



Vaardigheden

Vortex Adventures 2026

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	7
Vaardigheden	8
Vaardigheid punten (XP) verdienen en uitgeven	8
Basis vaardigheden	11
Algemene Vaardigheden	11
Ambidextrie (2 punten)	11
Lezen & schrijven (0 punten)	11
Runen Gebruiken (1 punt)	12
Runen Gewenning (1 punt)	12
Glyphs Gebruiken (1 punt)	12
Glyph Gewenning (1 punt)	12
Rekenen (0 punten)	12
Levenskracht A (1 punt)	13
Levenskracht B (2 punten)	13
Levenskracht C (3 punten)	13
Leermeester Expertise (1 punt)	13
Pantservaardigheden	14
Schilden (2 punten)	14
Harnas I (0 punten)	14
Harnas II (2 punten)	14
Harnas III (2 punten)	14
Harnas IV (2 punten)	15
Spreuken in bepantsering (2 punten)	15
Paladijn (1 punt)	16
Wapenvaardigheden	17
Kleine Wapens (0 punten)	17
Eenhandige Wapens (1 punt)	17
Tweehandige Wapens (1 punt)	17
Staf Wapens (1 punt)	17
Werp Wapens (1 punt)	17
Boogschieten (1 punt)	18
Vechtersvaardigheden	19
Doorzettingsvermogen (3 punten)	19
Kracht A (3 punten)	19
Taaiheid A (3 punten)	19
Leiderschap A (3 punten)	19

Bescherming A (3 punten)	20
Berserker A (3 punten)	20
Militaire training A (3 punten)	20
Heelmeestervaardigheden	21
Eerste hulp bij gevechten (2 punten)	22
Snelle behandeling (1 punt)	22
Slagveld operatie (2 punten)	22
Diagnostiek (2 punten)	23
Humorisch Patholoog (3 punten)	23
Bezoar specialist (3 punten)	24
Hypnotherapie (2 punten)	25
Schadelijke hypnose (4 punten)	25
Alchemistenvaardigheden	26
Kennis van kruiden (1 punt) Loresheet	27
Kruiden bewaren (2 punten)	28
Brouw Genezende Dranken A (2 punten) Loresheet	28
Brouw Kruiden Elixers A (2 punten) Loresheet	28
Brouw Magische Elixers A (2 punten) Loresheet	28
Brouw Hallucinerende Elixers A (2 punten) Loresheet	29
Brouw Giffen A (2 punten) Loresheet	29
Ambachtsvaardigheden	30
Meestersmid A (2 punten) Loresheet	31
Houtbewerker A (2 punten) Loresheet	31
Kleermaker A (2 punten) Loresheet	31
Boekbinder A (2 punten) Loresheet	31
Leerbewerker A (2 punten) Loresheet	32
Juwelier A (2 punten) Loresheet	32
Steenzetter A (2 punten) Loresheet	32
Magiëervaardigheden	33
Magiërspreuken A - Wit (4 punten)	33
Magiërspreuken A - Grijs (4 punten)	33
Magiërspreuken A - Zwart (4 punten)	34
Magiërspreuken B - Lucht (4 punten)	34
Magiërspreuken B - Metaal (4 punten)	34
Magiërspreuken B - Aarde (4 punten)	34
Magiërspreuken B - Water (4 punten)	34
Magiërspreuken B - Vuur (4 punten)	34
Magiërspreuken B - Hout (4 punten)	35
Paladijnvaardigheden	35

Paladijnspreuken A - (4 punten)	35
Paladijnspreuken B - (4 punten)	35
Priestervaardigheden	36
Priesterspreuken A - Reinheid (4 punten)	36
Priesterspreuken A - Toorn (4 punten)	36
Priesterspreuken A - Dood (4 punten)	37
Priesterspreuken B - Reinheid (4 punten)	37
Priesterspreuken B - Toorn (4 punten)	37
Priesterspreuken B - Dood (4 punten)	37
Priesterspreuken B - Geest (4 punten)	37
Priesterspreuken B - Natuur (4 punten)	37
Genezingsvaardigheden	38
Genezingsspreuken A (4 punten)	38
Genezingsspreuken B (4 punten)	38
Genezer van Giffen (4 punten)	39
Genezer van Ziekten (4 punten)	39
Genezer van Geest (4 punten)	39
Ritualistenvaardigheden	40
Elementair Ritualisme (1 punt)	40
Spiritueel Ritualisme (1 punt)	41
Extra Vaardigheden	42
Extra Heelmeestervaardigheden	42
Extra Wilskracht (1 punt)	42
Genees Andere Wezens (1 punt)	43
Combineer lichamen (2 punten)	43
Afscheidbaar gezwel (3 punten)	44
Creeër abominatie (3 punten)	45
Abomination condition:	45
Extra Alchemistenvaardigheden	46
Brouw Expertise (1 punt)	46
Brouw Genezende Dranken B (2 punten) Loresheet	46
Brouw Genezende Dranken C (2 punten) Loresheet	47
Brouw Kruiden Elixers B (2 punten) Loresheet	47
Brouw Kruiden Elixers C (2 punten) Loresheet	47
Brouw Magische Elixers B (2 punten) Loresheet	48
Brouw Magische Elixers C (2 punten) Loresheet	48
Brouw Hallucinerende Elixers B (2 punten) Loresheet	48
Brouw Hallucinerende Elixers C (2 punten) Loresheet	49
Brouw Giffen B (2 punten) Loresheet	49

Brouw Giffen C (2 punten) Loresheet	49
Extra Ambachtsvaardigheden	50
Ambachts Expertise (1 punt)	50
Meestersmid B (2 punten) Loresheet	50
Meestersmid C (2 punten) Loresheet	50
Houtbewerker B (2 punten) Loresheet	51
Houtbewerker C (2 punten) Loresheet	51
Kleermaker B (2 punten) Loresheet	51
Kleermaker C (2 punten) Loresheet	51
Boekbinder B (2 punten) Loresheet	52
Boekbinder C (2 punten) Loresheet	52
Leerbewerker B (2 punten) Loresheet	52
Leerbewerker C (2 punten) Loresheet	52
Juwelier B (2 punten) Loresheet	53
Juwelier C (2 punten) Loresheet	53
Steenzetter B (2 punten) Loresheet	53
Steenzetter C (2 punten) Loresheet	53
Extra Genezervaardigheden	54
Extra Genezingsmana (1 punt)	54
Genezingsspreuken C (4 punten)	54
Immuun voor Giffen (2 punten)	54
Immuun voor Ziekten (2 punten)	55
Immuun voor Geest Beïnvloedend A (4 punten)	55
Immuun voor Geest Beïnvloedend B (4 punten)	55
Extra Magiërvaardigheden	56
Extra Elementaire mana (1 punt)	56
Magiërspreuken C - Lucht (4 punten)	56
Magiërspreuken C - Metaal (4 punten)	56
Magiërspreuken C - Aarde (4 punten)	57
Magiërspreuken C - Water (4 punten)	57
Magiërspreuken C - Vuur (4 punten)	57
Magiërspreuken C - Hout (4 punten)	57
Magiërspreuken D - Vernietiging (2 punten)	57
Magiërspreuken D - Dominatie (2 punten)	57
Magiërspreuken D - Epidemie (2 punten)	58
Glyphs scroll Vervaardigen (1 punt) Loresheet	58
Glyphs Meesterschap (1 punt) Loresheet	59
Extra Priestervaardigheden	60
Extra Spirituele mana (1 punt)	60

Uitdrijving (1 punt)	60
Priesterspreuken C - Reinheid (4 punten)	61
Priesterspreuken C - Toorn (4 punten)	61
Priesterspreuken C - Dood (4 punten)	61
Priesterspreuken C - Geest (4 punten)	61
Priesterspreuken C - Natuur (4 punten)	61
Priesterspreuken D - Inwijden (2 punten)	61
Priesterspreuken D - Gebedsgenezing (2 punten)	62
Priesterspreuken D - Toorn van de Goden (2 punten)	62
Runen scroll Vervaardigen (1 punt) Loresheet	62
Runen Meesterschap (1 punt) Loresheet	63
Extra Ritualistenvaardigheden	64
Bloedwede (2 punten)	64
Groepsritueel Specialist(2 punten)	65
Puur Ritueel (2 punten)	65
Cirkel Vinden (1 punt)	66
Extra Vechtervaardigheden	67
Extra Wilskracht (1 punt)	67
Kracht B (3 punten)	67
Taaiheid B (3 punten)	67
Leiderschap B (3 punten)	68
Bescherming B (3 punten)	68
Berserker B (3 punten)	68
Militaire training B (3 punten)	68
Demonologie	69
Demonologist A (2 punten)	70
Demonologist B (4 punten)	70
Demonologist C (4 punten)	70
Druidisme	71
Levens Druidisme A - (2 punten)	72
Doods Druidisme A - (2 punten)	72
Druidisme B (4 punten)	72
Druidisme C (4 punten)	73
Necromantie	74
Necromancer A (2 punten)	75
Necromancer B (4 punten)	75
Necromancer C (4 punten)	75

Inleiding

Samen met het Algemeen Regelboekje en het Spreuken en Techniekenboekje vormt dit boekje de basis van het spelregelsysteem. In dit boekje staan alle vaardigheden bij elkaar. Dit boekje is verplichte kost voor iedereen die een personage speelt op een evenement van Vereniging Vortex Adventures, al is het raadzaam je vooral te concentreren op de eerste hoofdstukken en het hoofdstuk "Extra Vaardigheden" voor een andere keer te bewaren.

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

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

Ook als je geen personage speelt, raden we je aan om dit document aandachtig door te nemen. Je krijgt dan een goed idee van wat er mogelijk is binnen het spel en zult minder snel voor verrassingen komen te staan.

In dit boekje zal allereerst ingegaan worden op de algemene regels met betrekking tot vaardigheden. Hierna wordt stap voor stap de verschillende groepen vaardigheden behandeld.

Het is mogelijk dat je tijdens het spel iets tegenkomt wat niet in dit boekje staat. Dit is dan niet zozeer een vaardigheid, maar bijvoorbeeld ontstaan uit een power of een item. Het is dus mogelijk dat je geconfronteerd wordt met een vaardigheid waar je nog nooit van gehoord hebt.

Het spelsysteem is erop gericht dat een speler een spelleider zo weinig mogelijk om uitleg moet vragen voordat een speler juist kan reageren op het spel. Alle vaardigheden die resulteren in "offensieve" effecten en die daarmee kunnen zorgen voor een dergelijke situatie zijn voorzien van een of meer calls. De vaardigheid doet dan ook gewoon hetzelfde als de call uit het Algemeen Regelboekje. Bij alle overige vaardigheden is het zelden tot nooit een probleem om de gebruiker te vragen wat de vaardigheid doet. Die kan je dit vervolgens uitleggen.

Vaardigheden

Bij het creëren van een nieuw personage is het belangrijk dat je vaardigheden uitzoekt. Omdat niet iedereen alles kan, zijn hier regels voor. De vaardigheden bepalen binnen het spel wat je in bepaalde situaties wel of niet kan – dus door vaardigheden uit te kiezen bepaal je wat je personage kan.

Let op; dat de vaardigheden vaak een naam hebben van een professie zoals bijvoorbeeld “priester”, “houtbewerker” of “demonoloog”. Het bestaan van deze vaardigheden betekent niet dat je niet een personage kunt spelen met deze professie, zonder de vaardigheid aan te kopen. Zonder de vaardigheid is je personage slechts minder bedreven in speciale situaties.

Er zijn twee soorten vaardigheden: BASISVAARDIGHEDEN en EXTRA VAARDIGHEDEN. De eerste soort, basisvaardigheden, mag je altijd vrij uitkiezen. De tweede groep, extra vaardigheden, kun je alleen binnen het spel verkrijgen, door bij een leermeester in de leer te gaan.

Vaardigheid punten (XP) verdienen en uitgeven

Alle vaardigheden kosten punten (XP). Je hebt als beginnend personage 15 punten om te besteden aan de basisvaardigheden (niet de extra vaardigheden).

Het is niet verplicht alle 15 XP waarmee je begint te besteden. Van deze XP kun je er maximaal 3 bewaren om deze later alsnog te spenderen. Overige onbestede XP van deze eerste 15 vervallen.

Heeft je laatst gespeelde personage minstens een 1 dag spel meegemaakt, dan krijg je een bepaalde hoeveelheid XP om aan vaardigheden uit te geven. Indien je basisvaardigheden wilt aankopen op deze manier dan volstaat het om tijdens de uitcheck dit te noteren op je uitcheck envelop of mag je dit mailen tussen de evenementen door aan vainfobalie@gmail.com.

Het is niet verplicht om deze verkregen punten direct te besteden - je mag ook sparen en deze XP vervalt nooit.

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

Voor de overige evenementen (specials etc.) krijg je géén XP.

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

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

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

Het is naast de basisvaardigheden ook mogelijk om binnen het spel extra (speciale) vaardigheden te leren via een leermeester. Hiervoor is een leermeesterkaartje vereist, die bij de start van de training ingevuld wordt en ingeleverd wordt tijdens de uitcheck. Alle XP die je nog vrij hebt en die na afloop van evenementen verdient worden, worden eerst gebruikt om een vaardigheid die je aan het leren bent af te betalen. Zodra je de helft of meer XP in de vaardigheid hebt zitten kun je deze gaan gebruiken maar ontvang je nog geen extra energie van de vaardigheid. Aangezien het mogelijk is om de vaardigheid op deze manier eerder te gebruiken dan normaal kan het in sommige situaties nuttig zijn om een **basis**vaardigheid te leren van een leermeester, ondanks dat dat niet strikt gezien nodig is om aan de vaardigheid te komen.

