

Aegor LARP regelboek

Aegor LARP regelboek
Versie 1.1.1

Voorwoord

Aegor LARP heeft als doel om interacties tussen spelers en de wereld te creëren. Interactie tussen spelers (PvP) kan plaatsvinden in sociale PvP, of fysieke PvP. Aegor LARP speelt zich af in een wereld, verdeeld over continenten. Aegor is één van deze continenten. Hier bestaan verschillende volkeren, steden en landen. Spelers in ons verhaal kunnen kiezen voor karakters uit één van drie domeinen; **Svebia**, **Andesia** of **Eglaria**. Deze drie rijken hebben zich verenigd in een **Rijk**. Het Rijk heeft voor vele voordelen gezorgd, en is door verschillende stadia gegaan in de afgelopen decennia. Het biedt kansen voor de mensen die zich onder haar banieren wanen.

Wat begon als een hoofdspinsel in 2022 is uitgegroeid tot het project dat het nu is. Er zijn D&D campaigns en one-shots gehouden om de wereld te voelen. *Microscope* sessies hebben geleid tot sommige van de plaatsen en gebeurtenissen die in het spel naar voren kunnen komen.

We nodigen jullie nu uit om deel te nemen aan dit project, als speler, npc of wellicht zelfs spelleider.

Character creatie

Om een character maken voor Aegor LARP zijn er een aantal stappen die ondernomen moeten worden.

Character Sheet

Je character sheet is een van je belangrijkste oc voorbereidingen

Om een personage te maken vul je een character sheet in, je personage heeft op hun eerste event 10 XP. De XP kan je uitgeven aan verschillende vaardigheden verder in het regelsysteem.

Je mag bij karakter creatie **niet** meer dan 1XP overhouden.

Na elk evenement waar je karakter op aanwezig is geweest, ontvang je **2XP**.

Achter iedere vaardigheid staat tussen de haakjes [] een nummer, dit is hoeveel XP de vaardigheid kost. Sommige vaardigheden zijn niet bij character creatie aan te kopen en zullen in het spel verkregen moeten worden. Vaardigheden met het label *leermeester* kunnen enkel bij karakter creatie aangeleerd worden. Wil je de vaardigheid na karakter creatie leren? Dan is hierbij een leermeester vereist. Zie hiervoor de vaardigheid *leermeester*.

XP wordt ingevuld in vaardigheden die worden aangekocht. Vaardigheden dienen te worden voltooid voordat er nieuwe vaardigheden kunnen worden aangekocht.

Kies je volk!

Zie het *Volkerenboek* of raadpleeg de *Worldanvil* voor de keuzes.

Kies een domein

Je domein kan een van de volgende locaties zijn.

- Svebia
- Andesia
- Egleria

Kies een Regio

Binnen elk domein bevinden zich verschillende regio's. De regio's kunnen als gevolg van het spel of gebeurtenissen in de wereld beïnvloed worden. Het is belangrijk om een regio aan te duiden, zodat eventuele gevolgen voor jouw karakter duidelijk zijn.

- Svebia: Luhe, Hersfelden, Knachswald, Hochraum en Skeldmark.
- Andesia: Zaheer, Lyseai, Marqad en Huzran.
- Egleria: Nhaldrim, Galdreth, Tir'Veyra en Osmaril

Kies je Inkomstbron

Je karakter heeft beschikking tot een inkomstenbron. Hoe dit voor jouw karakter 'ingekleurd' is, kan met de CSL besproken worden. Zie het kopje *inkomstbronnen* voor de opties en inkomsten die je hierbij verkrijgt.

Termenlijst buiten het spel

Spelers, Karakters en NPCs

Spelers zijn de personen die aanwezig zijn om mee te delen aan de LARP.

Karakters zijn de figuren die *spelers* spelen.

NPCs worden gespeeld door deelnemers die geen *karakter* hebben.

SLs

SLs of spelleiders zijn de deelnemers die het spel voorbereiden voor zowel *karakters* als *NPCs*.

Even snel op een rij de type sl die rondlopen

- HSL: hoofdspeleiding. Hun wil is wet, zij maken de laatste beslissingen en leiden het team.
- CrSL: Crafting speleiding, hier ga je heen voor al je vragen over Crafting.
- MSL: Monster speleiding. Is vooral in het monsterhok te vinden. In het monsterhok begeleiden hun de NPC'S en zorgen zij dat de NPC'S geïnformeerd en geschminkt het veld op gaan. NPC'S kunnen bij hen terecht voor IC vragen, schmink etc. soms zijn MSL ook een zo genoemde 'Spawn point' voor NPC's.
- CSL: Character speleiding helpt je indien nodig met het maken van je personage en schrijft soms dingen die te maken kunnen hebben met je achtergrond.
- RSL: Rituelen speleiding begeleid het rituele spel, hier ga je heen als je rituelen wilt initiëren en vragen hebt over rituelen, geesten en entiteiten.

Monsterhok

Het monsterhok is een plek waar NPC'S zich voorbereiden. NPC's kleden zich hier om voor hun rollen en worden hier verteld wat hun gaan spelen. In het monsterhok komen geen spelers behalve als ze expliciete toestemming hebben gekregen van een SL

Calls

Een *call* wordt geroepen om een effect of verandering van de situatie duidelijk te maken. *Calls* krijg je vanuit je *vaardigheden*, of worden door een *SL*, *NPC* of ander *karakter* aan je gegeven. *Calls* dien je te volgen. Bij onduidelijkheid, raadpleeg een andere deelnemer of *SL*; Zie kopje Calls en Termen in het spel

Hit Points & Armor Points (HP & AP)

Hit Points mogen gezien worden als alles wat te maken heeft met je lichaam. Uithoudingsvermogen, lichaamsbouw en behendigheid spelen hier een rol in.

Armor Points mogen gezien worden als alles wat te maken heeft met je kleding. Materiaal, bedekking en plaatsing daarvan spelen hierin een rol in.

Er zijn verschillende mogelijkheden om beide te verbeteren, te herstellen en te ontnemen. Vanaf hier worden *Hit Points* HP genoemd, en *Armor Points* AP.

Vaardigheden

Vaardigheden zijn alle technieken die een *karakter* leert beheersen. *Vaardigheden* worden bemachtigd door het inruilen van *experience points*.

Spreuken

Spreuken worden door *karakters* en *monsters* in het veld uitgesproken. Ze worden door individuen richting andere individuen of groepen geroepen.

Rituelen

Rituelen worden door *karakters* en *monsters* in het veld of buiten het veld om uitgesproken. Ze worden door individuen of groepen richting andere individuen, groepen of objecten geroepen.

Mana

De innerlijke kracht om spreuken en rituelen uit te voeren. Mana is een manier om aan te geven hoe goed een karakter het weefsel van magie kan omzetten zonder amber.

Leermeester

Vaardigheden die **Leermeester** achter zich hebben, zijn na karakter creatie enkel aan te leren via een leermeester.

Physrep

Een fysieke buitenspelse (OC) representatie van een binnenspels (IC) voorwerp. Dit vertaalt naar bijvoorbeeld een larp wapen, harnas, schild of stuiterbal dat 'het Grote Oog' is.

OC

OC betekent Out of Character. Elementen die OC zijn hebben geen invloed op het spel. Voorbeeld van dingen die altijd OC zijn: brandblussers, mobiele telefoons, auto's, vliegtuigen en andere moderne, hedendaagse objecten. Personen kunnen ook OC zijn, deze doen dus (tijdelijk) niet mee met het spel. Voorbeelden van personen die OC zijn: Mensen die niet deel uitmaken van de spelers of NPC's, de spelleiding in hun spelleiding kleding, spelers/NPC's die aangeven tijdelijk buiten het spel te zijn d.m.v. een handgebaar.

IC

IC staat voor In Character. Spelelementen die IC zijn, bevinden zich in het spel en men mag hier op reageren. Alles is na de start van het spel is IC, tenzij duidelijk wordt aangegeven dat het spelelement OC is.

Man Down

Man Down is een term die gebruikt wordt als iemand buiten het spel gewond raakt, bijvoorbeeld een verstukte enkel, open wonden of erger. Het hoeft dus niet te zijn dat iemand ook daadwerkelijk buiten bewustzijn is. Ook iemand die nog bij bewustzijn is kan gezien worden als een “Man Down”! Als er “Man Down” geroepen wordt, stopt het spel direct! Iedereen, behalve de persoon die het dichtst bij het slachtoffer bevindt, moet op zijn hurken gaan zitten. Op deze manier kan de EHBO er goed zien waar hij moet zijn. Probeer eerst te vragen aan degene die neergaat of het Man Down is of dat het IC is. Komt er geen antwoord of een antwoord waardoor je denkt het is serieus, roep dan pas “Man Down”. Deze term mag door iedereen gebruikt worden, maar gebruik je gezond verstand wanneer dit echt nodig is.

Wanneer iemand zelfstandig naar de EHBO kan lopen, is een Man Down call niet noodzakelijk. Is dit niet het geval, pas dan Man Down toe.

EHBO

Gezien er ruimte is voor medisch spel, dienen OC verwondingen en/of incidenten aangegeven te worden door middel van *EHBO*. Dit is om verwarring te voorkomen.

Calls en Termen in het spel

Assassinate

Je gebruikt een wapen van 60 cm of korter om iemand gedurende 5 seconden neer te halen. Je slachtoffer eindigt hierna *down*. Indien de call wordt onderbroken, gaat slechts 1 schade door.

Backstab

Je doet 2 schade *through*.

Berserk

Je bent al je redelijkheid verloren, met als doel om te doden. Je ontvangt een aantal voordelen. Raadpleeg hiervoor de *vaardigheid Berserk*. Aan het einde van het effect val je *unconscious*.

Bleed

Bleed is een call die 1 schade doet, en de speler geraakt door een *bleed* call zal na 5 minuten *unconscious* gaan. Een *SL* kan tevens aangeven hoeveel verstreken tijd er voorbij is gegaan. Als je geraakt wordt door een pijl op je HP treed *bleed* in effect. Word je geraakt door een pijl op je AP heeft *bleed* geen effect.

Burn

Je staat in brand. Voor zolang als je er niets mee doet, blijf je onder het *burn* effect. Je verliest 1HP *through* voor elke 30 seconden dat je onder het *burn* effect staat. Het effect beëindigd nadat er door jezelf of anderen uitgespeeld is hoe de vlammen worden gedoofd.

Charm

Gedurende het effect ben je geneigd om de woorden van sommigen te erkennen als wijsheid.

Calm Emotions

Gedurende het effect verlies je extreme emoties, zoals woede, blijdschap of verdriet.

Confuse

Gedurende het effect neem je geen logische keuzes. Je bent je bewust van gevaren om je heen, maar onderneemt geen logische stappen.

Deceased

Al het mogelijke spel met je karakter is afgesloten. Er kunnen geen ritens meer worden uitgevoerd, en je kan geen interacties meer hebben op het veld met andere spelers, tenzij je besluit te blijven liggen. Tijd voor een nieuw karakter!

Dispel

Een magisch effect wordt beëindigd. Dit werkt niet op het uitroepen van een spreuk.

Down

Je bent naar 0HP gebracht, en ligt dood te bloeden. Je *down* counter is standaard 5 minuten. Als de tijd voorbij is, ben je *fatal*.

Tijdens *down* kan je kruipen, kreunen, steunen en om hulp vragen. Je eerste prioriteit is levensverlenging, dus ben je bezig met jezelf en je eigen verwondingen. Je kan geen calls, spreuken of items gebruiken terwijl je *down* bent.

Dying

Je bent in de *down* en *fatal* fasen niet overleefd geholpen door heling vaardigheden. Je tijd op Aegor komt tot een einde, en het is nu belangrijk dat er goed wordt omgegaan met de laatste momenten van je leven. Bepaalde ritens werken nog op je, maar je kan zelf geen actieve deelname uitoefenen op het spel.

