginnen met een set pantser voor jezelf tot zwaar niveau. (Het is niet de bedoeling dit direct weg te geven). Deze vaardigheid is enkel bij creatie te kopen en stelt de tijd, moeite en geldkosten voor die jij in het verkrijgen van dit pantser hebt gestoken.
Schild: buckler	Je mag bucklers gebruiken (max. 40 cm diameter)
Schild: klein schild	Je mag kleine schilden gebruiken. (max. 55 cm diameter)
Schild: groot schild	Je mag grote schilden gebruiken. (max. 60 cm breed en 120 cm. hoog)
Smid	Je kunt metaal bewerken om er gebruiksvoorwerpen van te maken. (LS) Denk hierbij aan dingen als: Scheppen, hoefijzers, ploegen en spijkers.



Wapensmid	Je kunt allerlei soorten wapens maken en repareren. (LS) Dit gaat uiteraard alleen over metalen wapens, zoals zwaarden, bijlen en hamers.
Pantersmid	Je kunt alle soorten metalen pantser maken en repareren. (LS)
Edelsmid	Je kunt allerlei soorten sierraden maken en repareren. (LS) Ringen, armbanden, kettingen etc. Tevens kun je hier bijvoorbeeld edelstenen in verwerken.
Leerlooier	Je kunt lederen pantser maken en repareren. Ook kun je andere lederen voorwerpen maken. (LS) Denk hierbij aan dingen als: buideltjes en pijlenkokers.
Ambidextrous	Je bent zowel rechts- als linkshandig, je mag vaardigheden met beide handen doen, en je mag met een wapen in elke hand vechten. (Je hebt nog steeds de vaardigheid voor dat wapen nodig!) De lengte van beide wapens bij elkaar opgeteld mag niet meer zijn dan 2 meter. Uiteraard mogen enkel eenhandige wapens gebruikt worden (dus geen speren of tweehandige wapens). Een dolk mag uiteraard wel.
Disarm: Leerling*	1 maal per uur mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen, gelijk aan het effect van een <i>fumble</i> . Je maakt de Call dus tijdens het slaan, en niet pas nadat je hebt gezien of je het wapen raakt. De cooldown gaat in nadat je de Call hebt gemaakt, ongeacht van of je hebt geraakt of niet.
Disarm: Gevorderd*	1 maal per half uur mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen, gelijk aan het effect van een <i>fumble</i> . Je maakt de Call dus tijdens het slaan, en niet pas nadat je hebt gezien of je het wapen raakt. De cooldown gaat in nadat je de Call hebt gemaakt, ongeacht van of je hebt geraakt of niet.
Disarm: Meester*	1 maal per kwartier mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen, gelijk aan het effect van een <i>fumble</i> . Je maakt de Call dus tijdens het slaan, en niet pas nadat je hebt gezien of je het wapen raakt. De cooldown gaat in nadat je de Call hebt gemaakt, ongeacht van of je hebt geraakt of niet.
Disarm: Grootmeester*	1 maal per 5 minuten mag je iemand met jouw wapen ontwapenen. Gebruik terwijl je slaat de Call <i>disarm</i> . Wanneer deze slag vervolgens het wapen van een tegenstander raakt moet hij het laten vallen, gelijk aan het effect van een <i>fumble</i> . Je maakt de Call dus tijdens het slaan, en niet pas nadat je hebt gezien of je het wapen raakt. De cooldown gaat in nadat je de Call hebt gemaakt, ongeacht van of je hebt geraakt of niet.
Wapen specialisatie: Leerling*	Je mag 1 keer per uur een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweehandig wapen). (mag vaker gekozen worden, kies steeds een ander type wapen.) Kies dus uit: <i>Dolk, Eenhandig wapen: kort, Eenhandig wapen: Lang, Tweehandig wapen, Stafwapen, Boog, Kruisboog</i> .
Wapen specialisatie: Gevorderd*	Je mag 1 keer per half uur een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweehandig wapen). (mag vaker gekozen worden,