Als je een extra vaardigheid meerdere keren wilt aankopen, is alleen bij de eerste keer dat je deze vaardigheid aankoopt een leermeester nodig. Verdere aankopen van deze vaardigheid werken hetzelfde als basisvaardigheden.

Je kunt maar één extra vaardigheid per evenement leren via een leermeester. Dit betekent dat je slechts één extra vaardigheid per evenement kunt afbetalen. Het is wel altijd mogelijk om met vrije XP één of meerdere basisvaardigheden per evenement te kopen. Wanneer je echter al in de leer bent, wordt je vrije XP automatisch uitgegeven aan de extra vaardigheid en kun je dus totdat de extra vaardigheid is afbetaald geen extra nieuwe basisvaardigheden aankopen.

Vaardigheden kunnen slechts 1x aangekocht / geleerd worden, tenzij expliciet bij de desbetreffende vaardigheid benoemd staat dat deze vaker aangekocht/geleerd kan worden.

Opzet van de beschrijving van elke vaardigheid:

<naam van de vaardigheid> <(kosten in punten)>

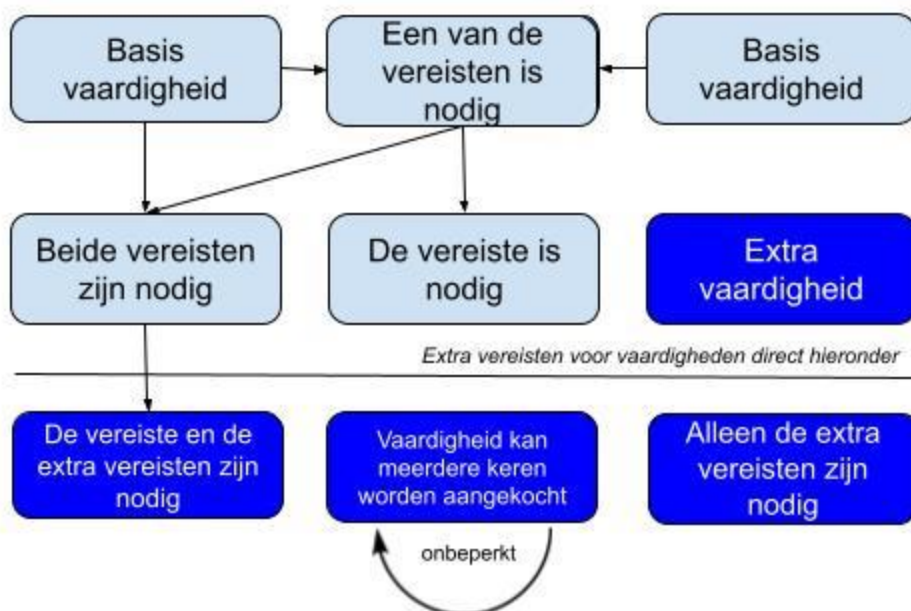
<(ENGELSE NAAM)>

<vereisten>

<omschrijving>

Bij elke vaardigheid staat onder de Nederlandse naam, tussen haakjes de Engelse naam vermeld.

Sommige vaardigheden kun je alleen nemen als je aan de vereisten hebt voldaan; dit staat dan expliciet als vereist vermeld. Dit kan bijvoorbeeld een andere vaardigheid zijn die je moet nemen, voordat je deze vaardigheid kan nemen. Je kunt ook aan deze vereisten voldoen met behulp van items en imbues, of op andere tijdelijke manieren. Maar als je de vereisten ooit kwijt raakt verlies je ook het gebruik van de vaardigheid waar je de vereisten voor nodig had. Aan sommige vereisten (zoals een leermeester voor alle extra vaardigheden) kan alleen worden voldaan als je deze binnen het spel hebt gerealiseerd.



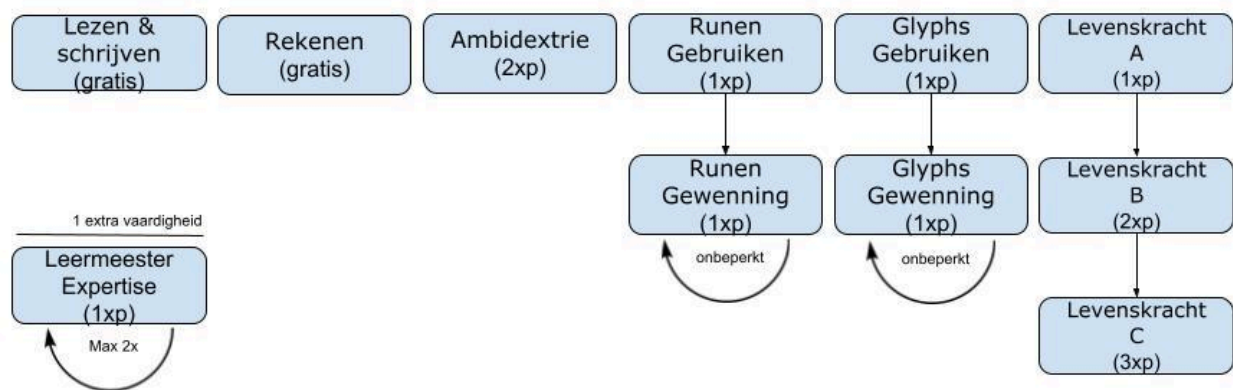
Basis vaardigheden

Basisvaardigheden zijn vaardigheden die je als beginnend personage meteen kunt nemen. Je hebt ze geleerd op je thuiswereld of later tussen de evenementen door. Je hebt voor geen van deze vaardigheden een leermeester nodig.

De basisvaardigheden zijn onderverdeeld in verschillende groepen. Dit zodat regels die voor de gehele groep vaardigheden van toepassing zijn niet bij iedere losse vaardigheid herhaald hoeven te worden. Ook maakt dit het makkelijker om vaardigheden terug te vinden.

Bij het creëren van een nieuw personage kun je dus punten besteden aan de volgende basisvaardigheden:

Algemene Vaardigheden



Ambidextrie (2 punten)

(AMBIDEXTERITY)

Deze vaardigheid geeft je de mogelijkheid om 2 wapens tegelijk te gebruiken - in elke hand 1. Tevens geeft dit de mogelijkheid om met slechts 1 vrije hand spreuken te gebruiken. Een tweehandig wapen mag tijdelijk in 1 hand genomen worden zolang je er niet mee slaat of blokt, om op die manier bijvoorbeeld een spreuk te doen met 1 hand.

Lezen & schrijven (0 punten)

(LITERACY)

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

Runen Gebruiken (1 punt)

(RUNE USE)

Je kunt runen lezen en scrolls beschreven met runen gebruiken. Van deze vaardigheid is een loresheet beschikbaar op de website.

Dit leert je ook runen imbues die op je eigen lichaam staan te lezen en gebruiken (personen met de "Runen Meesterschap" vaardigheid kunnen die op je lichaam plaatsen). Je lichaam heeft een maximale imbue cap van 20 voor runen imbues.

Runen Gewenning (1 punt)

(RUNE ATTUNEMENT)

Vereist: Rune use

De maximale imbue cap van je lichaam voor runen imbues wordt verhoogt met 20. *Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.*

Glyphs Gebruiken (1 punt)

(GLYPH USE)

Je kunt glyphs lezen en scrolls beschreven met glyphs gebruiken. Van deze vaardigheid is een loresheet beschikbaar op de website.

Dit leert je ook glyph imbues die op je eigen lichaam staan te lezen en gebruiken (personen met de "Glyph meesterschap" vaardigheid kunnen die op je lichaam plaatsen). Je lichaam heeft een maximale imbue cap van 20 voor glyph imbues.

Glyph Gewenning (1 punt)

(GLYPH ATTUNEMENT)

Vereist: Glyph use

De maximale imbue cap van je lichaam voor glyph weaves wordt verhoogt met 20. *Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.*

Rekenen (0 punten)

(NUMERACY)

Je kan rekenen.

Levenskracht A (1 punt)

(LIFEFORCE A)

Je hebt 2 hitpoints totaal

Levenskracht B (2 punten)

(LIFEFORCE B)

Vereist: Levenskracht A

Je hebt 3 hitpoints totaal

Levenskracht C (3 punten)

(LIFEFORCE C)

Vereist: Levenskracht B

Je hebt 4 hitpoints totaal

Leermeester Expertise (1 punt)

(Teaching Expertise)

Vereist: 1 extra vaardigheid

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

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

Wanneer je een leerling aanneemt moet dit bij de uitcheck gemeld worden. Dit doe je door de PLIN-CHIN van de leerling te vermelden en welke vaardigheid er aangeleerd wordt. Dit alles meld je op de teaching-card die ingeleverd wordt tijdens de uitcheck.

Deze vaardigheid kan tot 3 keer gekozen worden.

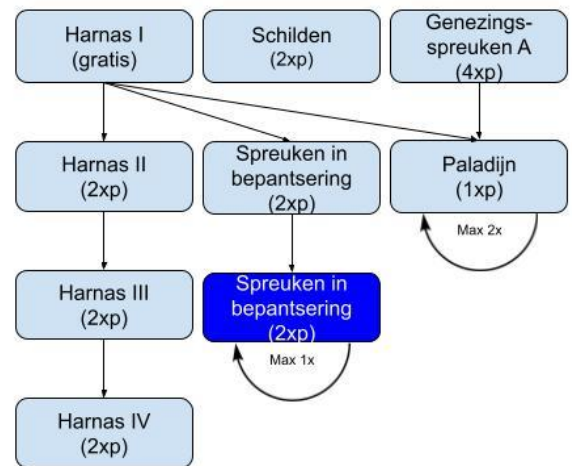
Pantservaardigheden

Zie het document "armourpoint kostuum eisen" voor de eisen waar je kostuum aan moet voldoen voor een bepaalde hoeveelheid armourpoints.

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

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

Let op: Je kunt echter nooit meer Extra Armour points verkrijgen dan dat je fysiek draagt.



Schilden (2 punten)

(SHIELDS USE)

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

Harnas I (0 punten)

(ARMOUR I)

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

Harnas II (2 punten)

(ARMOUR II)

Vereist: Harnas I

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

Als je onder je pantser nog een laag pantser draagt dat je minstens 1 extra armourpoint zou geven krijg je daarvoor in de plaats tweemaal per dag immuniteit voor strike. Roep de "NO EFFECT" call als je hier gebruik van maakt.

Harnas III (2 punten)

(ARMOUR III)

Vereist: Harnas II

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

Als je onder je pantser nog een laag pantser draagt dat je minstens 3 extra armourpoint zou geven krijg je daarvoor in de plaats tweemaal per dag resist tegen blast (slechts 1 schade in plaats van 3). Roep de "RESIST" call als je hier gebruik van maakt.

Harnas IV (2 punten)

(ARMOUR IV)

Vereist: Harnas III

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

Als je onder je pantser nog een laag pantser draagt dat je minstens 4 extra armourpoint zou geven krijg je daarvoor in de plaats tweemaal per dag resist tegen crush (slechts 1 schade in plaats van 5). Roep de "RESIST" call als je hier gebruik van maakt.

Spreuken in bepantsering (2 punten)

(ARMOUR CASTING)

Vereist: Harnas I

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

Om de bepantsering te kunnen dragen heb je ook de betreffende vaardigheid nodig! In onderstaande tabel zie je welk level spreuken je kan gebruiken met welke hoeveelheid pantser punten. Beschadigde pantser punten zit spreuken gebruik nog steeds in de weg.

Let op! Extra AP zit spreuken gebruiken nooit in de weg. Hier hoeft je dus geen rekening mee te houden.

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

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

Spreuken gedaan vanaf scrolls of met behulp van de "graveer spreuk" imbue, hebben geen last van pantser en mogen dus gedaan worden zonder deze vaardigheid, ongeacht hoeveel pantser iemand draagt.

Paladijn (1 punt)

(PALADIN)

Vereist:

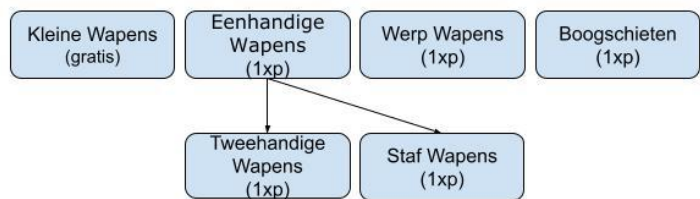
- *Genezingsspreuken A EN*
- *Harnas I*

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

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

Je kan deze vaardigheid 3 keer kopen. Per extra keer kun je 2 AP meer dragen en toch je genezing en paladijnspreuken blijven gebruiken.

Wapenvaardigheden



Kleine Wapens (0 punten)

(SMALL WEAPONS)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken met een maximum lengte van 45 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Eenhandige Wapens (1 punt)

(ONE-HANDED WEAPONS)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken dat langer is dan 45 cm, met een maximum lengte van 110 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Tweehandige Wapens (1 punt)

(TWO-HANDED WEAPONS)

Vereist: Eenhandige Wapens

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken dat langer is dan 110 cm, met een maximum lengte van 150 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Een tweehandig wapen MOET altijd met twee handen gehanteerd worden. Met hanteren wordt bedoeld blokken of slaan. Een wapen hoeft niet ten alle tijden met twee handen vastgehouden te worden en mag bijvoorbeeld tegen een schouder rusten zodat je handen vrij zijn.

Staf Wapens (1 punt)

(POLE ARMS)

Vereist: Eenhandige Wapens

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

Een wapen van langer dan 150 cm MOET altijd met twee handen gehanteerd worden. Waarbij tenminste één hand het **midden van het wapen** vast heeft. Met hanteren wordt bedoeld blokken of slaan. Een wapen hoeft niet ten alle tijden met twee handen vastgehouden te worden en mag bijvoorbeeld tegen een schouder rusten zodat je handen vrij zijn.