Fatal

Je hebt 5 minuten *down* gelegen. Je hebt 5 minuten om gered te worden voordat je *dying* bent. Om uit *fatal* te komen moet je eerst via heling vaardigheden naar *down* worden gebracht.

Fatal kan zelden ook geroepen worden door de call *FATAL* of door geraakt te worden door iets en dan de call *FATAL* te krijgen indien dit op jou gericht is of jij geraakt wordt ben je gelijk neer en gaat je 5 minuten Fatal timer aan.

Fear

Een intense angst stroomt door je heen waardoor je niks anders kan doen dan wegrennen. Wanneer je onder het effect van FEAR bent, ben je 1 minuut met niets anders bezig dan weggelopen van de oorsprong van je angst.

Hand omhoog

De persoon met de hand omhoog is OC. Ze zijn niet in spel, en hebben hier dus geen effect op.

Heroïsch

Als je in de *down* counter stapt, kom je terug op 1 HP.

Tijdens het uitspelen van deze beweging of uitspraak word je niet onderbroken, en hebben slagen en calls geen effect.

Je negeert de bij-effecten van de eerstvolgende *bleed*, *shatter* of *strike*. Je roept hiervoor de call *heroïsch*, *no effect*. Wanneer je al onder het effect van *bleed* bent, eindigt het effect.

Je negeert de eerstvolgende call van *fear*. Je roept hiervoor de call *heroïsch*, *no effect*. Wanneer je al onder het effect van *fear* bent, eindigt het effect.

Goaded

Je aandacht is gericht op datgene wat je *goaded* maakt. Je kan geen anderen aanvallen, en kan je aandacht niet afwenden.

Hide

Je bent verborgen en uit zicht van anderen. Je dient 1 vinger duidelijk in de lucht te houden. Je kan nog wel gehoord worden. Indien je schade krijgt, beëindigt het effect.

MASS [call]!

Als je hem kunt horen dan heeft het effect op je, bijvoorbeeld “MASS [STRIKE]!” In dat geval valt iedereen in de omgeving een stuk terug.

No Effect

Dit betekent dat wat er gebeurt geen effect heeft op jou als jij dit roept, of op je doelwit als hun dit roepen.

Reparatie

Je repareert gedurende 10 minuten een wapen, een schild of harnas. Hiervoor dien je een ambachts vaardigheid te beheersen.

Sanctuary

Onder het effect van sanctuary kan je fatal counter niet beëindigen.

Shatter

Shatter is een call die 1 schade doet, maar dubbel schade doet op AP. Tevens gaan niet-magische wapens kapot na 1 *shatter*. *Schilden* kunnen 1 *shatter* dragen. Dit betekent dat na de tweede *shatter* hits op schilden

Strength [1,2,3 etc]

Iets of iemand is extreem sterk en probeert iemand te overmeesteren. Het niveau dat het wezen beheert wordt ook altijd vermeld.

Strike

Strike is een call die 1 schade doet, en je naar achteren slaat voor een aantal grote stappen, mits dit veilig is. Na het zetten van de stappen val je op de grond, of door je knieën. Na enkele seconden mag je weer overeind komen.

Through

Schade waarbij *through* wordt geroepen of geschreven, raken door je AP heen.

Time freeze

Het spel wordt gepauzeerd. Je dient je ogen te sluiten en je handen over je oren te stoppen of te neuriën. Wanneer *time-in* wordt gecalled mag je je ogen weer opendoen. Wat je ziet en hoort gebeurt op dat moment ook in het spel.

Time in/out

Wanneer het spel begint of wordt hervat, wordt *time-in* geroepen. Wanneer het spel definitief wordt beëindigd aan het einde van een evenement, wordt *time-out* geroepen.

Torture

Je wordt overmeesterd door zo’n intense pijn dat je niets anders kan doen dan het uitspelen van deze intense pijn. Je valt tot de grond en ligt 30 seconden intense pijn te verduren, al dan niet kermend en gillend.

Traumatic wound

Je ontvangt van een SL een dichtgevouwen kaartje. Aan de buitenkant staat omschreven wat er gebeurt met je. Met de vaardigheid *diagnose* kan het kaartje geopend worden, om de oorzaak van het probleem te ondervinden.

Unconscious

Je bent bewusteloos geslagen, en kan geen eigen acties meer uitvoeren. Je bent niet *down*, *fatal*, *dying* of *deceased*. Als je HP hebt, kan je wakker geschud worden, of wordt je wakker na 5 minuten.

Wijsvinger omhoog

De persoon met de wijsvinger omhoog is onzichtbaar. Wanneer het effect van onzichtbaarheid weggaat, moet de vinger ook omlaag gaan. Ze hebben wel effect op het spel, maar kunnen door de zintuigen behalve zicht gehoord of gezien worden.

Vechten

Aegor is een onveilig continent. Er wordt gevochten aan de grenzen van het Rijk, en binnenin. Veel van de inwoners van het Rijk ontkomen er niet aan. Er zijn regels verbonden aan vechten in Aegor. Spelers dienen zich aan deze regels te houden, voor zowel eerlijk als veilig vechten.

Niet Vechten

Indien je niet wil of kan deelnemen aan de gevechten, dien je het veld te betreden met een rood-wit veiligheidslint, ook wel *dipperlint* genoemd. Dit geeft duidelijk aan dat je geen vechter bent. Het helen van iemand buiten de gevechten, of het *buffen* van iets of iemand buiten de gevechten is wel toegestaan.

Een *dipperlint* kan bij de HSL opgehaald worden voor en tijdens het evenement. Het dragen van een *dipperlint* is de eigen verantwoordelijkheid van de speler of NPC.

Ik sla jou nu

Omdat sterfelijkheid nog steeds op elke speler staat, kan een deelnemer met *dipperlint* nog wel down gaan. Dit kan gebeuren door een effect tijdens een gevecht, of door een andere deelnemer. Die kan dan zonder met een wapen te slaan op wapenafstand van je staan terwijl hij “ik sla jou nu” roept. Voor elke voltooide zin neem je 1 schade.

Veiligheid

Tijdens het evenement doen zich momenten voor dat er gevechten in het kamp of op de velden wordt gevoerd. Voordat er IC gevechten kan worden, dient er OC veiligheid te bestaan. Veilig vechten betekent dat

- a) alle deelnemers kunnen zich onbelemmerd bewegen.
- b) wapens en armor gecontroleerd zijn op onveiligheden.
- c) Bij onvoldoende licht wordt er niet geschoten met (kruis)bogen of anderen werp en afstandswapens.
- d) het moment dat er zich een onveilige situatie voordoet op basis van één van bovenstaande punten, deelnemers in hun recht staan om dit te melden door de call **onveilig!** te roepen. Alle nabije deelnemers dienen onmiddellijk te stoppen en stappen terug te nemen om de situatie veilig te maken.

Indien een situatie zich voordoet dat er niet veilig wordt gevochten, wordt de call **onveilig!** geroepen. Het gevecht pauzeert, en er wordt duidelijk gemaakt wat de situatie onveilig maakt. Spelers kunnen samen de situatie oplossen, om vervolgens het gevecht voort te zetten.

Indien een situatie zich voordoet, en de spelers onderling de situatie niet veilig kunnen maken, is iedere speler in hun recht om de call **onveilig!** door te zetten. Om verwarring te voorkomen, wordt de call niet herhaaldelijk over het veld geroepen. In plaats daarvan houd je je wapens en armen hoog in de lucht, en zoek je de meest nabije *SL*.

Wapen & armorcheck

Om de veiligheid op het veld te waarborgen, dienen wapens gecontroleerd te worden bij de wapencheckers. Als speler krijg je een klosje wol om je wapen of armor, om aan te geven dat je wapen of armor door de *SL* is goedgekeurd. Dit dient elk evenement herhaald te worden.

Wapen Diploma.

Voor steekwapens en alle soorten bogen dient men te bewijzen dat zij het verantwoordelijk en veilig kunnen gebruiken. Dit kan op de korte Wapen cursussen, waar en wanneer die zijn wordt aangegeven bij het Intro praatje. Het kan dus voorkomen dat je op de eerste avond niet met jouw voorkeur wapen kan vechten als je daarvoor nog niet de benodigde diploma's hebt. Zodra je wel je 'diploma' hebt behaald, wordt dit door de desbetreffende SL afgetekend op je Character Sheet.

Gebruikte Calls

Gebruikte *Calls* keren terug na een halfuur van rust. In dit halfuur dien je geen zware inspanningen uit te voeren. Lichte inspanningen hebben geen invloed op je rust. *Calls* waarbij staat **1x per dag** blijven gelimiteerd in gebruik en worden niet teruggegeven na deze kortere rustperiodes.

Voorbeelden van zware inspanningen kunnen zijn:

- Vechten
- Achter iemand aan rennen
- Deelnemen aan een ritueel

Voorbeelden van lichte inspanningen kunnen zijn:

- Overleggen
- Handelen
- Rondlopen

Maten wapens

Wapens die een lengte van maximaal 60 cm hebben, kunnen door elk karakter gebruikt worden. Steekdolken dienen geen kern te hebben. Werpwapens dienen geen kern te hebben.

Eenhandige wapens zijn 60-110 cm lang, en je dient de *eenhandige wapens* vaardigheid te hebben.

Tweehandige wapens zijn tot 150 cm lang, en dienen de *tweehandige wapens* vaardigheid te hebben. Het is niet toegestaan om mee te steken.

Eenhandige steeksperen zijn niet toegestaan.

Staven, hellebaarden en steeksperen zijn tot 215 cm toegestaan.

Wapens langer dan 150 cm dienen met een hand in het midden vastgehouden te worden. De handen dienen gespreid te blijven tijdens gebruik.

Steken mikt altijd naar beneden.

Werp- en afstandswapens

Bogen zijn toegestaan met een kracht totaal 30lbs, kruisbogen totaal 40lbs.

Werpwapens dienen geen kern te hebben.

In het donker mag er niet gebruik worden gemaakt van werp- en afstandswapens.

HP en AP

Aegor LARP werkt met THP (Total Hit Pool) wat betekent dat met uitzondering van het hoofd een hit 1 schade doet, en er geen onderscheid van lichaamsdeel wordt gemaakt.

Elk karakter begint standaard met 3 HP. Er zijn vaardigheden, potions en effecten die dit getal tijdelijk of langdurig kunnen beïnvloeden.

Het dragen van beschermende kleding biedt AP. Zie hiervoor de vaardigheid *Pantser* voor een duidelijk overzicht. Veel schade wordt eerst opgevangen door je AP voordat het op je HP slaat. Noteer dat sommige effecten *through* hebben, wat betekent dat ze direct op je HP raken.

Wapenlijst

Wapen	Type	Werp/afstandswapen	Een of tweehandig	Effect	Magiër-vriendelijk
Zwaard	Cutting	Nee	1	Strike	Ja
Bijl	Cutting	Nee	1	Strike	Ja
Tweehandig zwaard	Cutting	Nee	2	Strike	Nee
Tweehandige bijl	Cutting	Nee	2	Strike	Nee
Werpmes	Cutting	Ja	1	Strike	Ja
Werpbijs	Cutting	Ja	1	Strike	Ja
Improvisatiewapen (scherp)	Cutting	Nee	1 of 2	Strike	Ja, mits 1
Dolk	Piercing	Nee	1	Bleed	Ja
Steekspeer	Piercing	Nee	Staven	Bleed	Nee
Hellebaard	Piercing	Nee	Staven	Bleed	Nee
Kruisboog	Piercing	Ja	2	Bleed	Nee
Boog	Piercing	Ja	2	Bleed	Nee
Werpsterren	Piercing	Ja	1	Bleed	Ja
Strijdknobs	Bludgeoning	Nee	2	Shatter	Ja
Knuppel	Bludgeoning	Nee	1	Shatter	Ja

Aegor LARP regelboek

Mace	Bludgeoning	Nee	1	Shatter	Ja
Morgenster	Bludgeoning	Nee	1	Shatter	Ja
Strijdhamer	Bludgeoning	Nee	2	Shatter	Nee
Staf	Bludgeoning	Nee	Staven	Shatter	Ja
Improvisatiewapen (stomp)	Bludgeoning	Nee	1 of 2	Shatter	Nee

Krijgersvaardigheden

Krijgers gebruiken fysieke wapens om te vechten. Dit kan alles zijn, zo kort als een dolk, tot zo lang als een hellebaard. Om calls te kunnen gebruiken, dient er EXP in te worden gestopt. Er zijn drie basis-calls: *strike*, *bleed* en *shatter*. Om bepaalde wapens effectief te kunnen gebruiken, dienen vaardigheden aangekocht te worden. Hier is een lijst van vaardigheden.