	kies steeds een ander type wapen.) Kies dus uit: <i>Dolk, Eenhandig wapen: kort, Eenhandig wapen: Lang, Tweehandig wapen, Stafwapen, Boog, Kruisboog.</i>
Wapen specialisatie: Meester*	Je mag 1 keer per kwartier een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweehandig wapen). (mag vaker gekozen worden, kies steeds een ander type wapen.) Kies dus uit: <i>Dolk, Eenhandig wapen: kort, Eenhandig wapen: Lang, Tweehandig wapen, Stafwapen, Boog, Kruisboog.</i>
Wapen specialisatie: Grootmeester*	Je mag 1 keer per 5 minuten een <i>double</i> slaan met je gekozen wapen. ( <i>triple</i> voor een tweehandig wapen). (mag vaker gekozen worden, kies steeds een ander type wapen.) Kies dus uit: <i>Dolk, Eenhandig wapen: kort, Eenhandig wapen: Lang, Tweehandig wapen, Stafwapen, Boog, Kruisboog.</i>
Strike: Leerling*	Je kunt af en toe enorm hard slaan. Je mag 1 keer per uur een strike slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit. Maak er een tof stukje Roleplay van waarin je laat zien dat je echt kracht zet!
Strike: Gevorderd*	Je slaat met regelmaat erg hard. Je mag 1 keer per half uur een strike slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit. Maak er een tof stukje Roleplay van waarin je laat zien dat je echt kracht zet!
Strike: Meester*	Je kunt zeer vaak extra hard slaan. Je mag 1 keer per kwartier een strike slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit. Maak er een tof stukje Roleplay van waarin je laat zien dat je echt kracht zet!
Strike: Grootmeester*	Je kunt bijna continu extra hard slaan. Je mag 1 keer per 5 minuten een strike slaan. Dit doet normale schade + de ontvanger vliegt 3 meter achteruit. Maak er een tof stukje Roleplay van waarin je laat zien dat je echt kracht zet!
Sluipen: leerling	Je kunt ongezien bewegen. Wanneer niemand je ziet mag je onzichtbaar worden. Zodra je binnen 5 meter van iemand komt wordt je zichtbaar. Nadat je zichtbaar bent geworden heb je 10 minuten cooldown voor je weer opnieuw onzichtbaar mag worden. Kan alleen wanneer je beschutting hebt. Houdt duidelijk 1 vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent. Als je iets anders doet dan bewegen wordt je zichtbaar.
Sluipen: Gevorderd*	Je bent vrijwel onzichtbaar. Wanneer niemand je ziet mag je onzichtbaar worden. Binnen 3 meter van iemand wordt je zichtbaar. Nadat je zichtbaar bent geworden heb je 10 minuten cooldown voor je weer opnieuw onzichtbaar mag worden. Je hebt niet zozeer beschutting meer nodig, maar je moet je wel binnen 1 meter van een muur, bosje of ander voorwerp bewegen om onzichtbaar te blijven. Houdt duidelijk 1 vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent.
Sluipen: Meester*	Je mag op ieder moment onzichtbaar worden. Binnen 1 meter van iemand wordt je zichtbaar. Nadat je zichtbaar bent geworden heb je 10 minuten cooldown voor je weer opnieuw onzichtbaar mag worden. Je hebt in het schemer/donker geen beschutting meer nodig. In het donker mag je dus zelfs op een open veld onzichtbaar blijven. Zodra je een aanval maakt of een spreuk begint te casten wordt je zichtbaar.