Werp Wapens (1 punt)

(THROWN WEAPONS)

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

Boogschieten (1 punt)

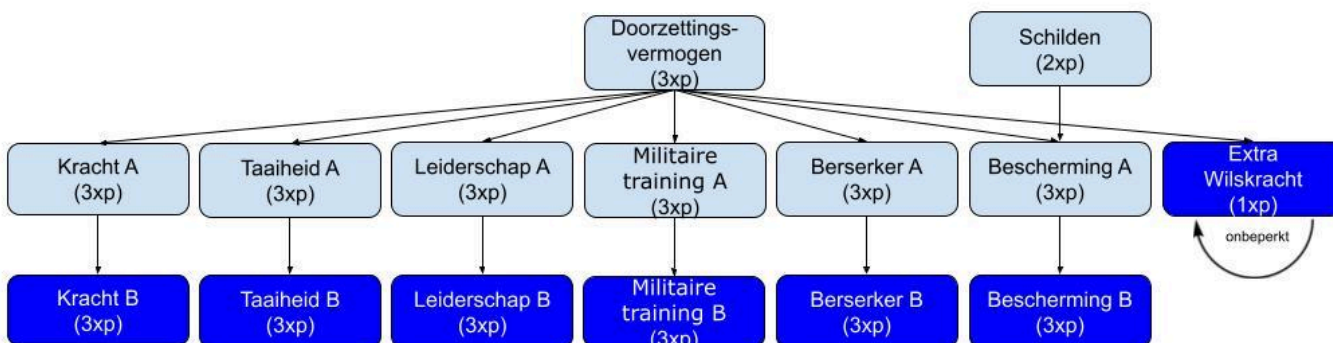
(ARCHERY)

Met deze vaardigheid mag je een boog of kruisboog gebruiken.

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

Een pijl doet 3 schade in plaats van de 1 schade die alle andere wapens standaard doen.

Vechtersvaardigheden



Doorzettingsvermogen (3 punten)

(PERSEVERANCE)

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

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

Kracht A (3 punten)

(STRENGTH A)

Vereist: Doorzettingsvermogen

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

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

Taaigheid A (3 punten)

(TOUGHNESS A)

Vereist: Doorzettingsvermogen

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

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

Leiderschap A (3 punten)

(LEADERSHIP A)

Vereist: Doorzettingsvermogen

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

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

Bescherming A (3 punten)

(PROTECTION A)

Vereist:

- *Doorzettingsvermogen EN*
- *Schilden*

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Block Spell en Withstand Freeze

Berserker A (3 punten)

(BERSERKER A)

Vereist: Doorzettingsvermogen

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Withstand Slow en Fearful Presence.

Militaire training A (3 punten)

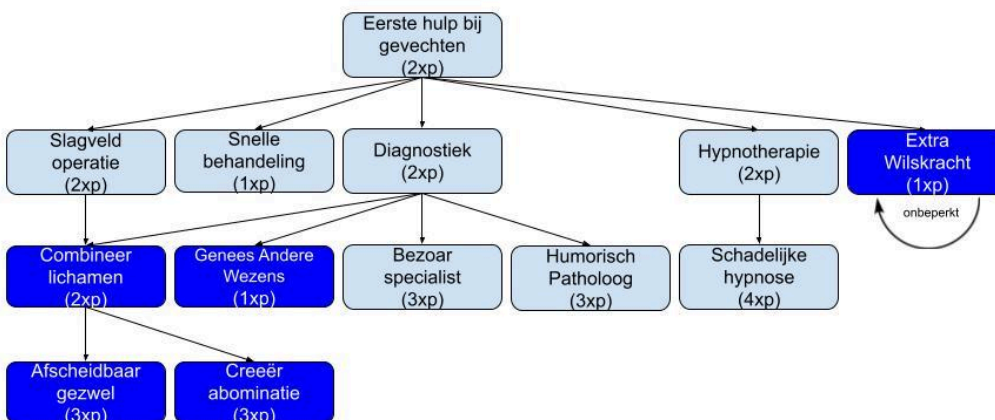
(MILITARY TRAINING A)

Vereist: Doorzettingsvermogen

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je hebt 1 hitpoint meer.

Heelmeestervaardigheden



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

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

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

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

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

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

Eerste hulp bij gevechten (2 punten)

(FIRST AID)

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

Maar je kunt 1 wilskracht spenderen om na 1 minuut **alle** hitpoints te genezen.

Deze vaardigheid werkt niet op personen met een FATAL!

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

Snelle behandeling (1 punt)

(QUICK AND DIRTY TREATMENT)

Vereist: Eerste hulp bij gevechten

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

Slagveld operatie (2 punten)

(BATTLEFIELD SURGERY)

Vereist: Eerste hulp bij gevechten

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

De grace period wordt tijdens de behandeling gestopt zodat de patiënt niet tijdens de behandeling sterft.

Voor deze vaardigheid zijn physreps vereist! Zoals een operatiekit en verbanden om de wond achteraf te verbinden. Hoe deze physrep er precies uitziet voor jouw personage mag je zelf invullen.

Diagnostiek (2 punten)

(DIAGNOSTICS)

Vereist: Eerste hulp bij gevechten

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

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

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

Humorisch Patholoog (3 punten)

(BALANCE HUMORS)

Vereist: Diagnostiek

Je krijgt 3 extra wilskracht per dag. Je bezit medicijnen en methoden om ziektes te bestrijden. De rest is hetzelfde als de Bezoar Specialist. De grace period wordt tijdens de behandeling gestopt zodat de patiënt niet tijdens de behandeling sterft. De behandeling geneest per 5 minuten 1 wond die door een ziekte is veroorzaakt of verwijdert 1 specifiek type ziekte die een effect veroorzaakt. De patiënt krijgt een willekeurige bijwerking die jij als humorisch patholoog beslist. Je mag niet twee maal dezelfde beslissing maken op 1 evenement. Als je alle 5 de bijwerkingen hebt gekozen dan begin je weer opnieuw:

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

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

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

Bezoar specialist (3 punten)

(BEZOARIST)

Vereist: Diagnostiek

Je krijgt 3 extra wilskracht per dag. Je bezit medicijnen en methoden om giften te bestrijden. De rest is hetzelfde als Humorisch Patholoog. De grace period wordt tijdens de behandeling gestopt zodat de patiënt niet tijdens de behandeling sterft. De behandeling geneest per 5 minuten 1 wonde die door een gif is veroorzaakt of verwijdert 1 specifiek type ziekte die een effect veroorzaakt. De patiënt krijgt een willekeurige bijwerking die jij als Bezoar Specialist beslist. Je mag niet tweemaal dezelfde beslissing maken op 1 evenement. Als je alle 5 de bijwerkingen hebt gekozen dan begin je weer opnieuw:

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

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

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

Hypnotherapie (2 punten)

(HYPNOTHERAPY)

Vereist: *Eerste hulp bij gevechten*

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

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

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

Anderzijds kan er in plaats van bovenstaande gekozen worden om de ontvanger van de hypnose de gehele dag immuun te maken tegen schadelijke hypnose.

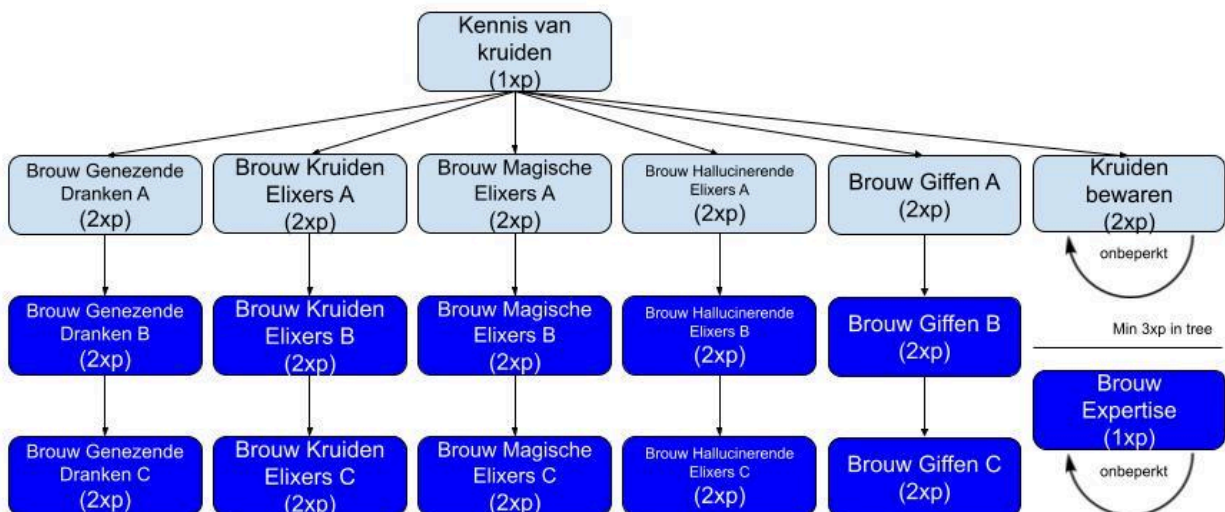
Schadelijke hypnose (4 punten)

(HARMFUL HYPNOTISM)

Vereist: *Hypnotherapie*

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

Alchemistenvaardigheden



Voor al deze vaardigheden waarmee je iets kunt brouwen geldt dat er een loresheet met meer informatie beschikbaar is op de website. Hier staan onder andere alle recepten op die bij de betreffende vaardigheid horen.

Bij het aankopen van dit soort vaardigheden krijg je van de infobalie blanco drankenkaartjes. De ingrediënten voor het drankje (bijv. de kruiden en inspiratie) kunnen hieraan vast geniet of geplakt worden met plakband. Hierdoor is er geen tussenkomst van spelleiding nodig om dranken en giffen te brouwen.

Voor het gebruik van de vaardigheden die drankjes en giffen maken heb je een laboratorium nodig. Hoe deze physrep er precies uitziet voor jouw personage mag je zelf invullen, maar je kunt bijvoorbeeld denken aan een snijplank, mortier en vijzel, erlenmeyers, lege flesjes en gevulde flesjes met allerlei ingrediënten.

Let op: Sommige spelers zijn geneigd om drankjes werkelijk OC op te drinken. Ontwijk het gebruik van onveilige stoffen als physreps voor drankjes of meldt expliciet dat het drankje niet OC opgedronken moet worden.

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

Naast inspiratie zijn er voor het brouwen ook nog kruiden nodig. Deze kruiden hebben OC de vorm van kleine groene papieren kaartjes waar op staat welk kruid het betreft.

Deze kruiden kunnen op verschillende manieren verzameld worden. Hieronder noemen we enkele van deze manieren.

- Op de vortex groeien veel magische kruiden. Deze kruiden worden gedurende het spel neergelegd door spelleiding en kunnen gevonden worden door personages met de "Kennis van kruiden" vaardigheid.
- Op sommige plekken kunnen kruiden gekocht worden bij handelaren.
- Sommige personages dragen kruiden bij zich, je kunt uitgeschakelde, stervende of dode personages altijd vragen of ze items bij zich dragen die jij vervolgens kunt stelen.
- Tot slot zijn er nog andere bronnen van kruiden te vinden in het spel zelf.

Kennis van kruiden (1 punt)

Loresheet

(HERB LORE)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag.

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

Ook krijg je aan het begin van het evenement een specifiek aantal lege kruiden kaartjes. Hiermee kun je specifieke kruiden vinden bij gelamineerde "kruiden patches". Instructies over hoe deze precies te gebruiken staan op deze gelamineerde papieren.

Je kunt met deze vaardigheid ook andere alchemisten helpen brouwsels maken, dit kost jou 2 inspiratie en heeft als effect dat het te maken drankje voor de brouwer 1 inspiratie minder kost om te brouwen.

Kruiden bewaren (2 punten)

(PRESERVE HERBS)

Vereist: Kennis van kruiden

Je kunt kruiden geschikt maken om te bewaren, ook wel conserveren genoemd. Hierdoor kunnen deze kruiden maximaal 1 jaar en 1 dag bewaard worden. Je kunt 3 kruiden per dag of één drankje per dag (hierbij zijn potions die energie teruggeven uitgesloten) op deze wijze behandelen. Na het behandelen van het kruid of potion vul je een leeg KRUIDEN BEWAREN- of POTION BEWAREN-kaartje in. Je bevestigt de kruiden kaartjes aan dit ingevulde kaartje.

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen. (Waarbij je per keer 3 kruiden/dag of 1 drankje/dag meer kunt bewaren)

Brouw Genezende Dranken A (2 punten)

Loresheet

(BREW HEALING POTIONS A)

Vereist: Kennis van kruiden

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis genezende drankjes brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Je krijgt toegang tot de recepten: "Heal scrape potion", "Heal wound potion", "Minor potion of heal crippling wound", "Bleed salve" en "Heal crippling wound potion", "Heal hangover".

Brouw Kruiden Elixers A (2 punten)

Loresheet

(BREW HERBAL ELIXIRS A)

Vereist: Kennis van kruiden

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis kruiden elixers brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Je krijgt toegang tot de recepten "Martial skill potion", "Minor potion of strengthen will", "Minor potion of focus", "Retreat potion", "Minor potion of strengthen body" en "Confidence potion".

Brouw Magische Elixers A (2 punten)

Loresheet

(BREW MAGICAL ELIXIRS A)

Vereist: Kennis van kruiden

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis magische elixers brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Je krijgt toegang tot de recepten "Fire breath potion", "Minor potion of divine connection", "Minor potion of magic veins", "Minor potion of divine inspiration", "Minor potion of inspiration of the magi" en "Magical hair dye".