Eenhandige wapens [1] Leermeeester

De expertise is noodzakelijk om eenhandige wapens effectief te benutten. Door jarenlange training, of de nodige ervaring op te hebben gedaan, is je wapen een verlengstuk van jou geworden. Je hebt ermee leren omgaan, en jezelf ermee te verdedigen.

- Je kan eenhandige wapens gebruiken met een maximum lengte van 110 cm.
- Je beheerst de mogelijkheid om het eenhandige wapen te gebruiken naast een schild, zolang je ook de *schild* vaardigheid hebt.
- Je beheerst het bijbehorende effect van je wapen, en kan dit 1x gebruiken.

Tweehandige wapens [3] Leermeeester

De expertise is noodzakelijk om tweehandige wapens effectief te benutten. Door jarenlange training, of de nodige ervaring op te hebben gedaan, is je wapen een verlengstuk van jou geworden. Je hebt ermee leren omgaan, en jezelf ermee te verdedigen.

- Je kan tweehandige wapens gebruiken met een maximum lengte van 150 cm.
- Je beheerst het bijbehorende effect van je wapen, en kan dit 1x gebruiken.
- 3x daags kan je wapen 2 punten schade doen. Je dient hierbij de call *double* te gebruiken. Dit effect werkt niet op *shatter*, *bleed* of *strike*.

Staven [2] Leermeeester

Een (steek)speer, hellebaard of staf is een dodelijk wapen in jouw handen. Je weet de afstand tussen jou en je tegenstander te waarborgen, en bent zo een angst op het slagveld.

- Je kan tweehandige staven, steeksperen of hellebaarden tot een maximum lengte van 215 cm gebruiken.
- Bij wapens langer dan 150 centimeter dient een hand in het midden van het handvat het wapen vast te houden.
- Je beheerst het bijbehorende effect van je wapen, en kan dit 1x gebruiken.

Ambidex [2] Leermeeester

De kunst om met twee wapens te vechten vereist een snel reactievermogen, behendig voetenwerk en bovenal het lef om een situatie in te duiken.

- Je kan met twee wapens vechten
- De wapens mogen een lengte optellen van 170cm.
- De uiterste lengte van 1 wapen kan 110cm zijn.
- Voor wapens langer dan 60cm dient de vaardigheid *eenhandige wapens* aangekocht te worden.

Schild [1]

Groot of klein, je hebt een barrière tussen jou en het gevaar tegenover je.

- Je kan schilden hanteren tot een oppervlakte van 60x120, of een diameter van 95cm.

Werp- en afstandswapens [2] Leermester

Je bent vaardig in de hand-oog coördinatie vereist om een wapen te kunnen werpen, of af te schieten.

- Je mag gebruikmaken van werp- en afstandswapens.
- Pijlen en kruisboogpijlen doen automatisch *bleed*. *Bleed* wordt genegeerd door AP. Zie hiervoor *Pantser*.

Effect expertise (1, 2, 3) [2]

Je weet je wapen precies om te zetten naar het uiterste van hun kunnen.

- Het effect van het wapen kan je 2x op een dag gebruiken.
- Deze vaardigheid kan herhaaldelijk gekocht worden, tot *Effect expertise 3*.

Heroïsch [2]

Je bent held onder helden, niet neer te halen. Je dwingt je lichaam tot het uiterste.

- 1x per dag kan je de call *heroïsch* roepen.
- Je spendeert 5 seconden in het uitspelen van een beweging of uitspraak, wat eindigt met de call *heroïsch*.
- Als je in de *down* counter stapt, kom je terug op 1 HP.
- Tijdens het uitspelen van deze beweging of uitspraak word je niet onderbroken, en hebben slagen en calls geen effect.
- Je negeert de bij-effecten van de eerstvolgende *bleed*, *shatter* of *strike*. Je roept hiervoor de call *heroïsch, no effect*. Wanneer je al onder het effect van *bleed* bent, eindigt het effect.
- Je negeert de eerstvolgende call van *fear*. Je roept hiervoor de call *heroïsch, no effect*. Wanneer je al onder het effect van *fear* bent, eindigt het effect.
- Na 10 minuten eindigt de call automatisch.

Standvast (1, 2, 3) [3]

Je bent niet neer te krijgen, en je fysieke bouw zorgt ervoor dat je meer kan hebben dan de meeste anderen.

- Je krijgt 2 extra HP.
- Je *down* timer verhoogt met 1 minuut.

Standvast 2:

- 1x mag je de *strike* call negeren.

Standvast 3:

- Als je geduwd wordt door kracht 1 of kracht 2, wordt je niet opzij gebracht.

Assassinate* [2] **Leermeester** vereist *Backstab

Je beweegt je stil, door het duister of in de chaos van de strijd. Uit het niets verschijn je bij je slachtoffer, kort wapen in hand.

- 1x kan je de call *Assassinate* roepen.
- Je dient achter iemand te staan wanneer deze call wordt gemaakt.
- Gedurende 5 seconden speel je op een overtuigende, veilige wijze uit hoe iemand dodelijk geraakt wordt. Je roept *assassinate*.
- Indien je in de vijf seconden wordt onderbroken, breekt de call af en gaat er slechts 1 HP door.
- Je slachtoffer valt op de vloer, *down*.
- Wapens langer dan 60 cm werken niet bij *Assassinate*.

***Backstab* [1]**

Je hebt jezelf zo geflankeerd dat je nu klaar staat om een tegenstander in de zij of rug te steken.

- 1x kan je de call *Backstab* roepen.
- Je steekt iemand vanaf zij of rug en roept de call *Backstab*.
- De ontvanger neemt 2 *through* schade.

Berserk (1, 2, 3) [2]

Je roept alle resterende kracht op voor een laatste stand, een laatste zet. Je neemt onmenselijke energie in je op, en vecht erdoor met je laatste adem.

- Je kan dit 1x doen.
- Je roept de call *berserk!*
- Je verliest alle redelijkheid, je bent een wezen van dood en verderf. Je speelt dit ook uit.
- Je kan 1 keer het effect het effect van je wapen extra gebruiken.
- Je krijgt in totaal 2HP erbij.
- Na 5 minuten val je neer, en ben je *unconscious*.

Berserk 2:

- Je kan in totaal twee keer het effect van je wapen extra gebruiken.
- Je krijgt in totaal 4HP erbij.
- Je bent gedurende de call immuun voor *fear*.
- Na 5 minuten val je neer, en begint je *down* counter

Berserk 3:

- Je krijgt in totaal drie keer het effect met je wapen
- Je krijgt in totaal 6HP erbij.
- Na 5 minuten val je neer, en begint je *fatal* counter.

Kracht (1, 2, 3) [2]

- Je hebt bovenmenselijke kracht.
- Gedurende 5 seconden span je je gehele lichaam aan om ergens doorheen te buffelen.
- Als je in de vijf seconden wordt onderbroken, breekt de call af.
- Je roept de call *strength* en het niveau dat je beheerst. Indien je het tegenovergestelde overtreft, overwin je in het krachtduel.
- **BELANGRIJK:** Tenzij er toestemming is gegeven, dien je geen voorwerp uit iemands handen of van iemands kostuum af te nemen.

Kracht 1:

- 1x mag je de call *strike* uitvoeren.

Kracht 2:

- 1x mag je de call *shatter* uitvoeren.

Kracht 3:

- 1x mag je de call *double* uitvoeren.

Pantser (1, 2, 3) [2]

- Je hebt geleerd hoe je je moet bewegen door de beperkingen van het dragen van pantser.
- Je bemachtigt *AP*, wat los staat van je HP.
- *AP* beschermt tegen de call *bleed*.

Pantser 1

- biedt je de mogelijkheid om leren pantser effectief te gebruiken. Je krijgt toegang tot totaal 2AP.

Pantser 2

- biedt je de mogelijkheid om brigandine pantser effectief te gebruiken. Je krijgt toegang tot totaal 4AP.

Pantser 3

- biedt je de mogelijkheid om plaat pantser effectief te gebruiken. Je krijgt toegang tot totaal 6AP.

Voor pantser spaar je punten op over je lichaam. Elk lichaamsdeel dat bedekt is geeft een aantal AP.

Hoofd: 1AP

Per arm: 1AP

Per been: 1AP

Torso: 2AP

Riem: 1AP

Nek en schouders: 1AP

Het verloren AP kan teruggebracht worden door 10 minuten *Reparatie* uit te voeren.

Eerzaam duel [1]

- Je roept een tegenstander die je kan zien en horen op tot het aangaan van een 1 op 1 duel.
- De tegenstander is *goaded* naar jou, en jij bent *goaded* naar de tegenstander.
- Gedurende het duel wordt schade door anderen niet geteld op beide deelnemers.
- Schade gedaan door beide deelnemers op anderen telt niet.
- Tot een van de twee op 0HP, *unconscious* of *dying* is gegaan, eindigt het duel niet.
- Wanneer je neer gaat, sla je de *down* counter over. Je gaat direct in fatal.

De grootste spier [2]

- Je hersenen zijn daadwerkelijk je grootste spier. Je gebruikt al jouw wilskracht om jezelf te beschermen tegen invloeden van buitenaf.
- Een spreuk of effect dat je belemmert of ergens toe dwingt, mag je 1x negeren.

Magiërsvaardigheden

Magiërs beheersen de magie en de elementen om zich heen om de wereld te beïnvloeden. Er zijn fundamentele principes waarop magie rust.

- 1) Er kan **niet** gecreëerd worden uit niets.
- 2) Zielen kunnen **niet** teruggebracht worden wanneer ze het lichaam hebben verlaten.

Magie is opgedeeld in twee categorieën. Spreuken en rituelen. Beiden staan hieronder uitgelegd.

Spreuken en rituelen uitroepen

Het *uitroepen* of *casten* van een spreuk vereist de benodigde vaardigheden om de school van de spreuk te beheersen, de spreuk en het bezitten van genoeg *mana* of *amber* om de spreuk of ritueel uit te kunnen voeren. Een spreuk roep je altijd uit vanuit een vrije hand.

Spreuken hebben vereisten om te werken. Er zit een **verbaal component** aan (V), en een **afstand** (A). Aan een spreuk zit vervolgens een **effect** (E) en een **tijdsduur** (T). Achter de naam van de spreuk staat [1], [2], of [3]. Dit geeft aan hoeveel *mana* of *amber* de spreuk kost.

De gegeven hoeveelheid Mana is per dag beschikbaar. Dit symboliseert jouw beheersing van jouw eigen hoeveelheid mana. Dit is enkel voor de dag zelf te gebruiken, en staat duidelijk aangegeven op de kaart.

Scholen van Magie & Nieuwe scholen aankopen

Er zijn erkende scholen van Magie in het Rijk. Deze scholen laten magiërs zich specialiseren in een bepaald terrein, maar hoeven zich niet exclusief aan één van deze scholen te houden. De scholen zijn:

Aanvalsmagie, verdedigingsmagie, genezing, beheersing, detectie, betovering, transmutatie.

Extra mana [1]

Je ontvangt 1 extra mana per dag bovenop de mana die je van andere vaardigheden krijgt.