	Houdt duidelijk 1 vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent.
Sluipen: Grootmeester*	Je mag op ieder moment onzichtbaar worden. Je mag op iedere afstand van mensen onzichtbaar blijven. Nadat je zichtbaar bent geworden heb je 10 minuten cooldown voor je weer opnieuw onzichtbaar mag worden. Je hebt geen beschutting nodig en kan zelfs in een open veld onzichtbaar blijven. Zodra je een aanval maakt of een spreuk begint te casten wordt je zichtbaar. Houdt duidelijk 1 vinger in de lucht om aan te geven dat je onzichtbaar bent.
Verrassingsaanval*	Wanneer je onopgemerkt achter iemand bent gekomen mag je één <i>double through</i> doen met een dolk. Dit stelt voor dat je een vitaal deel weet te raken. Je hoeft niet onzichtbaar te zijn om dit te doen, maar je doelwit mag zich niet bewust zijn van jouw aanwezigheid.
Ruggesteek*	Wanneer je onopgemerkt achter iemand bent gekomen mag je één <i>triple through</i> doen met een dolk op dit doelwit. Dit stelt voor dat je een vitaal deel weet te raken. Ook hiervoor hoef je niet onzichtbaar te zijn, maar je doelwit mag zich niet bewust zijn van jouw aanwezigheid.
Keelsnijden*	Wanneer je onopgemerkt achter iemand bent gekomen mag je de Call <i>Keelsnijden</i> gebruiken op dit doelwit. Dit mag in het oor van je doelwit gefluisterd worden, zolang je het maar duidelijk kan verstaan. Dit zet de hp op torso van je doelwit op 0. Je hoeft niet onzichtbaar te zijn om dit te doen, maar je doelwit mag zich niet bewust zijn van jouw aanwezigheid. Om uit te beelden haal je een dolk over de borst van je doelwit. Dit stelt voor dat je een vitaal deel weet te raken / de keel doorsnijdt. Nooit OC de dolk over de keel halen! Dit kan zeer pijnlijke brandwonden veroorzaken.
Sloten openen: x	Je kunt sloten openmaken zonder de sleutel, voor elk punt dat je in deze vaardigheid steekt krijg je een knikker van de SL aan het begin van het spel. Wanneer je een slot wilt openen doe je jou knikkers in het zakje wat bij het slot hangt. Hierin zitten al knikkers van de SL in een andere kleur. Hoeveel dit er zijn hangt af van de moeilijkheid van het slot. Na 5 min. uitspelen mag je 1 knikker uit het zakje halen. Is dit een knikker in jouw kleur, dan heb je het slot geopend, anders niet. Je mag dan deze knikker uit het zakje laten en na weer 5 min. uitspelen nog een knikker uit het zakje halen. Als je langer dan een minuut stopt moet je alle knikkers weer terug stoppen. Na je poging mag je jouw knikkers weer uit het zakje nemen.
Vallen onschadelijk maken: x (SL)	Je kunt vallen onschadelijk maken. Dit geldt voor zowel vallen in bijv. een kerker, als vallen op een kist of dergelijke. Voor elk punt heb je meer kans om de val onschadelijk te maken. Afhankelijk van hoe je het uitspeelt en hoeveel punten je in deze vaardigheid lukt het je om een val onschadelijk te maken. Hier zal een SL bij aanwezig zijn.
Vreemde Taal	Je kunt een vreemde taal spreken. Keuze uit: Common, Elvish, Gaton, Orock, Àngelish. Let er wel op dat je via je achtergrond een reden moet hebben waarom jij een vreemde taal kunt spreken. Omdat Common en Elvish vrijwel overal gesproken worden en daardoor relatief makkelijk te leren zijn, kosten deze slechts 1 punt. De andere talen kosten 2 punten.
Lezen & Schrijven	Je kunt lezen en schrijven in een taal naar keuze, je moet hiervoor wel die taal eerst kunnen spreken (vaardigheid Vreemde Taal of de taal van je ras).