Brouw Hallucinerende Elixers A (2 punten)

Loresheet

(BREW HALLUCINOGENS A)

Vereist: Kennis van kruiden

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis hallucinerende elixers brouwen. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Je krijgt toegang tot de recepten "Smell of confusion", "Minor fever potion", "Vision of the soul", "Vision of symbols", "Visions of the lifted veil" en "Relive potion".

Brouw Giffen A (2 punten)

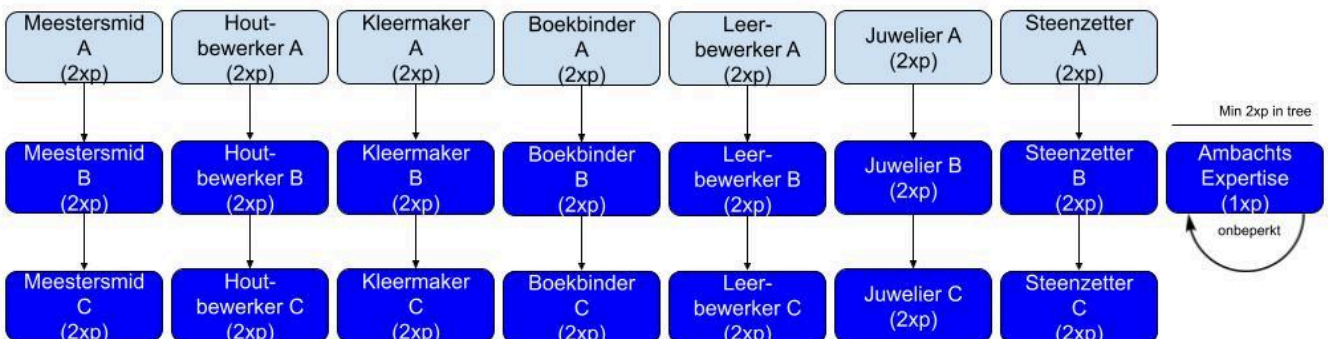
Loresheet

(BREW POISON A)

Vereist: Kennis van kruiden

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt basis giffen brouwen. Giffen die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Je krijgt toegang tot de recepten "Minor venom", "Minor weapon oil", "Fright venom", "Sleep poison", "Muscle lock poison" en "Abortion poison".

Ambachtsvaardigheden



De ambachtsvaardigheden zijn verdeeld in 3 niveaus:

Iedereen kan starten als beginnend ambachtsbeoefenaar.

Er is ook een Niveau B en Niveau C vaardigheid voor elk ambacht, deze staan bij de extra vaardigheden en kun je dus niet mee starten.

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

Ambachtslieden ontvangen Inspiratie vanuit hun ambachtsvaardigheden.

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

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

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

Rune- en Glyphmeesters kunnen meesterwerk voorwerpen imbuen met hun mana. Hiervoor kent elk Meesterwerkvoorwerp een mana capaciteit (Imbue cap).

De Imbue cap is een waarde op een meesterstuk dat bepaald hoeveel mana er maximaal mag worden uitgegeven om het voorwerp te imbuen via een ritueel, Runen meesterschap of Glyph meesterschap en is in grote mate afhankelijk van de componenten die in het voorwerp verwerkt zijn. Deze Imbue cap wordt berekend door de imbue cap van alle componenten (en van de eventuele extra inspiratie) bij elkaar op te tellen.

Meestersmid A (2 punten)

[Loresheet](#)

(MASTERSMITH A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Metal verwerkt. Elke 2 Mythical Metal in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Metal geeft het voorwerp 2 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Lvl 1 Wetsteen te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Houtbewerker A (2 punten)

[Loresheet](#)

(CARPENTER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Wood verwerkt. Elke 2 Mythical Wood in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Wood geeft het voorwerp 2 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Totem van de Wolf te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Kleermaker A (2 punten)

[Loresheet](#)

(TAILOR A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Cloth verwerkt. Elke 2 Mythical Cloth in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Cloth geeft het voorwerp 2 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om Hoog kwaliteit Verband te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Boekbinder A (2 punten)

[Loresheet](#)

(BOOKBINDER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Paper verwerkt. Elke 2 Mythical Paper in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Paper geeft het voorwerp 2 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om Scrollpapier te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Leerbewerker A (2 punten)

[Loresheet](#)

(LEATHERWORKER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Leather verwerkt. Elke 2 Mythical Leather in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Leather geeft het voorwerp 2 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Pantser Reparatie Set te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Juwelier A (2 punten)

[Loresheet](#)

(JEWELER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Copper Ingots verwerkt. Elke 2 Copper Ingots in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Copper Ingots geeft het voorwerp 1 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Vriendschaps Geschenk te maken. Zie de loresheet voor meer details.

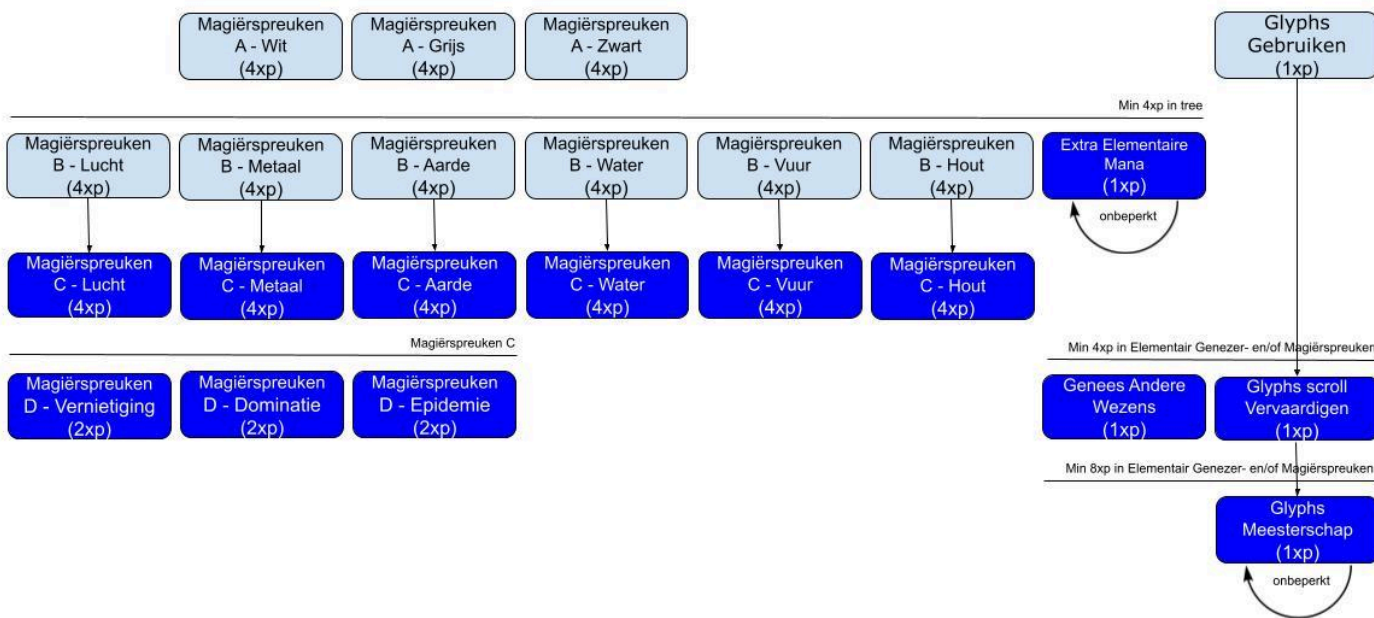
Steenzetter A (2 punten)

[Loresheet](#)

(GEMSETTER A)

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Quartz verwerkt. Elke Quartz in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Quartz geeft het voorwerp 3 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Troebel Verdedigingsamulet te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Magiërvaardigheden



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

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

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

Magiërspreuken A - Wit (4 punten)

(MAGE SPELLS A - WHITE)

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Detect Magic, Ray of Confusion, Dazzling Strike, Break Impurity en Counter Spell.

Magiërspreuken A - Grijs (4 punten)

(MAGE SPELLS A - GRAY)

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

Magiërspreuken A - Zwart (4 punten)

(MAGE SPELLS A - BLACK)

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

Magiërspreuken B - Lucht (4 punten)

(MAGE SPELLS B - AIR)

Vereist: 1 van de drie Magiërspreuken A vaardigheden.

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

Magiërspreuken B - Metaal (4 punten)

(MAGE SPELLS B - METAL)

Vereist: 1 van de drie Magiërspreuken A vaardigheden.

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

Magiërspreuken B - Aarde (4 punten)

(MAGE SPELLS B - EARTH)

Vereist: 1 van de drie Magiërspreuken A vaardigheden.

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

Magiërspreuken B - Water (4 punten)

(MAGE SPELLS B - WATER)

Vereist: 1 van de drie Magiërspreuken A vaardigheden.

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

Magiërspreuken B - Vuur (4 punten)

(MAGE SPELLS B - FIRE)

Vereist: 1 van de drie Magiërspreuken A vaardigheden.

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

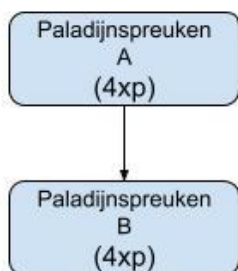
Magiërspreuken B - Hout (4 punten)

(MAGE SPELLS B - WOOD)

Vereist: 1 van de drie Magiërspreuken A vaardigheden.

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

Paladijnvvaardigheden



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

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

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

De Paladijnspreuken worden verder uitgelegd in het Spreuken en Techniekenboekje.

Paladijnspreuken A - (4 punten)

(PALADIN SPELLS A)

Vereist: Paladijn

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

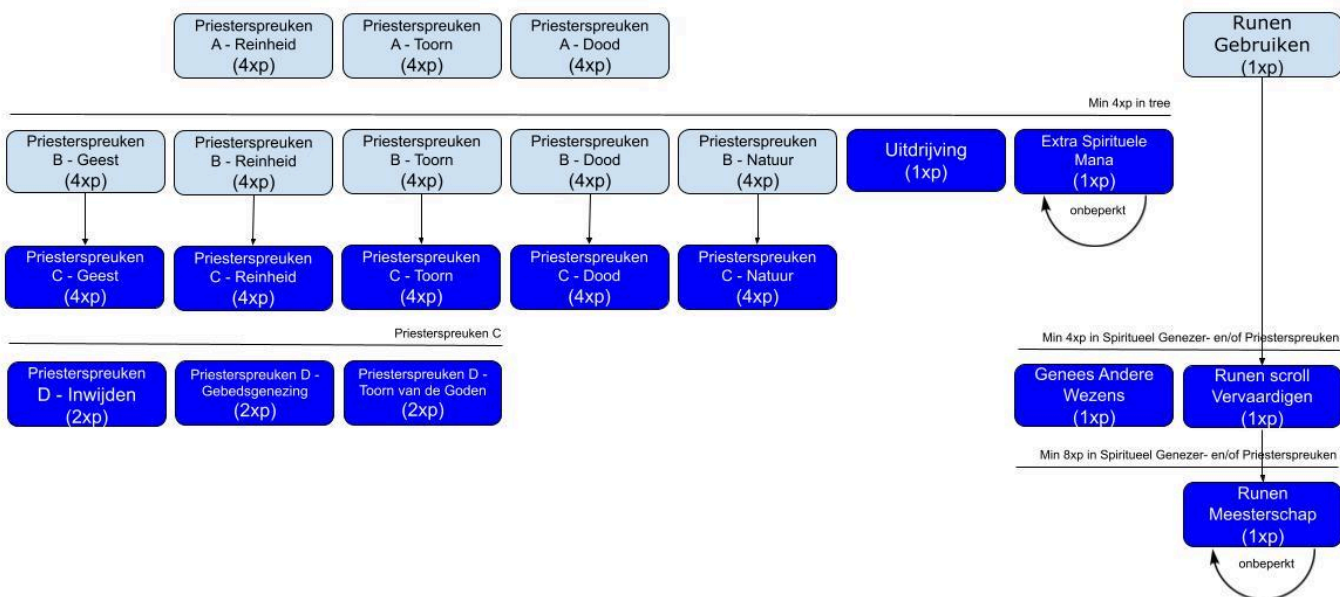
Paladijnspreuken B - (4 punten)

(PALADIN SPELLS B)

Vereist: Paladijnspreuken A

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

Priestervaardigheden



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

De priesterspreuken worden verder uitgelegd in het SPREUKENBOEKJE.

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

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

Priesterspreuken A - Reinheid (4 punten)

(PRIEST SPELLS A - PURITY)

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Endure Poison, Minor Reinforcement, Break Impurity, Counter Spell en Detect Spiritual influence.

Priesterspreuken A - Toorn (4 punten)

(PRIEST SPELLS A - WRATH)

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Endure Disease, Instill Fear, Minor Disease, Crave en Shattering Touch.

Priesterspreuken A - Dood (4 punten)

(PRIEST SPELLS A - DEATH)

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

Priesterspreuken B - Reinheid (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - PURITY)

Vereist: 1 van de drie Priesterspreuken A vaardigheden.

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

Priesterspreuken B - Toorn (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - WRATH)

Vereist: 1 van de drie Priesterspreuken A vaardigheden.

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

Priesterspreuken B - Dood (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - DEATH)

Vereist: 1 van de drie Priesterspreuken A vaardigheden.

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

Priesterspreuken B - Geest (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - MIND)

Vereist: 1 van de drie Priesterspreuken A vaardigheden.