Spreuken [3] **Leermeester** Eenmalig aankoopbaar bij karakter creatie

Je bent geleerd in een van de scholen van magie. Je ontvangt 5 mana op een dag. Deze mag je gebruiken voor spreuken die je beheerst.

Je selecteert een van de scholen van magie, en ontvangt deze vaardigheid gratis als onderdeel van *spreuken*.

Een nieuwe school aankopen is mogelijk, maar dit vergt een leermeester die de school beheerst.

Wanneer je een nieuwe school van magie leert, ontvang je per school 5 mana op een dag.

Aanvalsmagie – schade, vernietiging [3] **Leermeester niet aankoopbaar bij character creatie**

Aanvalsmagie is een offensieve vorm van magie, waarin magie wordt gebruikt om schade toe te richten op een persoon of object.

(V) Asvonk van Tharvun [1] <i>burn</i>	(A) 5 meter.	(E) Een vonk ontstaat in de palm van je hand, die uitschiet naar het slachtoffer. Je roept <i>burn</i> . Ze nemen 1 schade, en de call <i>burn</i> werkt op ze.	(T) Tot er 5 seconden is genomen om de vlam te doven. Dit mag ook door een ander uitgevoerd worden.
(V) Korvaks Klauw [1] <i>bleed</i>	(A) Aanraking	(E) Je hand wordt beestachtig, en je klauwt naar het slachtoffer. De ontvanger neemt 1 schade en het effect <i>bleed</i> .	(T) Direct
(V) De Slag van Basil [2] <i>strike</i>	(A) Aanraking	(E) Je raakt het slachtoffer aan met je hand en roept <i>strike, double</i> . Ze nemen 2 punten schade en het effect <i>strike</i> .	(T) Direct
(V) Zucht van de Witte Slenk [2] <i>empower</i>	(A) Aanraking	(E) De eeuwige winter ontsnapt onder je adem. Terwijl je uitblaast raak je het wapen aan, en roep je <i>empower</i> . Het wapen kan 1x <i>double</i> slaan.	(T) 5 seconden om uit te spelen, effect blijft op het wapen tot het verbruikt is of tot 1 uur na spreuk.
(V) De Tiende Donder van Yzr [2] <i>lightning</i>	(A) 5 meter	(E) Een bliksemschicht schiet vanuit je hand naar het slachtoffer. Je roept <i>double</i> . Ze nemen 2 punten schade.	(T) Direct

Verdedigingsmagie – schilden, immuniteit [3] **Leermeester niet aankoopbaar bij character creatie**

Verdedigingsmagie is een defensieve vorm van magie, waarin magie wordt gebruikt om bescherming te bieden.

(V) Mantel van Alhira de Ongebroken [2] <i>3AP</i>	(A) Zelf	(E) Een schimmerend effect kleedt zich over je gedaante heen. Je ontvangt 3 AP. Effecten die met de schade meekomen, hebben geen effect op je.	(T) Tot de AP is weggeslagen, of 10 minuten.
(V) Zegel van Davon [1] <i>1AP</i>	(A) Aanraking	(E) Je beschermt een ander van de gevaren die de wereld biedt. Een zegel is geplaatst op hen, en zij ontvangen 1 AP. De spreuk stapelt niet.	(T) Tot de AP is weggeslagen, of 10 minuten.
(V) Echo van Nortschloss [2] <i>reinforce 2AP</i>	(A) Aanraking	(E) Je verstevigt de beschermende kleding van een ander persoon, en weeft magie door de stof, leer of metaal waar het van gemaakt is. Je roept aan het einde van de spreuk <i>herstel 2 AP</i> . De spreuk stapelt niet.	(T) 30 seconden om te casten, tot AP is weggeslagen, of 1 uur na spreuk.
(V) Heilige Grens van Iskrya [3] <i>Barrier</i>	(A) Een felgekleurd touw tot-aan 5 meter	(E) Je plaatst een barrière tussen jezelf en het gevaar. Op de vloer leg je een felgekleurd stuk touw van 5 meter. Het is na het uitleggen van het touw en het uitspreken van de incantatie niet mogelijk om fysiek door de barrière heen te stappen. Andere zintuigen dringen door de barrière. Je moet in interactie met de	(T) Gedurende 5 minuten of tot de concentratie breekt.

		barrière blijven, anders vervalt de spreuk.	
(V) Belofte van Barvek [2] <i>Strength bonus 1</i>	(A) Aanraking	(E) Je verhoogt iemands <i>Kracht</i> met 1.	(T) Gedurende 10 minuten.

Genezing – wonden sluiten, ziektes genezen [3] **Leermeester niet aankoopbaar bij character creatie**

Het dichten van wonden of genezen van ziektes is één van de oudste vormen van magie. Het is ook een van de meest geliefde.

(V) Lied van Aewyn [1] <i>numb</i>	(A) Aanraking	(E) Muzikale klanken vullen de oren, en een bijna magisch gezang breekt door. Er dringt een ongekende rust door, die alle pijn en angst lijkt te verdoven. Het effect <i>fear</i> verdwijnt, en de pijn die wordt gevoeld door <i>traumatic wounds</i> verdwijnt ook, zolang de spreuk werkt.	(T) 5 minuten.
(V) Waakzame Ogen, Gerichte Geest [1] <i>Detect wounds & conditions</i>	(A) Aanraking	(E) Je zintuigen verscherpen, en je inspecteert de casus aandachtig. Je leert effecten waar het slachtoffer aan lijdt, en welke <i>traumatic wounds</i> geheeld moeten worden. Zolang de spreuk werkt, kan je inspecties blijven herhalen.	(T) 5 minuten
(V) Tranen van de Eerste Moeder [2] <i>sanctuary</i>	(A) Aanraking	(E) Leven wordt niet ontnomen zolang jij het toestaat. Je rust je handen, en houdt contact met de ziel van deze persoon. Tot je de spreuk beëindigt is de <i>fatal</i> counter van het persoon wat je vasthoudt gepauzeerd. Je kan	(T) Zolang de concentratie niet verbroken wordt.

		met twee handen twee personen in deze staat houden. Je herhaalt de call <i>Sanctuary</i> gedurende de spreuk. Je verwerkt dit in elke zin die je uitspreekt.	
(V) Vrede van de Dageraad [1] <i>focus surgery</i>	(A) Aanraking	(E) Een rust stroomt uit jouw handen, zoals alleen het begin van een nieuwe dag kan aanvoelen. Zolang jij jouw hand op de hoofdgenezer houdt, kan je de eerstvolgende zwarte steen bij een operatie of genezing als een witte beschouwen.	(T) Zolang jouw handen op de hoofdgenezer rusten, of tot de spreuk is gebruikt.
(V) Vinger van Loranthil [2] <i>heal 1HP</i>	(A) Aanraking	(E) Jouw vinger geneest wonden. Ze sluiten zich magisch aanen, en een korst vormt over de voorheen open wond. Je kan hier geen <i>fatal</i> mee beëindigen. De spreuk stapelt niet. Dus maximaal tot 1HP.	(T) Gedurende 1 minuut genees je 1HP

Beheersing – dingen of mensen beïnvloeden [3] **Leermeester niet aankoopbaar bij karakter creatie**

De wens om controle te eisen over de omgeving om zichzelf heen is een primitieve drang van ieder levend wezen. Toch kan de beheersingsmagie niet meer als primitief gezien worden. Het is akelig verfijnd.

(V) Wil van de Koningin [3] <i>iron will</i>	(A) Aanraking	(E) Je beschermt de geest tegen invloeden van buitenaf. Effecten zoals <i>fear, confuse, charm, calm emotions, fascinate</i> werken niet. Je roept <i>iron will, no effect</i> als zo'n call op je wordt gemaakt.	(T) 10 minuten
(V) De Breekspreuk van Kaltern [2] <i>dispel magic</i>	(A) Aanraking	(E) Je breekt door het weefsel van magie over een wezen of object. Alsof je handen scharen zijn, ontkoppel je de magie die het allemaal samenhangt. Je roept <i>dispel magic</i> . Dit heft enkel effecten op, en voorkomt geen spreuk.	(T) Direct
(V) Dans van de Marionette [2] <i>force truth</i>	(A) 5 Meter	(E) Je creëert een zone 5 meter om je heen waarin niet gelogen kan worden. Niemand is gedwongen te spreken, maar er mogen geen bewuste leugens uit iemands mond komen.	(T) 5 minuten
(V) Oproep van de Gemaskerde [3] <i>command</i>	(A) 5 Meter	(E) Je gebiedt een oproep, en alsof een masker over je gezicht heen trekt, ben je hun grootste angst. Uit dit ontzag voor je voeren ze een kort geformuleerd commando uit.	(T) 5 minuten, tot het commando is uitgevoerd of een van beide partijen schade heeft genomen.
(V) IJzeren Kettingen [2] <i>paralyze</i>	(A) 5 Meter	(E) Magische onzichtbare kettingen schieten uit en binden	(T) 1 minuut, of tot de concentratie is verbroken.

		zich rondom het lichaam van een persoon. Dit persoon is onder het effect <i>paralyzed</i> . Ze kunnen niets ondernemen, behalve praten.	
--	--	---	--

Detectie – magie zien, aura's lezen [3] **Leermeester niet aankoopbaar bij character creatie**

Of het nu gaat om geheimschrift, vallen of illusies, detectiemagie is cruciaal voor diegene die zich in onbekend terrein willen wagen.

Disclaimer: deze school van magie is SL-intensief. Houd hier rekening mee.

(V) Zienerskruin van Tirki [1] <i>detect magic</i> (kan een SL nodig hebben)	(A) Aanraking	(E) Je raakt een persoon of voorwerp aan, en bestudeert de aanwezigheid van het magische weefsel. Je roept <i>detect magic</i> en krijgt een uitleg van de magie door de <i>speler</i> , <i>NPC</i> of <i>SL</i> . Gedurende de duur van de spreuk kan je ook andere personen of voorwerpen bestuderen.	(T) 5 minuten
(V) Sferos' Glazen Blik [1] (roep hiervoor een SL!) <i>scry</i>	(A) Aanraking	(E) Je raakt een voorwerp aan, en bestudeert het aandachtig. Je ogen worden glazig, en een krachtige herinnering die is verbonden aan het voorwerp wordt als een visioen aan je geschonken. Mits er geen krachtige herinnering aan zit, vervalt de spreuk. De <i>mana</i> is wel verbruikt.	(T) Zolang als het draagt om de herinnering te delen.
(V) De Echo van Schaduw [2] <i>Detect intent</i> (kan een SL nodig hebben)	(A) 5 Meter	(E) Na het aanhoren van een zin, vraag of kort verhaal zuiver je je gedachten en spreek je een eenzinnige intentie uit. Je roept <i>detect intent</i> , en de speler op wie je het uitroept bepaalt of de intentie overeenkomt (<i>zuiver</i>), gedeeltelijk overeenkomt (<i>troebel</i>) of niet overeenkomt (<i>vuil</i>). Na het verklaren van <i>zuiver</i> , <i>troebel</i> of <i>vuil</i> eindigt de	(T) Direct

		spreuk.	
(V) De Wachter onder de Huid [2] <i>contact entity</i> (roep hiervoor een SL!)	(A) Zelf	(E) Je fungeert als een verbinding tussen een Entiteit voorbij de Sluier en jezelf. Je roept een Entiteit aan, en mits deze willende is, krijg je ook contact met het. Je kan 3 vragen stellen aan de Entiteit, waarna de Entiteit zelf bepaalt of het gesprek interessant genoeg is om verder te gaan.	(T) Zolang als het nodig is om de spreuk uit te voeren.
(V) Draden van het Lot [3] <i>divination</i> (roep hiervoor een SL!)	(A) Zelf	(E) Je stelt een vraag die een persoon, voorwerp of plaats bedraagt. <i>Wat gebeurt er met het object als wij het niet bemachtigen?</i> Je ontvangt een visioen van een waarschijnlijk scenario wat er met het persoon, voorwerp of plaats gebeurt aan de hand van de vraag die gesteld is. Je kan 3 verduidelijkingsvragen stellen, hierna eindigt de spreuk.	(T) Zolang als het nodig is om de spreuk uit te voeren.