Leermeester: x	Bij het kopen van deze vaardigheid kies je een vaardigheid waarin je Leermeester wilt worden. Je kunt nu deze vaardigheid gemakkelijker aan anderen leren. Zie het kopje over Vaardigheden leren tijdens het spel voor de volledige uitleg..
Waarde schatten (SL)	Je kunt nauwkeurig de waarde van voorwerpen inschatten / bepalen. Tevens kun je meer info over een object krijgen. (SL) Als je dit beter uitspeelt en hulpmiddelen gebruikt krijg je betere en/of nauwkeurigere informatie.
EHBV	Eerste Hulp Bij Verwondingen. Je kunt verbanden aanleggen en wonden behandelen waardoor een gewond iemand niet dood bloed. Het kost miimaal 10 seconden om een locatie te verbinden. De verbonden persoon geneest hier geen HP van! Het zorgt er enkel voor dat hij geen verdere HP zal verliezen op de verbonden locatie door het doodbloeden effect.
Chirurgijn: Leerling	Je bezit grondige medische kennis. Je kunt mensen behandelen om hitpoints bij ze te genezen. Per locatie kun je max. 1 hp genezen. Je kunt ook een locatie van 0 naar 1 genezen. Kost 10 minuten per hp. Wanneer je aan het werk bent bloed je patiënt niet verder dood.
Chirurgijn: Gevorderd	Je kunt 2 personen tegelijk genezen. Je kunt een onbeperkt aantal HP per persoon genezen. Per assistent met EHBV die jou helpt, wordt het totaal aantal personen die je kunt genezen met 2 verhoogd. Wanneer je assistent ook Chirurgijn is, kunnen jullie elk 3 personen tegelijk genezen. Wanneer je ook <i>Kennis: Kruiden Leerling</i> hebt, kun je ook giften en dergelijke behandelen. Wanneer je aan het werk bent bloed(en) je patiënt(en) niet verder dood.
Kennis: Geschiedenis Leerling	Deze vaardigheid heeft 3 effecten in het spel. 1. Je krijgt van te voren een Loresheet met informatie over de geschiedenis. Hier kunnen nuttige dingen bij zitten welke je tijdens het evenement een voordeel kunnen geven. 2. Mogelijk krijg je over bepaalde dingen die tijdens het event naar voren komen meer informatie. Dit krijg je in principe automatisch van de SL, maar voel je vrij om er even naar te vragen. Wij als SL weten niet altijd wie deze vaardigheid heeft. Herinner ons er dus gerust even aan! (N.B. je krijgt uiteraard niet over alles en iedereen meer info!) 3. Je bent geoefend in het naar informatie zoeken in boeken. Je krijgt 5 minuten korting op de leestijd voor je een factsheet mag lezen. Zie de uitleg over boeken onder deze tabel voor de volledige uitleg over hoe boeken werken.
Kennis: Geschiedenis Gevorderd	Deze vaardigheid heeft 3 effecten in het spel. Het is een upgrade van de Leerling variant. Je krijgt op alle 3 de aspecten een voordeel. 1. Je krijgt van te voren een Loresheet met informatie over de geschiedenis. Hier kunnen nuttige dingen bij zitten welke je tijdens het evenement een voordeel kunnen geven. Bevat meer en gedetailleerdere informatie dan de Leerling. 2. Mogelijk krijg je over bepaalde dingen die tijdens het event naar voren komen meer informatie. Dit krijg je in principe automatisch van de SL, maar voel je vrij om er even naar te vragen. Wij als SL weten niet altijd wie deze vaardigheid heeft. Herinner ons er dus gerust even aan! (N.B. je krijgt uiteraard niet over alles en iedereen meer info!) Je krijgt over meer onderwerpen meer informatie dan de Leerling.

	<p>Het kan dus bijvoorbeeld zijn dat een Leerling géén informatie krijgt over een bepaalde persoon, terwijl een Gevorderd iemand er wél iets over te horen krijgt.</p> <p>3. Je bent geoefend in het naar informatie zoeken in boeken. Je krijgt 10 minuten korting op de leestijd voor je een factsheet mag lezen. Zie de uitleg over boeken onder deze tabel voor de volledige uitleg over hoe boeken werken.</p>
Kennis: Pantheon Leerling	Je weet veel van de goden. (LS) Je krijgt een Loreshheet met allerlei informatie over de goden van Oròm. Tijdens het spel mag je ook altijd aan de SL vragen of je over een bepaald onderwerp meer weet.
Kennis: Pantheon Gevorderd	Je weet nog meer van de goden. (LS) Werkt als hierboven, maar je krijgt meer informatie van te voren en tijdens het spel.
Kennis: Kruiden Leerling	Je kent vele planten en kruiden en hun werking. (LS) Je krijgt een Loreshheet waar op staat wat bepaalde planten doen, en hoe ze er uit zien.
Kennis: Kruiden Gevorderd	Je hebt een uitgebreidere kennis van planten en kruiden en hun werking. (LS) Werkt als hierboven, maar je kent van meer planten hun werking.
Kennis: Alchemie Leerling	Je weet hoe je verschillende ingrediënten kunt combineren om zalfjes, drankjes en dergelijke te maken. (LS) Je krijgt een Loreshheet waar op staat welke planten je kunt combineren en welk effect dit in het spel heeft.
Kennis: Alchemie Gevorderd	Je hebt een beter kennis van alchemie waardoor je meer dingen kunt creëren dan een Leerling.
Kennis: Giffen Leerling	Je weet welke kruiden je kunt combineren om verschillende soorten giffen te maken. (LS) Je krijgt een Loreshheet waar op staat welke giffen je op welke manier moet combineren. Verder weet je uiteraard wat het gif doet.
Kennis: Giffen Gevorderd	Je kunt sterkere en meer verschillende giffen maken dan een Leerling.
Rituele kennis: x	Je hebt verstand van rituelen en kunt deze uitvoeren. Hoe meer punten, hoe krachtigere rituelen jij kunt doen/versterken.
Rituelen leiden	Bij het uitvoeren van een ritueel is iemand met rituelen leiden nodig om een fatsoenlijk ritueel te doen. Zonder leider zal een ritueel maar zelden het juiste effect hebben.
Verhoogde mana: x	Voor ieder punt in deze vaardigheid krijg je 2 manapunten extra per dag. (Je kun deze vaardigheid maar 1 keer per evenement bij leren. Bij karakter creatie mag je hem tot 5 keer kopen. Dit stelt o.a. voor dat er tijd over heen gaat om meer magische energie op te bouwen.)
Spreuken gebruik: leerling	Je mag level 0 en level 1 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk) Wanneer je deze vaardigheid leert moet je 1 pad van magie kiezen welke jij volgt. Zie de spreukenlijst voor meer uitleg. Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.
Spreuken gebruik: gevorderd	Je mag level 2 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk)