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

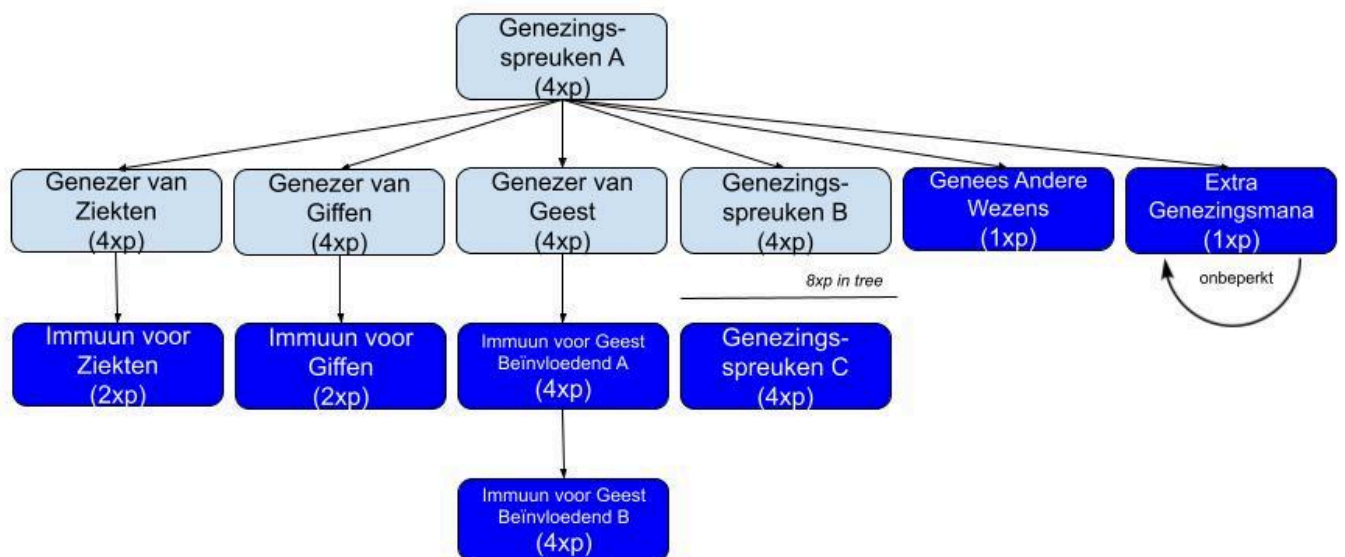
Priesterspreuken B - Natuur (4 punten)

(PRIEST SPELLS B - NATURE)

Vereist: 1 van de drie Priesterspreuken A vaardigheden.

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

Genezingsvaardigheden



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

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

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

Genezings-spreuken A (4 punten)

(HEALING SPELLS A)

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

Genezings-spreuken B (4 punten)

(HEALING SPELLS B)

Vereist: Genezings-spreuken A

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

Genezer van Giffen (4 punten)

(POISON HEALER)

Vereist: Genezingsspreuken A

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

Genezer van Ziekten (4 punten)

(DISEASE HEALER)

Vereist: Genezingsspreuken A

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

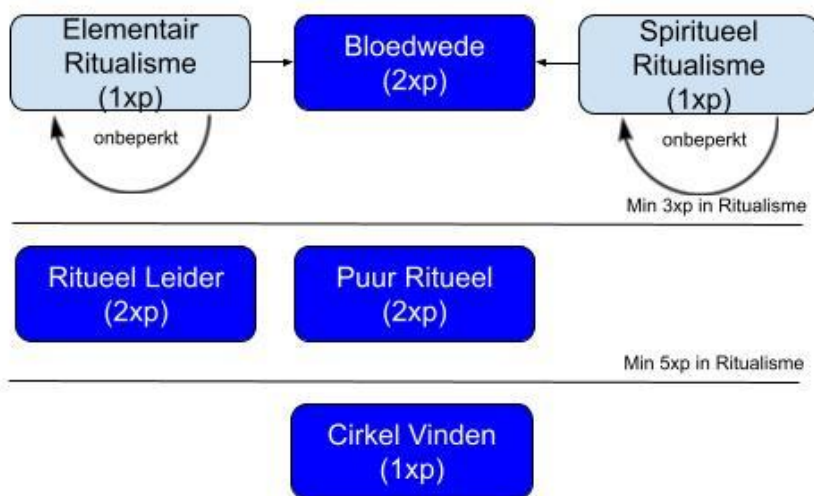
Genezer van Geest (4 punten)

(MIND HEALER)

Vereist: Genezingsspreuken A

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

Ritualistenvaardigheden



Zie het basis spelregelsboekje voor meer informatie over rituelen.

Elementair Ritualisme (1 punt)

(ELEMENTAL RITUALISM)

Met deze vaardigheid kun je rituelen uitvoeren.

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

Je krijgt 2 elementaire rituele mana per dag.

Je mag in een ritueel 1 van je eigen niet-rituele energie gebruiken per 2 rituele energie die je gebruikt. Deze telt dan als 1 elementaire rituele mana. Het is toegestaan om energie van resterende dagen van het evenement te gebruiken in je ritueel.

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

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

Spiritueel Ritualisme (1 punt)

(SPIRITUAL RITUALISM)

Met deze vaardigheid kun je rituelen uitvoeren.

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

Je krijgt 2 spirituele rituele mana per dag.

Je mag in een ritueel 1 van je eigen niet-rituele energie gebruiken per 2 rituele energie die je gebruikt. Deze telt dan als 1 spiritueel rituele mana. Het is toegestaan om energie van resterende dagen van het evenement te gebruiken in je ritueel.

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

Het combineren van elementaire en spirituele mana is toegestaan in een ritueel. *Deze vaardigheid kan je meerdere malen kopen.*

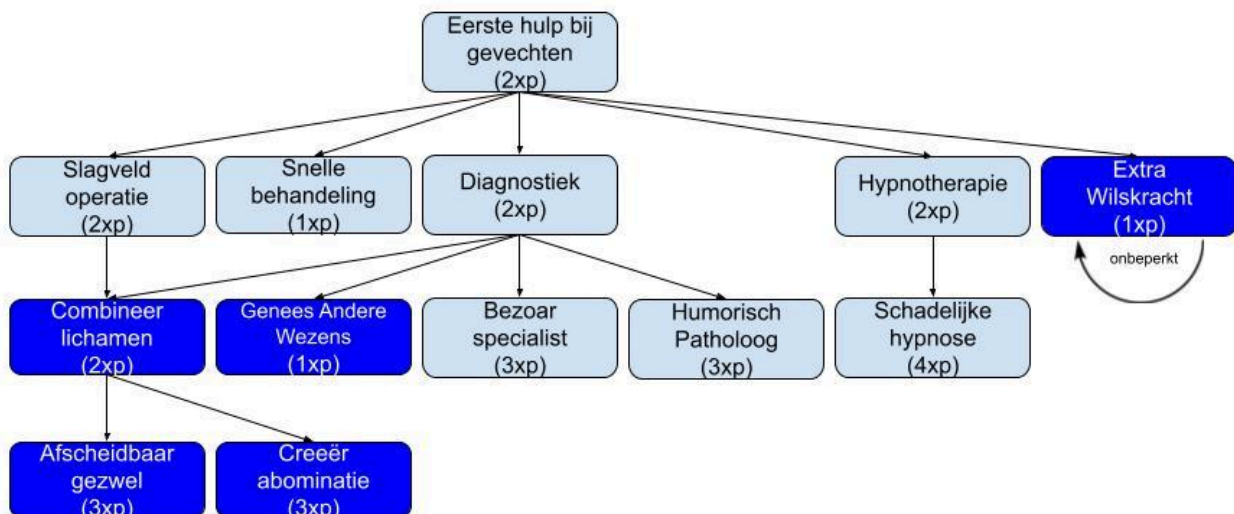
Extra Vaardigheden

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

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

Je kunt deze extra vaardigheden niet nemen als beginnend personage.

Extra Heelmeestervaardigheden



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

Extra Wilskracht (1 punt)

(EXTRA WILLPOWER)

Vereist:

- Doorzettingsvermogen OF
- Eerste hulp bij gevechten

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

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Genees Andere Wezens (1 punt)

(HEAL OTHER BEINGS)

Vereist:

1 van deze 4 vaardigheden:

- Genezer A
- Diagnostiek
- Priester A
- Magier A

Je kunt 'Andere wezens' (OTHER BEINGS) genezen met je heelmeester of genezingsvaardigheden. Dit zijn wezens zoals Servitars, Spirits, Elementals, Ondoden, etc. Een personage die een ander wezen is heeft altijd een condition waar dit expliciet op staat. Deze wezens zijn meestal zonder deze vaardigheid niet te genezen. Ook potions, items en scrolls kunnen deze wezens niet genezen zonder dat ze dit expliciet melden.

Een genezer met deze vaardigheid kan met het uitvoeren van een DISCERN-spreuk, of de diagnostiek vaardigheid vaststellen of de ontvanger een OTHER BEING is. DISCERN-spreuken zijn Discern Wounds, Discern Diseases, Discern Afflictions en Discern Poisons.

Een caster kan het wezen vervolgens genezen door zijn reguliere incantatie aan te passen en ergens in het tweede deel van de incantatie de woorden 'other being' te stoppen. Met deze aangepaste incantatie kan een niet-'other being' niet genezen worden.

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

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

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

Combineer lichamen (2 punten)

(COMBINE BODIES)

Vereist:

- Slagveld operatie EN
- Diagnostiek.

Je krijgt 2 extra wilskracht per dag. Je kunt bij een ander persoon opereren gedurende een operatie van 5 minuten. Tijdens de operatie combineer je tijdelijk extra lichaamsdelen of reserve orgaan van een lijk met de patiënt. Dit resulteert er in dat de patiënt voor de rest van de dag 2 extra hitpoints heeft, 2 energie naar keuze verliest elke keer dat de patiënt uitgeschakeld (dus op 0 HP) raakt en onmiddellijk sterft als deze uitgeschakeld raakt zonder energie.

De patiënt verliest slechts 1 energie als de patiënt uitgeschakeld wordt als de heelmeester er voor kiest om 3 wilskracht uit te geven gedurende de operatie. (let op dat extra hitpoints niet stacken met bijvoorbeeld extra hitpoints van spreuken)

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

Afscheidbaar gezwel (3 punten)

(DETACHABLE GROWTH)

Vereist: *Combineer lichamen.*

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

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

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

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

Creeër abominatie (3 punten)

(Create abomination)

Vereist: *Combineer lichamen*.

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

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

Abomination condition:

De patiënt heeft 2 extra hitpoints.

De patiënt verliest 2 energie naar keuze elke keer dat de patiënt uitgeschakeld (dus op 0 HP) raakt en sterft als deze uitgeschakeld raakt zonder energie.

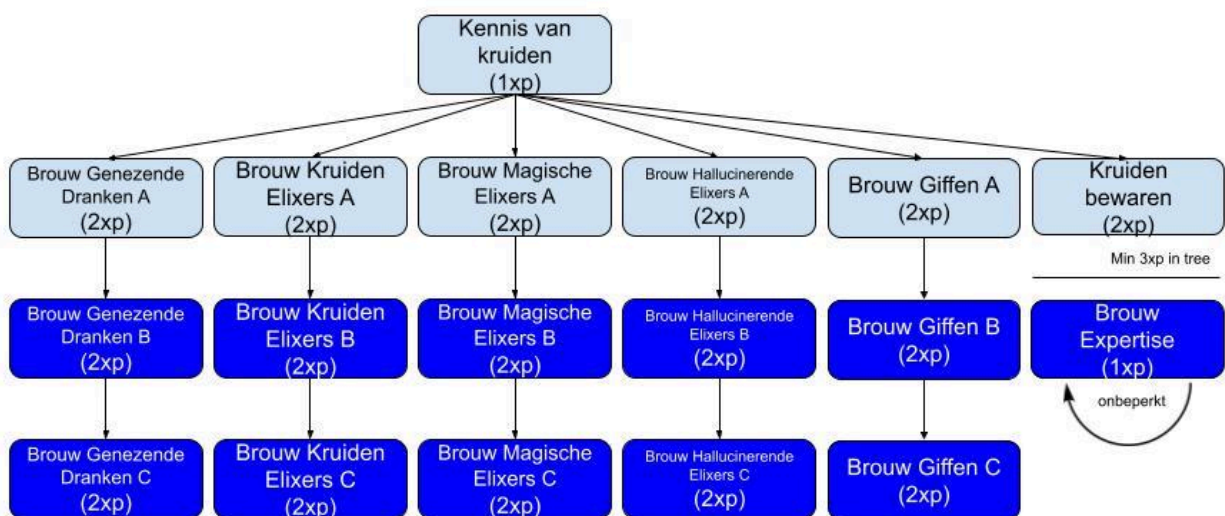
De patiënt heeft een afscheidbaar gezwel dat na gebruik terug groeit na 5 minuten.

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

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

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

Extra Alchemistenvaardigheden



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

Brouw Expertise (1 punt)

(BREW Expertise)

Vereist: 3 punten in Alchemisten Vaardigheden

Je krijgt 2 extra Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om met je vaardigheden meer drankjes te kunnen brouwen. Je krijgt geen toegang tot extra recepten.

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Brouw Genezende Dranken B (2 punten)

Loresheet

(BREW HEALING POTIONS B)

Vereist: Brouw Genezende Dranken A

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale genezende drankjes te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Heal deadly wound potion", "Cure weak disease potion", "Cure disease potion", "Courage potion", "Wakeful potion" en "Cure heartache".

Brouw Genezende Dranken C (2 punten)

Loresheet

(BREW HEALING POTIONS C)

Vereist: Brouw Genezende Dranken B

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde genezende drankjes te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten "Heal all wounds potion", "Cure strong disease potion", "Muscle control potion", "Concentration potion", "Reroute blood potion" en "Cure amnesia".