Betovering - verbergen en misleiden [3] **Leermeester niet aankoopbaar bij karakter creatie**

De kunst van het verbergen en misleiden laat magiërs de Sluier om zichzelf en anderen heen wikkelen.

(V) Tuin van Dwalende Sterren [2] <i>charm</i>	(A) 5 Meter	(E) Je bent voor de duur van de spreuk een vertrouwde adviseur, vriend of bondgenoot. Zo wordt je door hen ook herkend, en je woorden dragen gewicht. Een vijandig wezen wordt niet beïnvloed door <i>charm</i> , een wezen onder effect van <i>calm emotions</i> wel.	(T) 5 Minuten
(V) Kreet van Duizend Namen [2] <i>confuse</i>	(A) 5 Meter	(E) Je roept naar iemand, en ze horen duizend stemmen van duizend namen. Hun gedachten verlaten hen, en ze doen acties die tegenstrijdig lijken op hun oorspronkelijke doel. Ze zijn onder het effect van <i>confuse</i> .	(T) 1 Minuut
(V) Sluier van Merethis [2] <i>calm emotions</i>	(A) Aanraking	(E) Je hand stelt iemand gerust, en haalt alle woede, verdriet of overlijke blijheid weg. Je kalmeert je doelwit, zolang je met ze in gesprek blijft. Wanneer jij of een ander een vijandige actie uithaalt, verbreekt de spreuk.	(T) 5 Minuten
(V) Glasnacht van Ydael [2] <i>hide</i>	(A) Zelf	(E) Je gooit jezelf tegen een boom, struik of stenen oppervlakte aan (niet de vloer) en lijkt erin te trekken. Je beweegt niet, maar kan wel gehoord worden.	(T) Zolang je niet beweegt, tot 5 minuten. Uit <i>hide</i> stappen vergt 5 seconden voordat je een andere actie kan ondernemen.

		Je geeft met 1 vinger aan onder het effect <i>hide</i> te zijn. De vinger dient duidelijk boven je hoofd te zijn.	
(V) Echo van het Lege Podium [2] <i>fascinate</i>	(A) 5 Meter	(E) Je verbeeld, vertelt, gebaart, en trekt hiermee de aandacht van je doelwit. Ze zijn onder het effect <i>fascinate</i> .	(T) Zolang jij verbeeldingen blijft uitvoeren.

Transmutatie– omzetten van goederen naar andere voorwerpen [3] **Leermeester** niet aankoopbaar bij character creatie

De kunst om van verschillende stoffen en materialen het gewenste product te creëren heeft zijn nut snel gevonden. In krijgskampen worden smeden ondersteund, en bouwwerken kunnen snel gerepareerd en versterkt worden.

Een revolutionaire magie, die door de kunst van teleportatie naar de voorgrond van academisch onderzoek is gehaald.

Als transmutist beheers je de spreuken in de lijst hieronder.

(V) Beenderen van Erma [3] <i>remove traumatic wound</i>	(A) Aanraking	(E) Je breekt de botten in een ledemaat, met als doel om de botten weer samen te smeden. Dit uiterst pijnlijke proces laat je vast. De ontvangende ontvangt de call <i>paralyze</i> tot de beëindiging van de spreuk.	(T) 1 minuut om de spreuk te voltooien.
(V) Herbinding van Stoffen [3] <i>Mend</i>	(A) Aanraking	(E) Je houdt een wapen, schild of beschermende kleding vast. Je herstelt de integriteit van het voorwerp, en ontdoet hiermee het effect <i>shatter</i> . Voor de beschermende kleding komt 2AP terug.	(T) 30 seconden om de spreuk te voltooien.

(V) Vlam van de Twaalfde Oven [2] <i>Shatter</i>	(A) 5 meter	(E) Je brengt vlammen uit je handen die door het sterkste staal heen breken. Je wijst naar een wapen of schild, en roept <i>shatter!</i> Het wapen of schild lijdt aan het effect <i>shatter</i> . Indien er meerdere wapens vast worden gehouden, verduidelijk welk wapen aan het effect <i>shatter</i> lijdt.	(T) Direct
(V) Vlees naar Gesteente [1] <i>Slow</i>	(A) Aanraking	(E) Je raakt iemand aan, en roept de call <i>Slow</i> . Het vlezig lichaam van de ontvanger verzwaart, maar hoeft niet tot stilstand te komen. Gedurende het <i>slow</i> effect beweeg je langzaam. Rennen op normaal tempo is niet mogelijk	(T) 30 seconden
(V) Geheime Formule van Myr el-Kenaz [2] <i>transmute</i> (roep hiervoor een SL!)	(A) Aanraking	(E) Je vervormt een materiaal om tot een ander materiaal. Je wijst totaal 3 <i>grondstoffen</i> aan, en geeft aan naar welke 3 <i>grondstoffen</i> je het wil veranderen. (Dit werkt niet op kruiden.)	(T) 30 seconden per materiaal.

Rituelen

Rituelen zijn grootschalige vormen van magie, die tot diep in de Sluier kunnen tasten. Waar spreuken altijd door een individuele magiër kan worden opgeroepen, zijn rituelen groter, uitdagender. Magiërs verbinden hun kracht om een ritueel uit te spreken. De effecten hiervan kunnen dan ook veel groter zijn. Hele groepen mensen kunnen worden geraakt door een ritueel, en het landschap zelf kan ingrijpend worden veranderd. Rituelen hebben vereisten om te werken. Er zit een materiaal component (M) aan, een verbaal component, en een ritueel niveau (RN). Het is ook vereist dat je vaardigheid *ritualist* hebt.

Een ritueel heeft een minimumniveau (RN), maar dat betekent alleen dat dit de minimale waarde is waarin een ritueel uitgevoerd dient te worden. Op Aegor heeft een ritueel een slagingskans, bepaald door de uitvoerbaarheid van het ritueel, en de ingestoken energie. Bekende rituelen hebben een vertrouwde set uitkomsten.

Als Ritualist krijg je een ritueel capaciteit. Dit is het RN dat jij zelf kan uitvoeren of kan toevoegen als Ritualist. Een volledige lijst met rituelen is te vinden op: [\[Lijst van Rituelen\]](#). Een voorbeeld ritueel staat hieronder aangegeven.

Ritueel van Zielsoverdracht

Ritueel Niveau: 10

Doel: Begeleiding van een ziel naar de Veerman.

Benodigheden:

- Persoonlijk voorwerp van de overledene en Symbolen van de Sluier
- Gezangen of spreuken
- Spirituele gids

Vorbereiding van de ruimte

- Oproep van de Veerman
- Offer brengen
- Begeleiding van de ziel
- Afsluiting en reiniging

Gevolgen: Bij succes wordt de ziel veilig overgebracht. Bij mislukking kan de ziel blijven hangen of terugkeren.

De stappen van het ritueel dienen gevolgd te worden, en een Entiteit dient opgeroepen te worden.

Experimentele rituelen kunnen in overleg met een SL voorbereid worden, echter wordt dit gezien als een misgreep binnenin het Rijk.

Ritualist [3]

Je ontvangt 5 mana per dag. Je kan mana gebruiken om een ritueel te casten.

Je hebt een standaard Ritueelcapaciteit (RC) van 4.

Je kan in samenwerking met anderen met *Ritualist* vaardigheid een ritueel uitvoeren. Tel hiervoor je RC bij elkaar op.

Om een ritueel uit te voeren is altijd een SL nodig, het liefste de RSL.

Ritueel leider [2] Leermester

Vereiste: Ritualist

Je kan de mana van karakters die geen *Ritualist* vaardigheid hebben, inzetten om jouw ritueel te versterken. Hiervoor dien jij het ritueel te leiden.

Ritueelcapaciteit [1]

Vereiste: Ritualist

Je RC vergroot met 4. Je kan deze vaardigheid herhaaldelijk aanschaffen.

Ritueel expert [1] Leermester

Vereiste: Ritualist

Je bent vaardig in het uitvoeren van rituelen en het vergroten van de slagingskansen. Benader een SL tijdens het opstellen van een ritueel. Zij geven een voornaamste voorwaarde voor het slagen van het ritueel. Als een ritueel gefaald is, kan een *ritueel expert* de voornaamste reden waarom het ritueel niet geslaagd is, navragen bij de SL.

Versterken van voorwerpen

Voor het versterken van voorwerpen is de vaardigheid *imbuer* nodig. Een *imbuer* kan een call of spreuk op een voorwerp plaatsen. Voorwaarde is dat hiervoor de imbue cap hoog genoeg is. Ook dient de *imbuer* de call of spreuk te beheersen.

Imbuer [2] Leermester

Je plaatst een call of spreuk in het eindproduct dat voor je ligt. Je voert de call of spreuk uit, en betaalt hiervoor de mana of spendeert een gebruik van de call. De hoeveelheid keren dat je dit doet, wordt de call of spreuk ook op het eindproduct geplaatst. De gebruiker van het voorwerp hoeft hiervoor geen extra vaardigheden te beheersen.

Voor het plaatsen van spreuken die 1 mana kosten, dient een imbue cap van 8 te zijn. Voor 2 mana 16, voor 3 mana 24.

Voor het plaatsen van calls *shatter*, *strike* of *bleed* is een imbue cap van 8 nodig. Voor 2 calls 16, voor 3 calls 24.

Hiermee kan 1x per dag de inhoud gebruikt worden.

Er kan geen imbue cap worden geplaatst op een voorwerp met onvoldoende imbue. Zie hiervoor *ambachtsvaardigheden*.

Per imbue cap van 8 blijft een imbued item 2 evenementen houdbaar. Dit betekent dat een item van 16 imbue cap 4 evenementen houdbaar is. Na het aflopen van een imbuelement moet een item voor het einde van het tweede evenement opnieuw opgeladen zijn. Zo niet, vervalt de imbue cap.

Scribent [2] Leermeester niet aankoopbaar bij character creatie

Een Scribent is in staat om hun magische kennis op te slaan op speciaal bewerkt perkamentrol. Met behulp van hun Persoonlijke Mana of Amber stoppen ze de krachten van Magie in afwachting van het juiste moment. Een gevulde perkamentrol kan worden geactiveerd door iedereen die persoonlijke Mana beheerst. De rol wordt gebruikt in dit proces. Voor meer informatie over perkamentrol, zie de vaardigheid **Leerbewerker**.

De Spreuk dient te worden uitgesproken op het perkamentrol. De Mana of Amber dient erin gestoken te worden.

Ambachtsvaardigheden

Het Rijk kan niet overleven op enkel de kracht van haar legers, en de sluwheid van haar magiërs. Het zijn de vele vaardige ambachtslieden die uit de rauwe grondstoffen producten van hoge kwaliteit weten te vervaardigen die de economie draaiende houden, en die legers en magiërs de middelen biedt waarmee zij hun werk kunnen doen.

Voor het vervaardigen van grondstoffen tot eindproducten dient de betreffende ambachts vaardigheid van het grondstof beheerst te worden. Meerdere karakters kunnen aan een product werken. Voor elke grondstof die in een product wordt gestoken, dient een inspiratie ingelegd te worden. **Indien een halve inspiratie overblijft, wordt de inspiratie naar boven afgerond.**

Met de grondstoffen die erin zijn gestoken, wordt een imbue cap op het product geplaatst. Dit is in essentie een limiet voor wat erin gestoken mag worden.