	<p>Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.</p>
Spreuken gebruik: Meester	<p>Je mag level 3 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk)  Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.</p>
Spreuken gebruik: Grootmeester	<p>Je mag level 4 spreuken leren en gebruiken. (de kosten van de spreuk staan bij de spreuk)  Tevens krijg je 2 manapunten extra per dag. Je kunt geen spreuken casten wanneer je pantser draagt. Je hebt minimaal 1 hand vrij nodig om spreuken te casten.</p>
Eeuwige adem: Leerling*	<p>Je level 0 spreuken hebben geen Cooldown meer.</p>
Eeuwige adem: Gevorderd*	<p>Je level 1 spreuken hebben geen Cooldown meer.</p>
Eeuwige adem: Meester*	<p>Je level 2 spreuken hebben geen Cooldown meer.</p>
Eeuwige adem: Grootmeester*	<p>Je level 3 spreuken hebben geen Cooldown meer.</p>
Eeuwige adem: Hofmagiër*	<p>Je level 4 spreuken hebben geen Cooldown meer.</p>
Krachtig casten: Leerling*	<p>Je level 0 spreuken hebben geen Laadtijd meer. Dit houdt in dat je enkel de Call van de spreuk hoeft te maken. Je hebt nog steeds minimaal 1 hand vrij nodig om te kunnen casten.</p>
Krachtig casten: Gevorderd*	<p>Je level 1 spreuken hebben geen Laadtijd meer. Dit houdt in dat je enkel de Call van de spreuk hoeft te maken. Je hebt nog steeds minimaal 1 hand vrij nodig om te kunnen casten.</p>
Krachtig casten: Meester*	<p>Je level 2 spreuken hebben geen Laadtijd meer. Dit houdt in dat je enkel de Call van de spreuk hoeft te maken. Je hebt nog steeds minimaal 1 hand vrij nodig om te kunnen casten.</p>
Krachtig casten: Grootmeester*	<p>Je level 3 spreuken hebben geen Laadtijd meer. Dit houdt in dat je enkel de Call van de spreuk hoeft te maken. Je hebt nog steeds minimaal 1 hand vrij nodig om te kunnen casten.</p>
Krachtig casten: Hofmagiër*	<p>Je level 4 spreuken hebben geen Laadtijd meer. Dit houdt in dat je enkel de Call van de spreuk hoeft te maken. Je hebt nog steeds minimaal 1 hand vrij nodig om te kunnen casten.</p>
Gevechts Magiër	<p>Je mag pantser dragen en nog steeds spreuken gebruiken. Zonder deze vaardigheid mag je geen spreuken casten als je pantser draagt.</p>
Ondervragen: x	<p>Je kunt door iemand psychisch onder druk te zetten of te manipuleren antwoord op je vragen krijgen. Voordat je een vraag stelt mag je de Call <i>Force Truth</i> maken. Je doelwit moet dan de eerstvolgende vraag die jij stelt naar waarheid antwoorden. Per punt in deze vaardigheid mag je dit 1 keer per ondervraging doen. Je moet de persoon apart nemen wil dit werken. Iemand die in een groep staat bijvoorbeeld kun je niet ondervragen. Na een ondervraging heb je 1 uur cooldown op</p>