Brouw Kruiden Elixers B (2 punten)

Loresheet

(BREW HERBAL ELIXIRS B)

Vereist: Brouw Kruiden Elixers A

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale kruiden elixers te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Healing spit", "Strengthen body potion", "Long lasting strengthen body", "Strengthen will potion", "Focus potion" en "Empathy potion".

Brouw Kruiden Elixers C (2 punten)

Loresheet

(BREW HERBAL ELIXIRS C)

Vereist: Brouw Kruiden Elixers B

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde kruiden elixers te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Healing blood", "Major strengthen body potion", "Anti-magic skin oil", "Major strengthen will potion", "Major focus potion" en "Happyness drink".

Brouw Magische Elixers B (2 punten)

Loresheet

(BREW MAGICAL ELIXIRS B)

Vereist: Brouw Magische Elixers A

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale magische elixers te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drinkjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Magical inspiration potion", "Potion of divine connection", "Potion of magic veins", "Divine inspiration potion", "Inspiration of the magi potion" en "Magical skin dye".

Brouw Magische Elixers C (2 punten)

Loresheet

(BREW MAGICAL ELIXIRS C)

Vereist: Brouw Magische Elixers B

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde magische elixers te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drinkjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Major magical inspiration potion", "Major potion of divine connection", "Major potion of magic veins", "Major divine inspiration potion", "Major inspiration of the magi potion" en "Mirror personality potion".

Brouw Hallucinerende Elixers B (2 punten)

Loresheet

(BREW HALLUCINOGENS B)

Vereist: Brouw Hallucinerende Elixers A

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale hallucinerende elixers te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drinkjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Fever potion", "Visions of glowing symbols", "Visions of magic", "Visions of numen", "Visions of the past" en "Relive other potion".

Brouw Hallucinerende Elixers C (2 punten)

[Loresheet](#)

(BREW HALLUCINOGENS C)

Vereist: Brouw Hallucinerende Elixers B

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde hallucinerende elixers te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Drankjes die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Major fever potion", "Visions of death", "Visions of the zeitgeist", "Visions of present", "Future visions" en "Be other potion".

Brouw Giffen B (2 punten)

[Loresheet](#)

(BREW POISON B)

Vereist: Brouw Giffen A

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale giffen te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Giffen die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Venom", "Weapon oil", "Mute venom", "Muscle lock venom", "Agonizing poison" en "Sorrow drink".

Brouw Giffen C (2 punten)

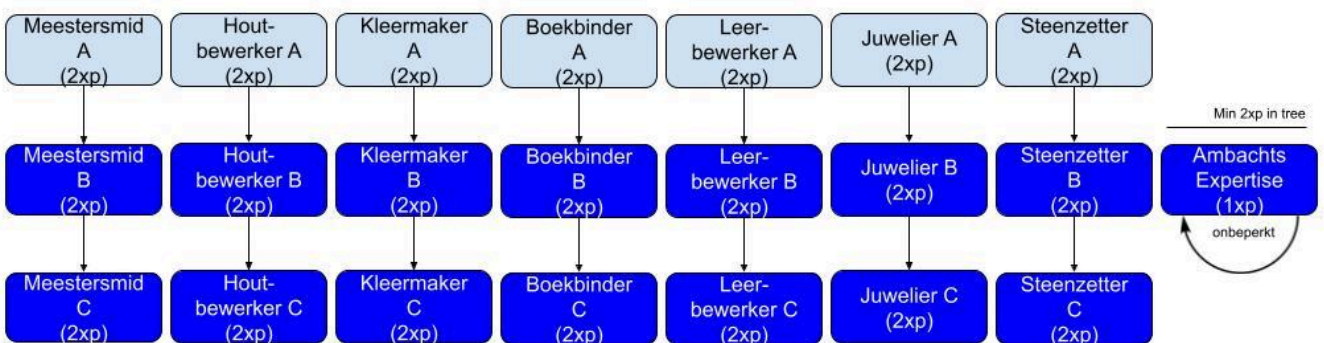
[Loresheet](#)

(BREW POISON C)

Vereist: Brouw Giffen B

Je krijgt 3 Inspiratie per dag. Je hebt geleerd om de lokale geavanceerde giffen te brouwen die niet op jouw thuiswereld bekend zijn. Giffen die op deze wijze gemaakt zijn, blijven 1 week houdbaar tenzij een specifiek ingrediënt toegevoegd wordt. Voor het gebruik van deze vaardigheid heb je een laboratorium nodig. Je krijgt toegang tot de recepten: "Batch of venom", "Major weapon oil", "Confuse venom", "Fatal venom", "Fatal poison" en "Drink of willed death".

Extra Ambachtsvaardigheden



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

Ambachts Expertise (1 punt)

(Artificer's Expertise)

Vereist: 2 punten in Ambachtsvaardigheden

Je krijgt 2 extra Inspiratie per dag.

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Meestersmid B (2 punten)

[Loresheet](#)

(MASTERSMITH B)

Vereist: Meestersmid A

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Steel verwerkt. Elke Mythical Steel in een voorwerp verwerken kost 2 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Steel geeft het voorwerp 7 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Lvl 2 Wetsteen te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Meestersmid C (2 punten)

[Loresheet](#)

(MASTERSMITH C)

Vereist: Meestersmid B

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Mithril verwerkt. Elke Mythical Mithril in een voorwerp verwerken kost 7 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Mithril geeft het voorwerp 27 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid

geeft je ook de mogelijkheid om een Lvl 3 Wetsteen te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Houtbewerker B (2 punten)

[Loresheet](#)

(CARPENTER B)

Vereist: Houtbewerker A

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Ebony verwerkt. Elke Mythical Ebony in een voorwerp verwerken kost 2 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Ebony geeft het voorwerp 7 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Totem van de Uil te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Houtbewerker C (2 punten)

[Loresheet](#)

(CARPENTER C)

Vereist: Houtbewerker B

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Worldtree Sapling verwerkt. Elke Mythical Worldtree Sapling in een voorwerp verwerken kost 7 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Worldtree Sapling geeft het voorwerp 27 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Totem van de Stier te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Kleermaker B (2 punten)

[Loresheet](#)

(TAILOR B)

Vereist: Kleermaker A

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Velvet verwerkt. Elke Mythical Velvet in een voorwerp verwerken kost 2 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Velvet geeft het voorwerp 7 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Vlag van de Groep te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Kleermaker C (2 punten)

[Loresheet](#)

(TAILOR C)

Vereist: Kleermaker B

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Spidersilk verwerkt. Elke Mythical Spidersilk in een voorwerp verwerken kost 7 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Spidersilk geeft het voorwerp 27 hogere imbue capaciteit. Deze

vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Banier van de Groep te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Boekbinder B (2 punten)

[Loresheet](#)

(BOOKBINDER B)

Vereist: Boekbinder A

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Vellum verwerkt. Elke Mythical Vellum in een voorwerp verwerken kost 2 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Vellum geeft het voorwerp 7 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Leeg Vaardigheid Onderzoek Boek te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Boekbinder C (2 punten)

[Loresheet](#)

(BOOKBINDER C)

Vereist: Boekbinder B

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Griffinskin Vellum verwerkt. Elke Mythical Griffinskin Vellum in een voorwerp verwerken kost 7 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Griffinskin Vellum geeft het voorwerp 27 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Boek der Ervaringen te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Leerbewerker B (2 punten)

[Loresheet](#)

(LEATHERWORKER B)

Vereist: Leerbewerker A

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Scale verwerkt. Elke Mythical Scale in een voorwerp verwerken kost 2 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Scale geeft het voorwerp 7 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Pantser Versterking te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Leerbewerker C (2 punten)

[Loresheet](#)

(LEATHERWORKER C)

Vereist: Leerbewerker B

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Mythical Dragonscale verwerkt. Elke Mythical Dragonscale in een voorwerp verwerken kost 7 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Mythical Dragonscale geeft het voorwerp 27 hogere imbue capaciteit. Deze

vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Zware Pantser Versterking te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Juwelier B (2 punten)

[Loresheet](#)

(JEWELER B)

Vereist: Juwelier A

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Silver Ingots verwerkt. Elke 2 Silver Ingots in een voorwerp verwerken kost 3 inspiratie (of 2 inspiratie voor 1 Silver ingot). Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Silver Ingots geeft het voorwerp 4 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Alliantie Juweel te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Juwelier C (2 punten)

[Loresheet](#)

(JEWELER C)

Vereist: Juwelier B

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin golden Ingots verwerkt. Elke 2 golden Ingots in een voorwerp verwerken kost 7 inspiratie (of 4 inspiratie voor 1 golden ingot). Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke gold Ingots geeft het voorwerp 16 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Huwelijks Juweel te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Steenzetter B (2 punten)

[Loresheet](#)

(GEMSETTER B)

Vereist: Steenzetter A

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Gems verwerkt. Elke Gem in een voorwerp verwerken kost 1 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Gem geeft het voorwerp 5 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid geeft je ook de mogelijkheid om een Verdedigingsamulet te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Steenzetter C (2 punten)

[Loresheet](#)

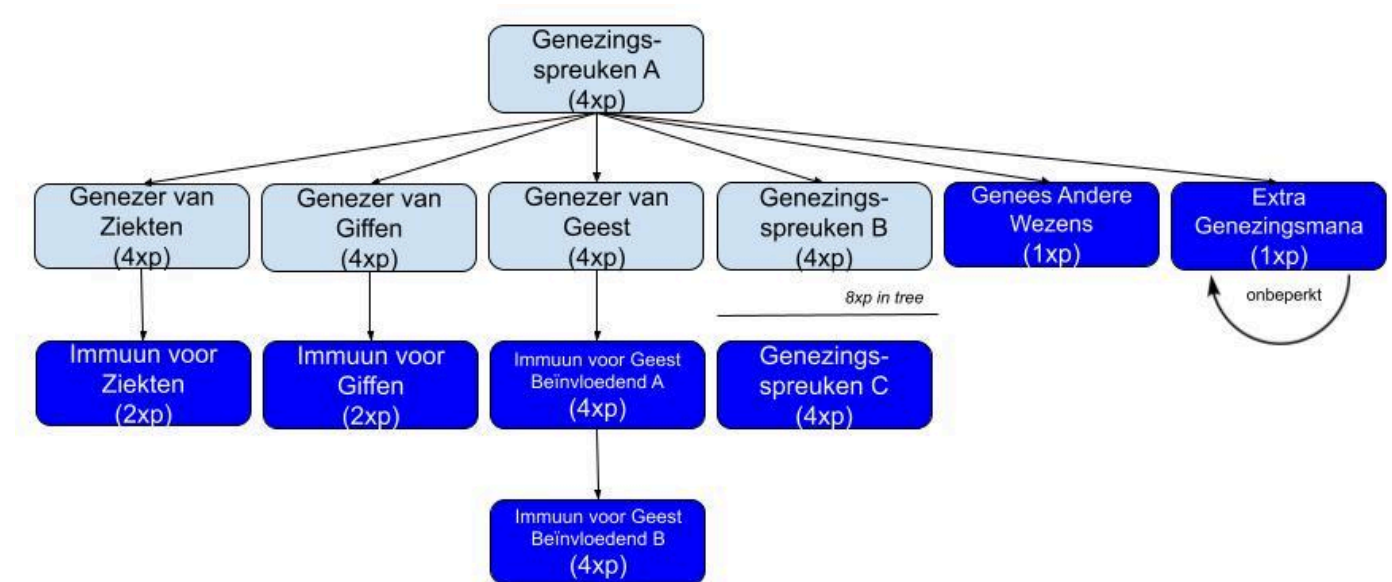
(GEMSETTER C)

Vereist: Steenzetter B

Je krijgt 2 Inspiratie per dag. Je kunt voorwerpen vervaardigen met daarin Flawless Gems verwerkt. Elke Flawless Gem in een voorwerp verwerken kost 2 inspiratie. Je mag hiervoor de inspiratie gebruiken van alle dagen op het evenement. Elke Flawless Gem geeft het voorwerp 10 hogere imbue capaciteit. Deze vaardigheid

geeft je ook de mogelijkheid om een Feilloos Verdedigingsamulet te maken. Zie de loresheet voor meer details.

Extra Genezervaardigheden



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

Extra Genezingsmana (1 punt)

(Extra Healing Mana)

Vereist: Genezings-spreuken A

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

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Genezings-spreuken C (4 punten)

(Healing Spells C)

Vereist: 8 vaardigheidspunten in Genezings-spreuken

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

Immuun voor Giffen (2 punten)

(Immune to Poisons)

Vereist: Genezing van giffen

Je bent zelf immuun voor alle giffen.

Immuun voor Ziekten (2 punten)

(Immune to Diseases)

Vereist: Genezing van ziekten

Je bent zelf immuun voor alle ziekten.

Immuun voor Geest Beïnvloedend A (4 punten)

(Immune to Mind Influencing A)

Vereist: Genezing van Geest

Je bent zelf immuun voor Fear, Confuse en Sleep.