Grondstoffen, inspiratiekosten en imbue cap

Naam grondstof	Inspiratiekosten	Imbue cap	Ambachtsvaardigheid
Amber	0,5	3	Smid, leerbewerker, houtbewerker
Monsterbot	2	9	Smid, Leerbewerker, Houtbewerker
Obsidiaan	8	27	Smid, houtbewerker, Leerbewerker
Koper	2	9	Smid
Weltsilver	8	27	Smid

Stof	0,5	3	Leerbewerker
Mythisch leer	2	9	Leerbewerker
Enki chitine	8	27	Leerbewerker
Maandoorn	2	9	Houtbewerker
Wenswilg	8	27	Houtbewerker

Extra Inspiratie [1]

Vereiste: Een ambachtsvaardigheid

Bij het aankopen van deze vaardigheid ontvang je 1 inspiratie per dag bovenop de inspiratie ontvangen door andere vaardigheden. Deze vaardigheid kan meerdere malen aangekocht worden.

Smid [3] Leermeester

Ze werken in de hoogovens van de grote steden, of weggestopt in een klein dorp. Van hoefsmiden tot pantsersmeden werken ze allemaal onder erbarmelijke omstandigheden om hun vak te beoefenen. Meesters van vuur en van staal. Zij kunnen hieruit de meest verfijnde eindresultaten maken.

Als *smid* heb je de mogelijkheid om uit metalen voorwerpen te smeden. Je ontvangt 3 *inspiratie* per dag.

Tevens kan je als *smid reparatie* uitvoeren op pantsers, wapens en schilden. Na 10 minuten interactie is een pantser, wapen of schild gerepareerd.

Vereiste is dat het materiaal metaal terug te vinden is in het *phys rep*.

Grondstoffen

Monsterbot - Een deel van je product is versierd met het bot van een sterk wezen. Het symboliseert de overwinning in strijd op een wezen dat sterker, sneller of slimmer was.

Koper - Een uiterst veelvoorkomend en bruikbaar metaal. Het heeft aangetoond hitte en energie snel te verplaatsen, wat het bruikbaar maakt voor smeden om de kracht van de gebruiker om te zetten in energie.

Weltsilver - Dit mysterieuze metaal is te vinden in de verste dieptes van de aardkorst. De bronnen springen op en houden net zo plots op. Het is uitzonderlijk sterk, en eenmaal afgekoeld, onbuigbaar.

Amber - Amber is een concentratie van het residu dat achterblijft wanneer *de Sluier* opent. Amber kan sterk geplaatste magie bewaren, en is vereist wanneer spreuken worden geplaatst.

Obsidiaan - Obsidiaan is een vulkanisch glas dat ontstaat bij extreme hitte. Het wordt hierdoor vaak gevonden nabij vulkanische gronden, maar ook bij ruïnes waar grote magische evenementen hebben plaatsgevonden. Hoewel de kennis van deze gebeurtenissen vervlogen mogen zijn, blijft dit materiaal hangen als herinnering hieraan.

Leerbewerker [3] Leermeester

Het prepareren en bewerken van leer is een eeuwenoude kunst. Leerbewerkers voelen honderden stukken huid door hun vingers glijden voordat ze zelf ermee aan de gang mogen gaan. De kunst om de kracht die het beest levend had om te zetten naar beschermende kleding en andere dingen.

Als leerbewerker heb je de mogelijkheid om dierenhuiden, stoffen en papyrus te gebruiken om bewerkbaar materiaal van te maken. Je ontvangt 3 inspiratie per dag.

Tevens kan je als leerbewerker *reparatie* uitvoeren op pantsers, wapens en schilden. Na 10 minuten interactie is een pantser, wapen of schild gerepareerd. Vereiste is dat het materiaal leer te herkennen is in het phys rep.

Grondstoffen

Stof - Wol, zijde, papyrus of katoen. Deze soorten stof worden door handelaren verkocht om kleding en beschermende lagen van te maken.

Mythisch leer- Een verzamelnaam voor het leer dat wordt verzameld van mythische wezens. Het leer is sterker en kan meer verduren dan gewoon leer.

Monsterbot - Een deel van dit wapen is versierd met het bot van een sterk wezen. Het symboliseert de overwinning in strijd op een wezen dat sterker, sneller of slimmer was.

Amber - Amber is een concentratie van het residu wat achterblijft wanneer *het Gordijn* opent. Amber kan sterk geplaatste magie bewaren, en is vereist wanneer spreuken worden geplaatst.

Enki chitine - De Enki is een grote insectoïde die leven nabij mineraalrijke regio's, en verrijkt zichzelf aan het eten van deze mineralen. Wanneer zij hun chitine ontgroeien, laten ze deze achter, om in hun nieuwe chitine verder te gaan. De chitine is geprijsd vanwege de uitzonderlijke hardheid.

Perkamentrol

Als Leerbewerker vervul je ook een waardevolle functie. Je beschikt over de mogelijkheid om uit **stof** of **mythisch leer** een perkamentrol te maken. Hierop kunnen spreuken worden opgeslagen, om op een later moment gebruikt te worden.

Per Mana dat gebruikt wordt voor de spreuk, is twee stof of 1 Mythisch Leer nodig. De componenten kunnen niet gezamenlijk ingelegd worden. Voorbeeld: Voor een 3 Mana spreuk dient dus óf 3 Mythisch Leer óf 6 Stof gebruikt te worden. Er is geen limiet aan de grootte van het perkamentrol, maar er kan slechts één Spreuk in gelegd worden.

Perkamentrollen vergaan niet tot ze zijn geladen. Hierna is de houdbaarheid twee evenementen. Bij het uitspreken van de spreuk vergaat het perkamentrol.

Houtbewerker [3] Leermeester

Elk stuk hout heeft een ander leven geleid. De granen waar jij verbinding mee zoekt zijn het resultaat van decennia dan niet eeuwen van groei. Hoe eer jij dat?

Als houtbewerker werk je met houtsoorten om wapens en gereedschappen te vervaardigen.

Je ontvang 3 inspiratie per dag.

Tevens kan je als houtbewerker *reparatie* uitvoeren op pantsers, wapens en schilden. Na 10 minuten interactie is een pantser, wapen of schild gerepareerd. Vereiste is dat het materiaal hout terug te vinden is in de physrep.

Grondstoffen

Monsterbot - Een deel van dit wapen is versierd met het bot van een sterk wezen. Het symboliseert de overwinning in strijd op een wezen dat sterker, sneller of slimmer was.

Wenswilg- Wenswilg is rijkelijk te vinden op plaatsen waar het Gordijn verdunt is, en magie de natuur verandert. Dit hout kan zich op uitzonderlijke manieren vervormen en magische energie opzuigen, waardoor het geprijsd is als stafhout.

Amber - Amber is een concentratie van het residu wat achterblijft wanneer *het Gordijn* opent. Amber kan sterk geplaatste magie bewaren.

Obsidiaan - Obsidiaan is een vulkanisch glas wat ontstaat bij extreme hitte. Het wordt hierdoor vaak gevonden nabij vulkanische gronden, maar ook bij ruïnes waar grote magische evenementen hebben plaats gevonden. Hoewel de kennis van deze gebeurtenissen vervlogen mogen zijn, blijft dit materiaal hangen als herinnering hieraan.

Maandoorn - Deze boom groeit enkel in maanlicht. Het verstopt zich door nabije bomen in te dringen en onder de boomschors naar boven te klimmen. Bij maanlicht breekt het uit, en neemt het zo veel mogelijk energie op, voor het zich verstopt. Hierdoor gebeurt het oogsten voornamelijk bij maanlicht. Het wordt geprijsd door jagers om bogen uit te snijden.

Herbalist [3] Leermeester

De kunst om elke plant en boomsoort te kunnen herkennen en te eren in haar tuin, dat is de kunst van een herbalist. Ze dragen bij aan een delicaat ecosysteem, en door dit te onderhouden wordt de herbalist beloont met de kruiden, wortels en vruchten van haar tuin.

Als *herbalist* heb je de mogelijkheid om planten te plukken, zowel in een tuin als op het veld. Je ontvangt *kruidenkaarten*, waarmee je kan invullen welke planten je verzamelt tijdens je zoektocht.

Voor elke 10 minuten die je zoekt, kan je een van de kaarten invullen. Enkel als *herbalist* kan je de grondstoffen direct toepassen. Kruiden kunnen ook gebruikt worden om potions te brouwen volgens vaardigheid als *alchemist*.

Grondstoffen

Vlamtijn

Rood-oranje blaadjes met een vurig randje dat nooit echt brandt, maar warm aanvoelt.

Effect: Bij 30 seconden toepassing heel je een persoon voor 1HP. Je kan hier geen *fatal* mee beëindigen.

Maanmos

Het groeit mee met de maancyclus, maar sterft af na het voltooien van een cyclus.

Effect: Bij 30 seconden toepassing laat je iemand een *traumatic wound* negeren gedurende het gevecht.

Slangentong

Dit gevorkte blad maakt een sissend geluid in de wind.

Effect: Bij 30 seconden toepassing herstel je bij iemand 1 *personal mana*.

Zonnekroon

De kroon van deze bloem draait mee met de zonnestand, en bloeit alleen onder totaal zonlicht.

Effect: Bij 30 seconden toepassing genees je iemand van het effect *fear*.

Weduwe

Vreemd genoeg groeit de plant alleen op graven van gestorven partners van weduwen.

Effect: Bij 30 seconden toepassing stop je de *down* of *fatal* counter van een persoon. Ze zijn *unconscious*.

Spinnewortel

De wortel verdeelt zich over 8 delen, die ieder een bittere smaak met zich mee dragen.

Effect: Bij 30 seconden toepassing genees je iemand van het effect *paralyzed*.

Drakenschors

Drakenschors is een extreem taaie plant, met schubachtige schors. Daaronder bevindt zich een vruchtvlees wat erg gewild is onder dieren en insecten.

Effect: Bij 30 seconden toepassing genees je iemand van het effect *bleed*.

Alchemist [3] Leermeeester

De precisie waarmee een alchemist werkt in haar brouwerij vergt jaren aan ervaring en de juiste materialen. Een misstap en een explosie in het lab zijn het minste van hun problemen.

Een *alchemist* is een vervolging van de basisvaardigheid *alchemist*. Deze vaardigheid kan enkel worden aangekocht als je *herbalist* beheerst.

Een *alchemist* heeft jaren aan ervaring opgedaan, plantkunde bestudeert en kan deze met precisie vermalen en samenvoegen tot een potion. Potions dienen gemaakt te worden gedurende een proces van 1 minuut per ingrediënt. Potions zijn 1 evenement houdbaar.

Per inspiratie kan je 3 ingrediënten tot een potion brouwen.

Je ontvangt 3 *inspiratie* op een dag.

Recepten

Elixer van Herstel

Ingrediënten: Vlamtijn + Drakenschors + Spinnewortel

- Heel 2 HP

- Negeer het uitspelen van een *traumatic wound* gedurende 5 minuten.

Beschrijving: Een dikke, rood-oranje vloeistof die gloeiend warm aanvoelt. De ideale "alles fixer" voor eerste hulp op het slagveld.

Schaduwmaanserum

Ingrediënten: Maanmos + Slangentong + Vlamtijn

- Negeer een *traumatic wound* voor de rest van het gevecht

- Herstel 2 personal mana

Beschrijving: Een mystieke, paarsglanzende drank die verkoelend door je lichaam glijdt. Gewild bij magiërs en schaduwwachters.

Zonsbaken

Ingrediënten: Zonnekroon + Slangentong + Drakenschors

- Genees van *fear*

Aegor LARP regelboek

- Negeer de bij-effecten van de eerstvolgende *bleed*, *shatter* of *strike*. Je roept hiervoor de call *zonsbaken*, *no effect*. Wanneer je al onder het effect van *bleed* bent, eindigt het effect.

Beschrijving: Een heldere gele drank die licht lijkt af te geven. Perfect om de kracht van de dageraad op te roepen.

Doodssluimer

Ingrediënten: Weduwe + Vlamtijn + Spinnewortel

- Stop *down* en *fatal* counter
- Heel 1 HP
- Blijf *unconscious* gedurende 5 minuten

Beschrijving: Een koude, bijna rokerige essentie. Wordt vaak fluisterend “de laatste adem in vloeibare vorm” genoemd.