	<p>het aantal gestelde vragen waarbij je <i>Force Truth</i> hebt gebruikt. Er zit geen harde laadtijd op het gebruik van deze Call, maar we gaan er van uit dat het met tof rollenspel wordt uitgespeeld.</p> <p><i>Voorbeeld: Je hebt 4 punten in ondervragen. Je hebt iemand apart genomen en tijdens leuk rollenspel twee keer de Call Force Truth gebruikt. Een kwartiertje later ga je weer iemand ondervragen. Je kunt nu nog slechts twee keer Force Truth doen, omdat je andere twee nog 45 minuten cooldown hebben.</i></p>
Martelen: x	<p>Door iemand fysiek te pijnigen kun je informatie uit een persoon krijgen. Per punt in deze vaardigheid moet de gemartelde persoon 1 vraag naar waarheid antwoorden. Voordat je een vraag stelt mag je de Call <i>Force Truth</i> maken. Je doelwit moet dan de eerstvolgende vraag die jij stelt naar waarheid antwoorden. Dit mag je 1 keer per marteling doen voor elk punt in deze vaardigheid. Dit moet wel uitgespeeld worden. Na een marteling heb je 1 uur cooldown op het aantal gestelde vragen waarbij je <i>Force Truth</i> hebt gebruik. Er zit geen harde laadtijd op het gebruik van deze Call, maar we gaan er van uit dat het met tof rollenspel wordt uitgespeeld.</p> <p><i>Voorbeeld: Je hebt 4 punten in martelen. Je hebt iemand apart genomen en tijdens leuk rollenspel twee keer de Call Force Truth gebruikt. Een kwartiertje later ga je weer iemand martelen. Je kunt nu nog slechts twee keer Force Truth doen, omdat je andere twee nog 45 minuten cooldown hebben.</i></p>
Welgesteld	Je hebt meer geld dan de gemiddelde persoon. Hoe je exact aan dit geld komt mag je zelf verzinnen. Aan het begin van elk evenement krijg jij 1 goudstuk extra.
Extreme pijngrens	Je bent immuun voor het effect van martelen. Je hoeft dit niet aan te geven en mag dus gewoon foute informatie aan je martelaar geven.
Aanleg voor Magie	Je bezit de aanleg voor Magie. Je kunt spreuken leren en/of rituele kennis opdoen. Tevens krijg je 1 manapunt per dag extra.
Ijzeren wilskracht	Je bent immuun voor de Calls: <i>Suggestion</i> , <i>Charm Person</i> en <i>Obey your Master</i> . Verder ben je immuun voor de Call <i>Force Truth</i> behalve wanneer deze door de vaardigheid <i>Martelen</i> gebruikt wordt. Martelen moet via RP uitgespeeld worden dus het is altijd duidelijk wanneer het vanuit die vaardigheid gebruikt wordt.
Beroep	Je hebt een bepaald beroep. (in overleg met SL)
Moedig <sup>1</sup>	Je bent immuun voor de Call <i>Fear</i> . Deze vaardigheid is alleen bij creatie te kopen.

### **Boeken:**

In het spel kun je ook boeken tegenkomen. Wanneer je de vaardigheid *Lezen & Schrijven* in de juiste taal hebt, mag je zo'n boek lezen.

Dit werkt als volgt.

- Elk IC boek heeft een aantal genummerde papieren er in geplakt. Deze zijn IC, maar mag je niet zomaar lezen.

- Voor iedere 15 minuten dat je uitspeelt dat je in het boek aan het zoeken en lezen bent, mag je één zo'n papier lezen. Dit moet altijd op volgorde gebeuren, dus eerst '1', dan '2', '3' etc. etc.
- De vaardigheden 'Kennis Geschiedenis: Leerling' en 'Kennis Geschiedenis: Gevorderd' geven 5 en 10 minuten korting hierop respectievelijk.
- Op een van de eerste pagina's van het boek staat aangegeven in welke taal het boek is geschreven. Uiteraard kun je enkel boeken lezen wanneer je die taal kunt lezen.
- Je weet niet van te voren hoeveel van deze informatiepapieren er in het boek geplakt zitten. De laatste sessie lezen zal je dus geen extra info opleveren.  
Dit stelt voor dat je door het boek aan het lezen bent op zoek naar info en na een tijdje niets nuttigs meer vindt.