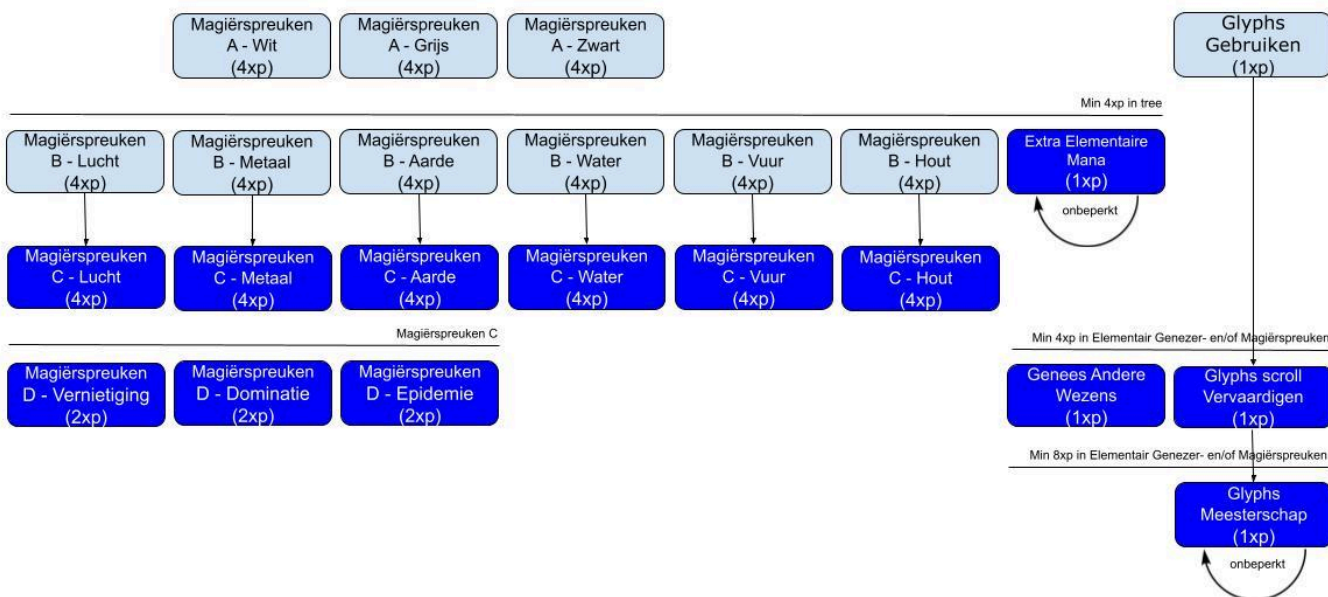
Immuun voor Geest Beïnvloedend B (4 punten)

(Immune to Mind Influencing B)

Vereist: Immuun voor Geest Beïnvloedend A

Je bent zelf immuun voor alle Geestbeïnvloedende effecten (Command, Confuse, Fascinate, Fear, incite aggression, Sleep, Force Truth).

Extra Magiërvvaardigheden



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

Extra Elementaire mana (1 punt)

(Extra Elemental Mana)

Vereist: 4 vaardigheids punten in Magiërspreuken

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

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Magiërspreuken C - Lucht (4 punten)

(Mage Spells C - Air)

Vereist: Lucht B

Je krijgt 5 elementaire mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Force Field en Tempest of Cleansing.

Magiërspreuken C - Metaal (4 punten)

(Mage Spells C - Metal)

Vereist: Metaal B

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

Magiërspreuken C - Aarde (4 punten)

(Mage Spells C - Earth)

Vereist: Aarde B

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

Magiërspreuken C - Water (4 punten)

(Mage Spells C - Water)

Vereist: Water B

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

Magiërspreuken C - Vuur (4 punten)

(Mage Spells C - Fire)

Vereist: Vuur B

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

Magiërspreuken C - Hout (4 punten)

(Mage Spells C - Wood)

Vereist: Hout B

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

Magiërspreuken D - Vernietiging (2 punten)

(Mage Spells D - Destruction)

Vereist: Magiërspreuken C

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

Magiërspreuken D - Dominatie (2 punten)

(Mage Spells D - Domination)

Vereist: Magiërspreuken C

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

Magiërspreuken D - Epidemie (2 punten)

(Mage Spells D - Epidemic)

Vereist: Magiërspreuken C

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

Glyphs scroll Vervaardigen (1 punt)

Loresheet

(GLYPH SCROLL CRAFT)

Vereist:

4 vaardigheidspunten in:

- *Magiërspreuken OF*
- *Elementaire Genezingspreuken*

En:

- *Glyph use*

Je kunt een scroll met glyphs beschrijven met 1 elementaire spreuk die je zelf beheerst. Het kan ook een spreuk zijn waartoe je slechts toegang hebt door middel van persoonlijke imbues, een rang, een power of een condition. Het kan niet een spreuk zijn waar je toegang tot hebt met behulp van een item, potion of andere spreuk. Voor het maken van een scroll is speciaal scroll-papier nodig. Scroll-papier is te herkennen aan de officiële VA-stempel rechtsonder op het papier.

Je schrijft de gehele incantatie in glyphs nauwgezet op de scroll om hierna de spreuk te doen op deze geprepareerde scroll. Na het doen van de spreuk schrijf je onderaan de scroll, links naast de stempel, je PLIN, je CHIN en de datum waarop je de scroll beschreven hebt.

Een dergelijke scroll is een item met 1 lading en kan gebruikt worden door personages met de vaardigheid GLYPHS GEBRUIKEN. De volledige incantatie van de spreuk moet je personage oplezen vanaf de scroll om de spreuk te casten. De scroll wordt vernietigd wanneer de spreuk wordt gebruikt. Scheur deze door en lever deze in bij spelleiding na gebruik.

Glyphs Meesterschap (1 punt)

Loresheet

(GLYPH MASTERY)

Vereist:

8 vaardigheidspunten in:

- *Magiërspreuken OF*
- *Elementaire Genezingsspreuken*

En:

- *Glyph scroll craft*

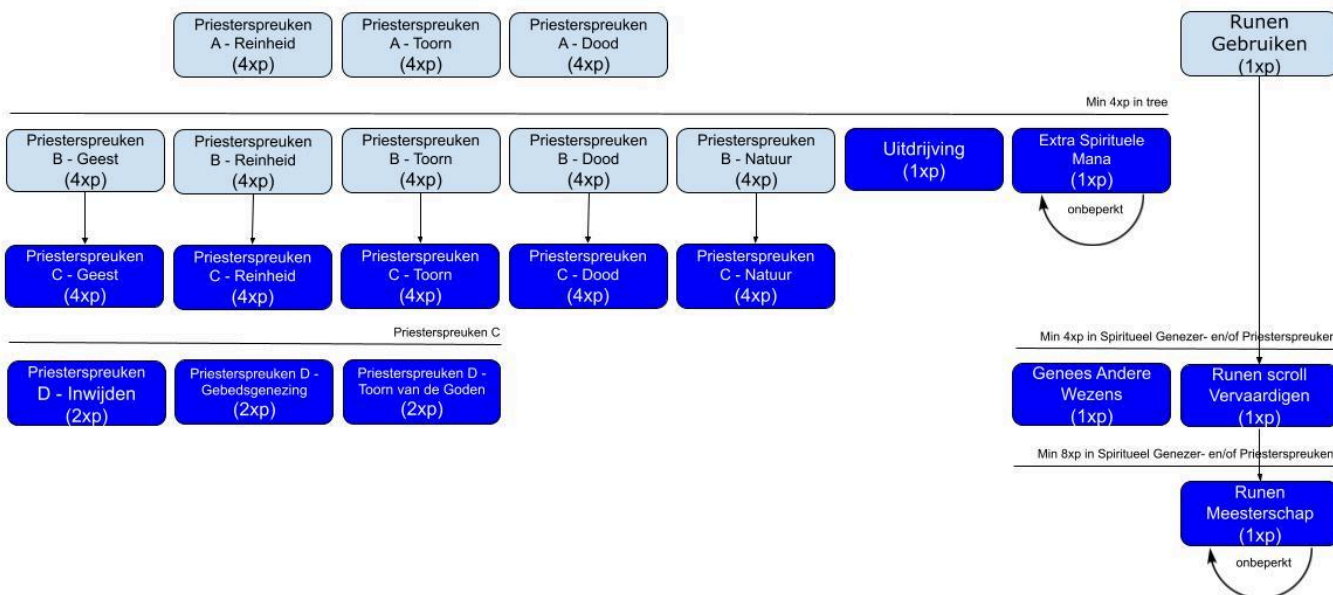
Je kunt voorwerpen of personen beschrijven met Glyphs en doordringen met magie, een zogenaamde 'imbue'. Zie het imbue loresheet voor meer informatie.

Met deze vaardigheid kun je een voorwerp of persoon met maximaal 10 elementaire mana imbuen. Je mag hiervoor de mana gebruiken van de resterende dagen op het evenement.

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen. Per keer dat je deze vaardigheid extra geleerd hebt, verhoog je je maximum te imbuen hoeveelheid mana met 10. Zo kun je de hoeveelheid mana die je kunt gebruiken om voorwerpen te doordringen met elementaire energie, verhogen. Als het effect wat je wilt imbuen te veel mana vereist dan zul je samen moeten werken met andere personen met deze vaardigheid.

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Extra Priestervaardigheden



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

Extra Spirituele mana (1 punt)

(Extra Spiritual Mana)

Vereist: 4 vaardigheidspunten in Priesterspreuken.

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

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Uitdrijving (1 punt)

(EXORCISM)

Vereist: Priester A

Je kan met je eigen (niet rituele) spirituele mana een ritueel uitvoeren om spirituele invloeden, of de bezetenheid door een ondode, servitar, spirit of een chaos-taint te verwijderen van een persoon of voorwerp.

Dit hoeft niet per se op een rituele plek maar kan wel onderdeel zijn van een regulier uitdrijving ritueel op een rituele plek. Als deze vaardigheid gebruikt wordt als onderdeel van een groter ritueel dan kunnen ook meerdere personen met deze vaardigheid hun spirituele mana aanwenden om te helpen.

Als je niet genoeg energie hebt om de bezetenheid te verwijderen dan verzwak je de bezetenheid, wat bij opeenvolgende pogingen die dag helpt.

Priesterspreuken C - Reinheid (4 punten)

(Priest Spells C - Purity)

Vereist: Reinheid B

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

Priesterspreuken C - Toorn (4 punten)

(Priest Spells C - Wrath)

Vereist: Toorn B

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

Priesterspreuken C - Dood (4 punten)

(Priest Spells C - Death)

Vereist: Dood B

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Destructive Touch en Septic Weapon.

Priesterspreuken C - Geest (4 punten)

(Priest Spells C - Mind)

Vereist: Geest B

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Gift of Wisdom en Spell Shield.

Priesterspreuken C - Natuur (4 punten)

(Priest Spells C - Nature)

Vereist: Natuur B

Je krijgt 5 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken Barkskin en Major Disease.

Priesterspreuken D - Inwijden (2 punten)

(Priest Spells D - Consecrate)

Vereist: Priesterspreuken C

Je krijgt 2 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Miracle of Consecration.

Priesterspreuken D - Gebedsgenezing (2 punten)

(Priest Spells D - Healing Prayers)

Vereist: Priesterspreuken C

Je krijgt 2 spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuk Miracle of Healing.

Priesterspreuken D - Toorn van de Goden (2 punten)

(Priest Spells D - Wrath of the Gods)

Vereist: Priesterspreuken C

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

Runen scroll Vervaardigen (1 punt)

Loresheet

(RUNE SCROLL CRAFT)

Vereist:

4 vaardigheidspunten in:

- *Priesterspreuken OF*
- *Spirituele Genezingspreuken*

En:

- *Rune use*

Je kunt een scroll met runen beschrijven met 1 spirituele spreuk die je zelf beheerst. Het kan ook een spreuk zijn waartoe je slechts toegang hebt door middel van persoonlijke imbues, een rang, een power of een condition. Het kan niet een spreuk zijn waar je toegang tot hebt met behulp van een item, potion of andere spreuk. Voor het maken van een scroll is speciaal scroll-papier nodig. Scroll-papier is te herkennen aan de officiële VA-stempel rechtsonder op het papier.

Je schrijft de gehele incantatie in runen nauwgezet op de scroll om hierna de spreuk te doen op deze geprepareerde scroll. Na het doen van de spreuk schrijf je onderaan de scroll, links naast de stempel, je PLIN, je CHIN en de datum waarop je de scroll beschreven hebt.

Een dergelijke scroll is een item met 1 lading en kan gebruikt worden door personages met de vaardigheid RUNEN GEBRUIKEN. De volledige incantatie van de spreuk moet je personage oplezen vanaf de scroll om de spreuk te casten. De scroll wordt vernietigd wanneer de spreuk wordt gebruikt. Scheur deze door en lever deze in bij spelleiding na gebruik.

Runen Meesterschap (1 punt)

Loresheet

(RUNE MASTERY)

Vereist:

8 vaardigheidspunten in:

- *Priesterspreuken OF*
- *Spirituele Genezingspreuken*

En:

- *Rune scroll craft*

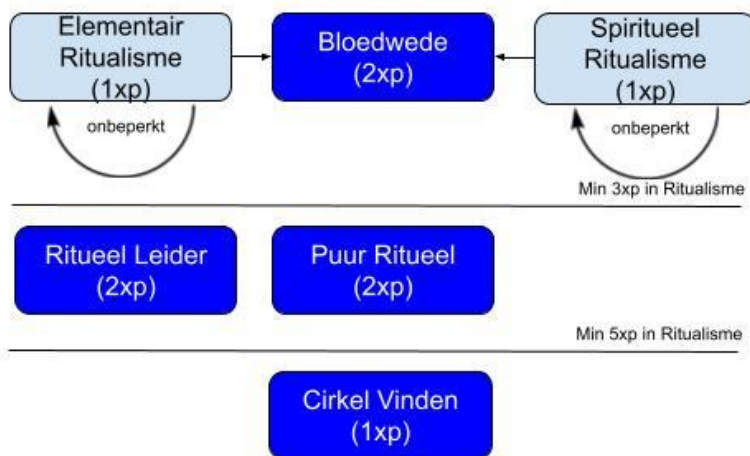
Je kunt voorwerpen of personen beschrijven met Runen en doordringen met magie, een zogenaamde 'imbue'. Zie het imbue loresheet voor meer informatie.