Strijdlust

Ingrediënten: Spinnewortel + Slangentong + Drakenschors + Vlamtijn + Weduwe + Zonnekroon + Maanmos

- Eindig alle effecten.
- Negeer het uitspelen van een *traumatic wound* gedurende 5 minuten.
- Roep eenmaal een effect uit met je wapen (*strike*, *shatter* of *bleed*)
- Je roept de call *heroïsch* uit en krijgt hier ook de effecten van.

Beschrijving: Een fel bittere drank die de zintuigen op scherp zet. Wordt vaak in flacons rond de nek gedragen voor noodgevallen in de strijd.

Genezersvaardigheden

Een goede kennis van het mensachtige lichaam en een aantal hulpmiddelen kan je ver mee komen maar deze Genezers zijn gespecialiseerd in alles mensachtig en hoe het te genezen valt. Verschillende rassen vragen om kennis over de verschillende samenstellingen van het lichaam, de verschillende manieren hoe hun interne ecosysteem in elkaar zit en kennis van bepaalde materialen waar een ras minder tegen kan. In dit hoofdstuk vind je de zogenaamde ins and outs van de genezers vaardigheden en het systeem waar wij mee werken.

Medische calls

Deceased

Al het mogelijke spel met je karakter is afgesloten. Er kunnen geen ritens meer worden uitgevoerd, en je kan geen interacties meer hebben op het veld met andere spelers, tenzij je besluit te blijven liggen. Tijd voor een nieuw karakter!

Down

Je bent naar 0HP gebracht, en ligt dood te bloeden. Je *down* counter is standaard 5 minuten. Als de tijd voorbij is, ben je *fatal*. Tijdens *down* kan je kruipen, kreunen, steunen en om hulp vragen. Je eerste prioriteit is levensverlenging, dus ben je bezig met jezelf en je eigen verwondingen. Je kan geen calls, spreuken of items gebruiken terwijl je *down* bent.

Dying

Je bent in de *down* en *fatal* fasen niet overleefd geholpen door heling vaardigheden. Je tijd op Aegor komt tot een einde, en het is nu belangrijk dat er goed wordt omgegaan met de laatste momenten van je leven. Bepaalde ritens werken nog op je, maar je kan zelf geen actieve deelname uitoefenen op het spel.

Fatal

Je hebt 5 minuten *down* gelegen. Je hebt 5 minuten om gered te worden voordat je *dying* bent. Om uit *fatal* te komen moet je eerst via heling vaardigheden naar *down* worden gebracht.

Fatal kan zelden ook geroepen worden door de call *FATAL* of door geraakt te worden door iets en dan de call *FATAL* te krijgen indien dit op jou gericht is of jij geraakt wordt ben je gelijk neer en gaat je 5 minuten Fatal timer aan.

Traumatic wound

Je ontvangt van een SL een dichtgevouwen kaartje. Aan de buitenkant staat omschreven wat er gebeurt met je. Met de vaardigheid *diagnose* kan het kaartje geopend worden, om de oorzaak van het probleem te ondervinden.

Unconscious

Je bent bewusteloos geslagen, en kan geen eigen acties meer uitvoeren. Je bent niet *down*, *fatal*, *dying* of *deceased*. Als je HP hebt, kan je wakker geschud worden, of wordt je wakker na 5 minuten.

Het steentjes systeem

Een interactief genezingsstelsel afgeleid van het knikker stelsel. In dit stelsel is er kans op succes maar ook kans op falen. Bij de INCHECK krijg je bij aankopen van een van de onderstaande vaardigheden een zakje met daarin 10 stenen. De samenstelling van deze 10 stenen is afhankelijk van welke genezersvaardigheden jij bezit. Trek jij in het donker een steen uit het zakje en kan jij niet zien welke kleur dit is, is het in dat geval dus ook te donker om te opereren en telt het als een ZWART.

	Wit	Zwart	Goud
Spoed Hulp	4	4	2
Veld Genezer 1	5	3	2
Veld Genezer 2	6	3	1
Hospitaal Genezer 1	4	2	4
Hospitaal Genezer 2	5	2	3

Hoe gebruik ik mijn steentjes?

Na 1 minuut waarin jij je vaardigheid uitspeelt, grabbel jij in je zakje en pak je 1 steen, afhankelijk van de kleur is er een effect. Deze stenen kunnen de volgende kleuren zijn

- **WIT:** 1 success
- **ZWART:** 1 fail
- **GOUD:** Wanneer jij in een hospitaal bezig bent met het genezen van de patiënt is dit als 1 wit. Ben je niet aan het genezen in een hospitaal, telt dit als 1 zwart.

Als je tijdens het uitvoeren van je vaardigheid 3x zwart hebt gepakt, faalt de vaardigheid en moet je weer opnieuw beginnen... indien iemand nog niet dood is.

Soorten genezing

Hieronder lees je de verschillende soorten genezing die je kan doen en hoeveel successen hiervoor nodig zijn.

- **Stabilisatie (Altijd succes)**

Bij stabilisatie ga je gericht te werk om ervoor te zorgen dat iemand stopt met doodbloeden. Je zet de *Down* of *Fatal* counter weer op 0 en stopt de counter. Zodra dit gedaan is, kan je namelijk veiliger verder naar de volgende stappen zoals vervoeren van het lichaam, genezing of operatie.

Wanneer je bezig bent met het stabiliseren, bloed iemand nog wel actief dood. Iemand stabiliseren werkt niet als deze persoon al dood is.

Stabilisatie stopt ook de effecten van *Bleed*. Iemand stabiliseren kost 30 seconden aan volledige concentratie.

- **Traumatic wounds (1 wit)**

Bij het ontvangen van een slag of wond van dusdanige aard dat het opgemerkt wordt door een SL, kan je een *traumatic wound* ontvangen.

Traumatic wounds dienen om interactief spel aan te moedigen, om je slagen uit te spelen en wonden dramatisch te ontvangen. *Traumatic wounds*

dienen tijdig door eenieder met de behorende vaardigheden verholpen te worden, zodat de schade niet erger wordt. Traumatic Wounds kunnen genezen worden indien de genezer weet wat ze moeten genezen, dit kan de genezer alleen weten met de bijbehorende skills. Een genezing van een traumatic wound is voldaan bij 1 wit, behalve als het kaartje van de traumatic wound iets anders zegt.

- **Genezing (2 wit)**

Iemand genezen is wat moeilijker dan iemand stabiliseren, als je iemand aan het genezen bent is het belangrijk dat jij je volledige aandacht er bij houdt. Als je afgeleid wordt betekent dit dat je genezing faalt en je opnieuw moet beginnen. Iemand valt alleen nog te genezen wanneer zij nog minimaal HP hebben. Staan ze op 0 HP, dan zal er een operatie moeten worden uitgevoerd. Een genezing is succesvol na 2 wit, je patiënt krijgt er 1 HP bij. Nadat iemand genezen is stopt ook het effect van *Bleed*.

- **Operatie (3 wit)**

Een operatie is het moeilijkste en kost veel tijd. Een operatie wordt gedaan op iemand die geen HP meer heeft. Tijdens je operatie is het van belang dat je niet afgeleid word, word je dit wel, faalt je operatie onmiddellijk en moet je opnieuw beginnen. Zodra je operatie geslaagd is krijgt iemand 1 HP terug en geneest dit persoon 1 HP elke 15 minuten indien hen niet weer schade krijgen, dit effect gaat door totdat iemand weer op volledig HP is. Ook een Operatie stopt wanneer het geslaagd is het effect van *Bleed*.

Bij het slagen van een operatie wordt de patiënt van *fatal* naar *down* gebracht, of van *down* naar 1HP.

Samenwerken

Genezers kunnen samenwerken tijdens *Genezing* en *Operatie*. Er kunnen maximaal 3 genezers samenwerken, dit bestaat uit 1 hoofd genezer en 2 assistent genezers. Wanneer de hoofdgenezer een steen pakt en de uitkomst hiervan ZWART of GOUD is, kan hij vragen aan een assistent om ook te pakken uit het zakje van de hoofdgenezer. Als dit Wit is heeft de Genezing of Operatie 1 succes, indien dit zwart of goud is kan er aan de volgende assistent gevraagd worden om ook uit het zakje van de hoofdgenezer een steen te pakken, hier gelden weer dezelfde regels voor als bij de vorige assistent. De laatst gepakte steen telt als het eindresultaat.

Onderbroken worden en concentratie verliezen

Als genezer kan je afgeleid raken door de buitenwereld. Als je langer dan 30 seconden iets anders doet dan actief met je patiënt hun verwondingen bezig zijn zal je je concentratie verliezen. Ook verlies je gelijk concentratie wanneer je schade krijgt. Dit betekent dat je weer opnieuw moet beginnen met de verwondingen van je patiënt.

Vaardigheden

Spoed Hulp [2]

Je kan vanaf nu stabiliseren, genezen en opereren. Je krijgt een zakje met steentjes er in, hoeveel van welke kleur is afhankelijk van je level in de genezersvaardigheden (zie genezing tabel). Om deze vaardigheid te gebruiken moet je die uitspelen met attributen zoals verband, operatie, messen en naald en draad. Iemand met spoedhulp kan genezen

Veld Genezer 1 /Hospitaal genezer 1 [3] **Leermeester**

Vereiste: *Spoed Hulp*

Je bent nu verder geleerd in de genezingsvaardigheden, je zakje met steentjes wordt aangepast naar de nieuwe samenstelling.

Je kiest veld genezer of Hospitaal genezer bij aankoop van de skill.

Een veld genezer kan een veldhospitaal opzetten waar hun ook zijn, dit kan zo snel gedaan worden als de veld genezer zelf is. Het opzetten van een veldhospitaal heeft een aantal dingen nodig: een werkplek door bijvoorbeeld een doek neer te leggen waar patiënten op kunnen liggen, operatie werktuigen, verband en ontsmettingsmiddel.

Een Hospitaal genezer heeft een vaste werkplek, hier kunnen veld genezers ook gebruik van maken. Deze werkplek is vaak op de hoofdlocatie van het evenement en zet daar een standaard hospitaal op. Je hebt een plek nodig waar patiënten geopereerd kunnen worden, een plek waar mensen genezen kunnen worden en een plek waar mensen neergelegd kunnen worden die in de wacht zijn. Verder heb je de standaard benodigdheden nodig voor het uitspelen van je genezing. Denk dan aan Operatie werktuig, verband en ontsmettingsmiddel.

Veld Genezer 2 /Hospitaal genezer 2 [3] **Leermeester niet aankoopbaar bij character creatie**

Vereiste: *Veld genezer 1/Hospitaal genezer 1*

Je bent nu verder geleerd in de genezingsvaardigheden, je zakje met steentjes wordt aangepast naar de nieuwe samenstelling. Met deze vaardigheid kan jij ook Traumatic wounds diagnosticeren, jij mag de traumatic wounds kaartjes openen en lezen en daarna eventueel genezen volgens de normale wegen.

Dokter [2] **Leermeester**

Vereiste: *Veld Genezer 2 /Hospitaal genezer 2*

Je bent een dokter. Je kan autopsies doen om de oorzaak van overlijden te achterhalen. Ook kan je leren hoe een wezen in elkaar zit en wat er eventueel anders is dan normale autonomie. Ook weet jij extra goed hoe je een *traumatic wound* kan oplossen, dit kan jij in half de normale tijd genezen. Met deze vaardigheid kan jij ook Traumatic wounds diagnosticeren, jij mag de traumatic wounds kaartjes openen en lezen en daarna eventueel genezen volgens de normale wegen. Dokters kunnen ook lichaamsdelen die verloren zijn weer aanhechten op het lichaam op dezelfde plek als waar het lichaamsdeel verloren was.