Met deze vaardigheid kun je een voorwerp of persoon met maximaal 10 spirituele mana imbuen. Je mag hiervoor de mana gebruiken van de resterende dagen op het evenement.

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren nemen. Per keer dat je deze vaardigheid extra geleerd hebt, verhoog je je maximum te imbuen hoeveelheid mana met 10. Zo kun je de hoeveelheid mana die je kunt gebruiken om voorwerpen te doordringen met spirituele energie, verhogen. Als het effect wat je wilt imbuen te veel mana vereist dan zul je samen moeten werken met andere personen met deze vaardigheid.

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Extra Ritualistenvaardigheden



Bloedwede (2 punten)

(WOAD OF BLOOD)

Vereist: Ritualisme 1

Je kunt wedes in een ritueel of ceremonie aanbrengen op jezelf en anderen met het bloed van dieren. Iedere bloedwede kost rituele mana (of andere vormen van energie op de manier die je normaal kunt uitgeven gedurende rituelen) om aan te brengen (de kosten per persoon staan hieronder). Een dergelijke ritueel of ceremonie duurt minimaal 5 minuten (maar er kunnen meerdere wedes in 1 keer aangebracht worden). Het is niet mogelijk om meerdere wedes tegelijk te dragen en iedere wede dient duidelijk op het gezicht aangebracht te worden met verf of nepbloed.

1 energie per persoon	
Rat	Immuun voor ziekten; bestaande ziekten blijven. Duratie 1 uur
Wolf	Immuun voor angst (fear). Duratie 1 uur
Uil	Immuun zijn voor het eerstvolgende geest beïnvloedende effect. Duratie 1 uur of tot gebruik.
Os	Immuun voor strike en slow. Duratie 1 uur
Slang	Immuun voor giften; bestaande giften blijven. Duratie 1 uur
Das	De ontvanger heeft 1 extra hitpoint die niet genezen kan worden. Duratie 1 uur.

2 energie per persoon (<i>onderstaande wedes vereisen minstens 4 punten in rituele vaardigheden</i>)	
Beer	De eerstvolgende klap van de ontvanger zal met het effect BLAST zijn. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm. Duratie 1 uur of tot gebruik.
Hertebok	De ontvanger zal gedurende de duratie van deze woad 4 maal STRIKE slagen mogen doen. Dit mag alleen met een wapen wat groter is dan 45 cm. Duratie 1 uur of tot op gebruikt.
Everzwijn	De ontvanger heeft 1 extra hitpoint. Duratie 1 uur.
Pauw	De ontvanger kan 1 keer per 5 minuten het FASCINATE effect veroorzaken door gracieus te dansen en in de eerste zin daarna (zowel ic als oc) uit te leggen dat dat zo werkt. Duratie 1 uur.
Gordeldier	De ontvanger heeft 1 extra armourpoint. Duratie 1 uur.

Groepsritueel Specialist(2 punten)

(GROUP RITUAL SPECIALIST)

Vereist: Ritualisme 3

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

Puur Ritueel (2 punten)

(PURE RITUAL)

Vereist: Ritualisme 3

Als deze vaardigheid gekozen wordt moet er een vorm van energie gekozen worden (wilskracht, spirituele mana, elementaire mana of inspiratie).

Een ritueel telt als puur ritueel wanneer er (naast 1 vorm van rituele mana) slechts 1 andere vorm van energie in gestoken wordt. Als dit de gekozen energie is en er minstens 3 van dit type energie in gestoken wordt, dan krijgt het ritueel 7 bonuspunten (vergelijkbaar met 7 mana).

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

Je kunt dit 1 keer per dag toepassen voor elke keer dat je deze vaardigheid aankoopt. Hoe vaak je deze vaardigheid ook hebt en hoe veel ritualisten deze vaardigheid ook hebben, een ritueel kan maar eenmaal verklaard worden tot puur ritueel.

Let op dat elke keer dat je deze vaardigheid aankoopt je opnieuw een vorm van energie kiest. Je kunt ook meerdere keren dezelfde vorm kiezen.

Deze vaardigheid kan slechts 4 maal gekozen worden.

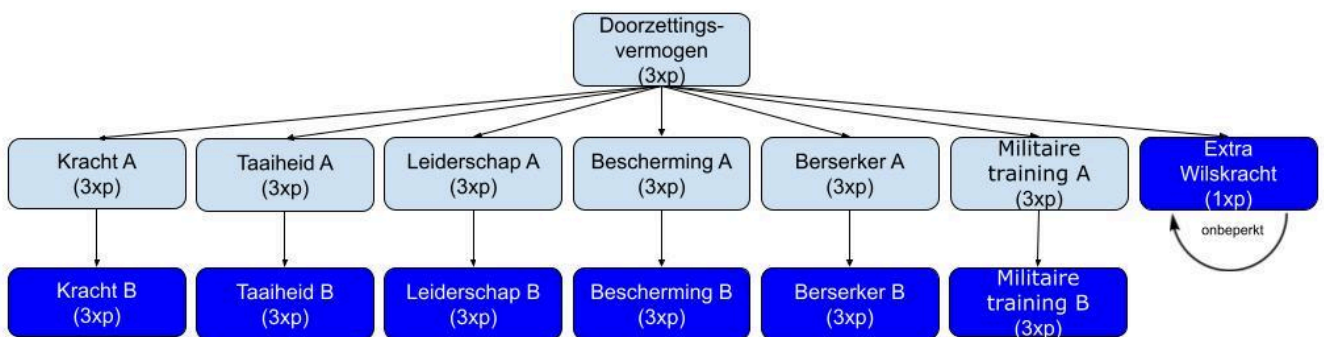
Cirkel Vinden (1 punt)

(FIND CIRCLE)

Vereist: Ritualisme 5

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

Extra Vechtervaardigheden



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

Extra Wilskracht (1 punt)

(EXTRA WILLPOWER)

Vereist:

- *Doorzettingsvermogen OF*
- *Eerste hulp bij gevechten*

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

Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen.

Kracht B (3 punten)

(STRENGTH B)

Vereist: Kracht A

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Heavy Blow en Withstand Strike.

Taaigheid B (3 punten)

(TOUGHNESS B)

Vereist: Taaigheid A

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

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

Leiderschap B (3 punten)

(LEADERSHIP B)

Vereist: Leiderschap A

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Inspect Armour en Insight

Bescherming B (3 punten)

(PROTECTION B)

Vereist: Bescherming A

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken Defensive Stance en Withstand Torture

Berserker B (3 punten)

(BERSERKER B)

Vereist: Berserker A

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je krijgt toegang tot de technieken: Rage en Withstand Fear

Militaire training B (3 punten)

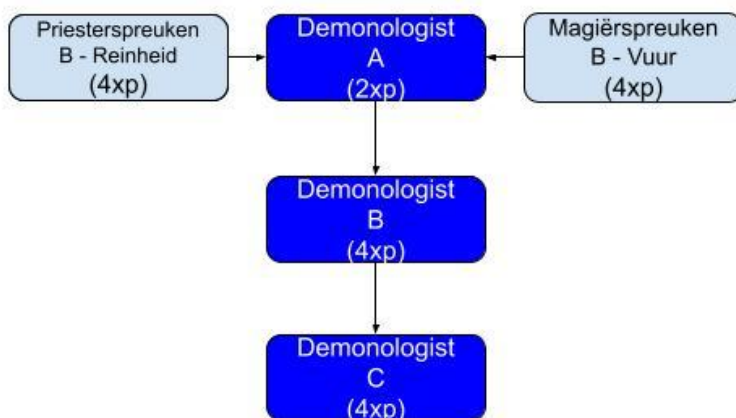
(MILITARY TRAINING B)

Vereist: Militaire training A

Je krijgt 3 wilskracht per dag.

Je hebt 1 hitpoint meer.

Demonologie



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

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

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

Als deze vaardigheden aangekocht worden dan kan de speler kiezen of het personage elementaire of spirituele mana ontvangt. Dit wordt gedocumenteerd zodra je de vaardigheid kiest en kan daarna niet meer gewisseld worden.

Demonologist A (2 punten)

(DEMONOLOGIST A)

Vereist:

- *Priest B - Purity OF*
- *Mage spell B - Fire*

De demonoloog kan zijn demonologie, fire en purity spreuken casten met zowel spirituele als elementaire mana. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Detect Servitar", "Reveal All Servitars", "Break Minor Possession" en "Faustian Deal".

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

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

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

Demonologist B (4 punten)

(DEMONOLOGIST B)

Vereist: "Demonologist A"

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

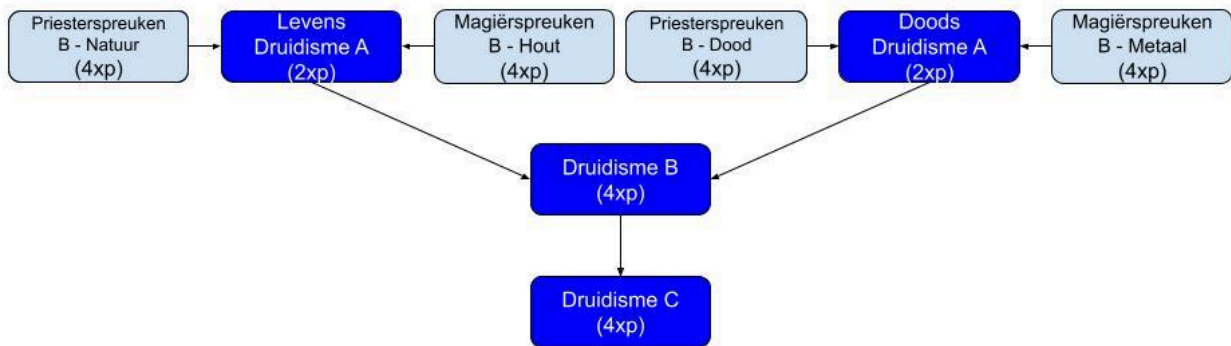
Demonologist C (4 punten)

(DEMONOLOGIST C)

Vereist: "Demonologist B"

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

Druidisme



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

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

Als deze vaardigheden aangekocht worden dan kan de speler kiezen of het personage elementaire of spirituele mana ontvangt. Dit wordt gedocumenteerd zodra je de vaardigheid kiest en kan daarna niet meer gewisseld worden.

Levens Druidisme A - (2 punten)

(LIFE DRUIDISM A)

Vereist:

- *Priest B - Nature OF*
- *Mage spell B - Wood*

De druïde kan zijn druïde, wood en nature spreuken casten met zowel elementaire als spirituele mana. Je krijgt toegang tot de spreuken "Detect Spirit", "Reveal All Spirits", "Break Minor Possession" en "Create Personal Grove".

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

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

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

Doods Druidisme A - (2 punten)

(DEATH DRUIDISM A)

Vereist:

- *Priest B - Death OF*
- *Mage spell B - Metal*

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

Druidisme B (4 punten)

(DRUIDISM B)

Vereist:

- *Life druidism A OF*
- *Death druidism A*

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

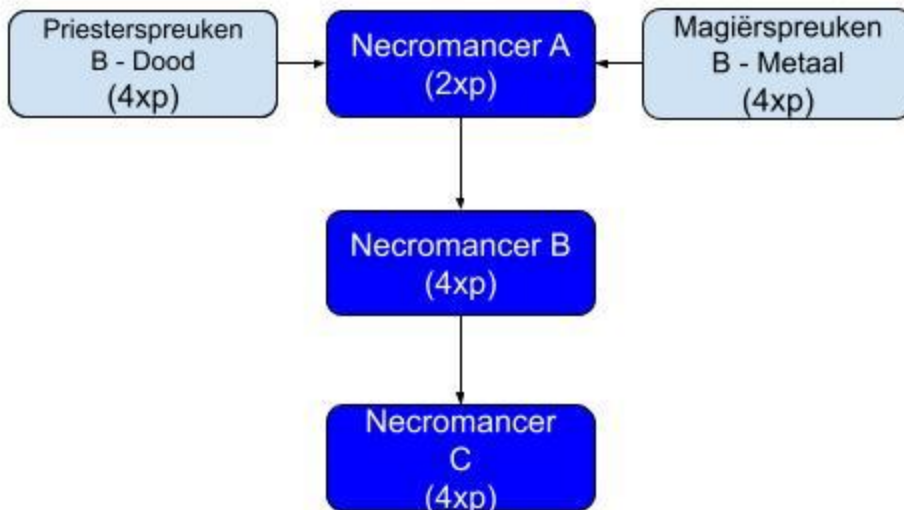
Druidisme C (4 punten)

(DRUIDISM C)

Vereist: Druidism B

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

Necromantie



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

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

Als deze vaardigheden aangekocht worden dan kan de speler kiezen of het personage elementaire of spirituele mana ontvangt. Dit wordt gedocumenteerd zodra je de vaardigheid kiest en kan daarna niet meer gewisseld worden.

Necromancer A (2 punten)

(NECROMANCER A)

Vereist:

- *Priest B - Death OF*
- *Mage spell B - Metal*

De necromancer kan diens necromantie, metal, en death spreuken casten met zowel spirituele als elementaire mana. De necromancer krijgt ook toegang tot de spreuken "Detect Undead", "Reveal All Undead", "Break Minor Possession", "Create Zombie" en "Minor Reconstruct".

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

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

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

Necromancer B (4 punten)

(NECROMANCER B)

Vereist: Necromancer A

Je krijgt 5 elementaire of spirituele mana per dag. Je krijgt toegang tot de spreuken: "Reconstruct", "Chilling Fear", "Bone Armour" en "Invite Soul of the Damned".

Necromancer C (4 punten)

(NECROMANCER C)

Vereist: Necromancer B

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