Geest boven materie [1]

Vereiste: *Spoed Hulp*

Tijdens het gebruiken van je genezingsvaardigheden mocht je geslagen worden door een vijand verlies je niet je concentratie op je stabilisatie, genezing of operatie en kan je deze gewoon doorzetten als je nog op minimaal 1 hp staat.

Diagnose [1]

Je kan mensen hun verwondingen, ziektes, effecten en vergiftigingen en traumatic wounds identificeren. Door 2 minuten uit te spelen dat je dit doet, kan je iemands lichaam bekijken en een diagnose stellen. Dit is een puur fysieke diagnose, hieruit kan je wel merken of iemand onder de invloed van spreuken is maar je kan niet magisch iemand ziel bekijken of vervloeking diagnosticeren. Met deze vaardigheid kan jij ook Traumatic wounds diagnosticeren, jij mag de traumatic wounds kaartjes openen en lezen en daarna eventueel genezen volgens de normale wegen.

Overige vaardigheden

Leermeester* [3] *Leermeester

Je bent vaardig in het overdragen van kennis op elkaar.

- Vaardigheden die je met *leermeester vereist*, kan jij aanleren aan een pupil.
- Gedurende het evenement speel je met je pupil de overdracht van kennis uit. Je neemt de pupil mee in het uitvoeren van de vaardigheid.
- Nadat dit is uitgevoerd, wordt spel aangemoedigd waarin de leermeester met de pupil door blijft oefenen. Zolang de leermeester oog houdt op de pupil en zijn acties, kan de pupil de vaardigheid die ze aanleren gebruiken.
- Je kan twee pupillen tegelijk onder je hoede nemen.

Extra Pupil* [1] vereist *Leermeester

Je kan jouw kennis onder een bredere groep uitdragen, of de leerlijnen van de pupillen individueel beter afstemmen.

- Je kan 1 extra pupil onder je nemen.
- Deze vaardigheid is meermaals aankoopbaar.

***Foresight* [3]**

Iemand met Foresight heeft een natuurlijk energetisch vermogen en kan op sommige plaatsen, of voor een specifieke reden, een visioen krijgen. Niemand weet precies hoe dit komt, men weet alleen dat het bestaat.

1x per dag kan iemand met de vaardigheid *Foresight* proberen een visioen te forceren uit een interactie met een persoon, plaats, of voorwerp. De kans van slagen wordt bepaald door de SL, en er dient een SL gehaald te worden.

***Spoorzoeken* [1]**

Je onderzoekt de omgeving naar opvallendheden. Voetstappen, stoffen in de takken of wellicht een achtergelaten voorwerp.

- Je roept een SL en kan vragen naar wat je ziet in de omgeving.
- De SL geeft omschrijvingen aan de hand van wat er om je heen ligt (diepe voetstappen, gehoefde voetstappen, kleur stof, etc)
- Je kan doorvragen naar de sporen eromheen, terwijl je uitspeelt hoe je aan het zoeken bent.

***Waakzaamheid* [1]**

Geluiden, schimmen in de verte. Je hoort, ziet en ruikt beter dan de meesten om je heen.

- Je roept een SL en vraagt naar wat je zintuigen je aangeven.
- De SL geeft een omschrijving over wat je ziet, ruikt, of hoort.
- Je kan hierin doorvragen, terwijl je uitspeelt hoe je deze zintuigen toepast.

Het Economische Spel

Een Rijk zo groot als deze staat of valt op de wielen van de economie. De rijkdommen van de verschillende regio's bieden inkomsten om gebruikt te worden ter verdediging en verbetering van het Rijk. Hier volgt een korte uitleg over de verschillende onderdelen die van algemene kennis zijn voor alle inwoners van het Rijk.

De Rijkskas

In een natie zo groot als het Rijk moet geld in omloop blijven om onderhoud te plegen. Het onderhouden van de bestaande wegen, scholen en overige faciliteiten gebeurt vanzelf. Voor het onderhouden van legers, vloten en bouwprojecten moet er geld uitgegeven worden. Alles wordt betaald vanuit de Rijkskas. De Rijkskas financiert bouwprojecten, rituelen en betaalt de staande legers van het Rijk.

De Rijkskas kan op vier manieren gevuld worden.

- 1) Een leger verovert een gebied. De generaal heeft de keuze om te plunderen. Nadat de opbrengsten van de plunderingen verdeeld is onder de ondersteunende eenheden, wordt het restant toegevoegd aan de Rijkskas.
- 2) De regio's onder controle van het Rijk worden belast. Een berekening wordt gemaakt gebaseerd op plaatsen, wegen en overige bronnen.
- 3) De opbrengsten van verkochte Titels op de Rijksbeurs.
- 4) Donaties gedaan door Rijksburgers.

Het is aan de senatoren van het Rijk om het eens te worden over de begroting; waar geld heen gaat om projecten en legers mee te financieren.

De Rijksbeurs

De Rijksbeurs is het economische hart van het Rijk. Op de Rijksbeurs wordt er gehandeld in Titels van productieregio's. Titels geven het recht om de grondstoffen gewonnen uit deze regio's te winnen.

Voorbeeld: *De xxx mijn in Svebia produceert **staal**. Op de Rijksbeurs wordt de titel verhandeld. De titel wordt verhandeld voor 50*

***goudstukken**. Voor de komende twee evenementen wordt alle **staal** afkomstig van de xxx mijn geschonken aan de eigenaar van de titel.*

De opbrengsten van de Titels worden geschonken aan de Rijkskas. Hier mogen projecten mee gefinancierd worden, legers worden betaald. Meer hierover in **Rijkskas**.

De Rijkshandel

Handel is niet enkel besteed aan zij met de bedragen om Titels te financieren. Overal in het Rijk worden dagelijks verdragen gesloten, contracten nagekomen en handel gedreven. Ook in het kamp zal dit voorkomen. Er bestaan twee soorten handel

- 1) Ruilhandel: Er worden goederen en diensten aangeboden in ruil voor andere goederen en diensten.
- 2) Handel: Er worden goederen en diensten aangeboden in ruil voor geld. Voor handel in het Rijk worden drie muntsoorten gebruikt:
 - Rijksgelden - de gouden munten symboliseren de hoogste autoriteit van het Rijk.
 - 1 Rijksgeld is 5 domeinen waard.
 - Domeinen - de zilveren munten staan voor de verschillende culturen binnen het Rijk. 5 domeinen maken 1 Rijksgeld, net zoals de domeinen 1 Rijk maken. 1 domein is 10 kernen waard.

Aegor LARP regelboek

Kernen - de koperen munten worden het meest gebruikt in de dag-tot-daghandel van het Rijk. Dagelijkse diensten en eten en drinken worden hiermee betaald.

Om mee te kunnen doen in de Rijkshandel is een vereiste dat je iets te handelen heb. Grondstoffen of munten van belang voor het Rijk worden verhandeld.

Inkomstbronnen

Er zijn een aantal inkomstenbronnen waar elke speler uit kan kiezen. Deze inkomstenbronnen leveren tussen evenementen grondstoffen, munten of soms zelfs voorwerpen.

Onderneming

Een onderneming kan alles zijn waarvan geld wordt verdiend. Of dit een taveerne is, een winkel of een boerderij, een onderneming brengt munten op die van belang zijn voor de Rijkshandel.

In opbouw naar een evenement produceert een onderneming een winst van 4 domeinen en 5 kernen.

Mijn

Een mijn haalt noodzakelijke grondstoffen uit de grond. Deze grondstoffen kunnen worden gebruikt om artisan crafts of magic items van te maken.

In opbouw naar een evenement produceert een mijn 3 koper, 1 obisidaan of 1 enki chitine of 1 weltsilver.

Houtzagerij

De houtzagerij vervaardigt planken uit de gezondste bomen. Een selectief proces om te planten, oogsten en uiteindelijk tot planken te zagen vereist kennis doorgegeven van ouder op kind.

In opbouw naar een evenement produceert een houtzagerij 1 wenswilg en 3 maandoorn.

Kruidentuin

De kruidentuinen bieden in tegenstelling tot de kruiden gebruikt in koken en dagelijkse geneesmiddelen speciale kruiden gebruikt in het brouwen van potions en kruidenmixen.

In opbouw naar een evenement produceert een kruidentuin 3 vlamtijn, 1 maanmos, 1 slangentong, 1 weduwe, 1 spinnewortel, 1 drakenschors, 1 zonnekroon.

Looierij

De looierijen handelen met lokale jagers en avonturiers. Karkassen worden hier ontdaan van vlees, bot en huid, om vervolgens doorverkocht of verwerkt te worden.

In opbouw naar een evenement produceert een looierij 2 stof, 2 monsterbot en 1 mythisch leer.

Riteplaats

De ritual sites zijn locaties in het Rijk waar de Sluier dun is. Magie is diep geworteld in de omgeving, en verandert de planten, dieren en soms zelfs mensen die hier leven. Voor zij die deze sites beheren doet zich de unieke kans voor om amber te oogsten. Amber is wat ontstaat wanneer magie van voorbij de Sluier in contact komt met de elementen van de wereld.

In opbouw naar een evenement produceert een riteplaats 5 amber.

Militaire eenheid

Militaire eenheden kunnen alles zijn van milities tot getrainde eenheden. Militaire eenheden zijn inherent loyaal aan hun leider en zullen bevelen opvolgen. Er zijn een aantal acties om uit te kiezen. Er kan uitsluitend 1 actie gekozen worden.

- Toezeggen: De militaire eenheid wordt toegezegd aan een actie uitgevoerd door een staand leger. Enige opbrengsten aan de campagne worden eerlijk verdeeld onder de inzettende militaire eenheden.
- Mijnen: De militaire eenheid sluit zich aan bij een mijn om te werken en om grondstoffen te delven. Een deel van de opbrengsten wordt gegeven aan de mijn.
Een militaire eenheid produceert 2 koper, 1 obsidiaan of 1 enki chitine.
- Verzamelen: De militaire eenheid zet kamp op, en verzamelt kruiden uit de lokale omgeving.
Een militaire eenheid produceert 2 vlamtijn, 1 maanmos, 1 slangentong, 1 weduwe.
- Hout hakken: De militaire eenheid kapt bomen om bij een houtzagerij tot planken te laten zagen. Een deel van de opbrengsten wordt gegeven aan de houtzagerij.
Een militaire eenheid produceert 1 wenswilg en 2 maandoorn.
- Looien: De militaire eenheid jaagt dieren en verzamelt hun botten leer.
Een militaire eenheid produceert 2 stof, 1 mythisch leer, 1 monster bot.
- Werken: De militaire eenheid zet zich in om munten te verdienen voor de leider.
Een militaire eenheid produceert 3 domeinen en 6 kernen.

Vloot

Een vloot is een verzameling schepen die rondreizen over de wereld om goederen te verhandelen voor geld of andere goederen. Er zijn een aantal acties om uit te kiezen. Er kan uitsluitend 1 actie gekozen worden.

- Toezeggen: De vloot wordt toegezegd aan een actie uitgevoerd door een staande vloot.
- Handelen: De vloot handelt om grondstoffen en munten te verdienen.

In opbouw naar een evenement produceert een vloot een variatie aan grondstoffen. Je stelt deze zelf samen, door uit de onderstaande tabel uit iedere kolom 1 te kiezen. Eindresultaat = kolom A + kolom B + kolom C.

Kolom A	Kolom B	Kolom C
2 Amber	2 Monsterbot	1 Obsidiaan
2 Stof	2 Koper	1 Weltsilver
8 kernen	2 Mythisch Leer	1 Enki chitine
	2 Maandoorn	1 Wenswilg
	1 domein, 5 kernen	2 domeinen

Looierij

De looierij is de ideale plek om stof en bijzondere leren en andere voorwerpen die in pantser en kleding verwerkt word te vinden en te verkrijgen.

Jij hebt je eigen looierij en krijgt hieruit verschillende dingen die nuttig zijn voor stof en leerbewerking.

In opbouw naar een evenement produceert een Looierij 3 Stof, 2 mythisch leer, 1 monster bot.