



# Het Grote Regelboek 5

# Inhoudstafel

<i>Inhoudstafel</i>	2
<i>Algemene bepalingen</i>	3
<i>Het vechten op Ring of Doom</i>	9
<i>Personage Aanmaken</i>	13
<i>Uitrusting</i>	14
<i>Rassen</i>	18
<i>Klassen</i>	20
<i>Vaardigheden</i>	21
<i>Magische spreuken</i>	32
<i>De gebeden</i>	46

# **Algemene bepalingen**

## ***Inleiding***

Dit reglement dient enkel als referentie. Alles wat een speler of figurant, die deelneemt aan het actierollenspel, georganiseerd door de “Ring of Doom”, dient te weten, is opgenomen in dit reglement. Het actierollenspel speelt zich af op een gesloten of duidelijk omschreven terrein dat door de organisatie wordt gehuurd, en ter beschikking wordt gesteld aan de deelnemers, onder de voorwaarden beschreven in dit reglement. Iedere deelnemer verbindt er zich toe akkoord te gaan met dit reglement.

## ***Aansprakelijkheid***

De feitelijke vereniging “Ring of Doom” en zijn leden kunnen niet verantwoordelijk worden gesteld voor gebeurlijke ongevallen en of beschadiging / verlies / diefstal van persoonlijke voorwerpen tijdens de duur van het spel. Het wordt de deelnemers aangeraden een familiale verzekering te hebben.

Mocht er gedurende het verloop van de life iemand een letsel oplopen, kan deze zich wenden tot het spellokaal. Daar zal steeds een verbanddoos ter beschikking staan van onze deelnemers.

Er wordt aan de deelnemers gevraagd de natuur te respecteren en geen vuil op het terrein te laten rondslingeren. Deelnemers dienen de slaapvertrekken en sanitaire voorzieningen steeds in een ordentelijke staat achter te laten. Alle deelnemers staan ook in voor de opkuis van de door henzelf gebruikte slaapruiimte.

## ***Actierollenspel***

Een actierollenspel speelt zich af in een denkbeeldige fantasiewereld, waarin niet enkel mensen, maar ook elfen, dwergen, orken, trollen en andere tot de verbeelding sprekende creaturen deel van uitmaken.

De spelers creëren een fictief personage dat een hoofdrol toebedeeld krijgt in een verhaal, dat door de scenaristen van de feitelijke vereniging “Ring of Doom” werd geschreven.

## ***Definities***

### **Crew**

Crew zijn deze personen die instaan voor de organisatie, logistiek, opkuis, etc. Zij hebben geen enkele invloed op het verloop van het spel, en dienen dan ook genegeerd te worden. Met andere woorden : ze bevinden zich buiten spel.

### **Figurant**

Figuranten zijn deze personen die de monsters of andere personages gestalte geven die tijdens de life nodig zijn. Hun rol wordt bepaald door de gamecrew, en is dan ook meestal duidelijk omschreven door middel van een figurantenbriefing en / of een monsterfiche. Figuranten

mogen nooit op eigen initiatief een rol spelen; de spelleiding dient hieromtrent steeds de toestemming te geven. Enkele weken voor de life zal er een algemene figurantenbriefing gehouden worden. Op die figurantenbriefing worden de te spelen rollen verdeeld. Het is dus sterk aangeraden op die briefing aanwezig te zijn.

## **Speler**

Spelers zijn deze personen die zich de rol van avonturier aanmeten. Ze zijn vrij te doen en laten wat ze willen, en worden enkel gebonden aan het spelreglement. Alle acties door de spelers ondernomen op welk tijdstip dan ook worden beschouwd als zijnde genomen binnen spel.

## **Gamecrew**

De gamecrew zorgt voor het goede verloop van het spel. Ze zijn bevoegd omtrent alle beslissingen die speltechnisch genomen kunnen of moeten worden. Ze kunnen ook fungeren als scheidsrechter, en zijn bevoegd spelers en figuranten te sanctioneren indien dit nodig zou blijken.

## **Spellokaal**

Dit is het lokaal waar permanent iemand van de spelleiding aanwezig is. Spelers kunnen hier terecht voor alle problemen omtrent hun personage, of om bepaalde voorwerpen af te halen. Ook voor problemen die zich buitenspel stellen kan men hier steeds terecht.

## **Terrein**

Het terrein omvat alle terreinen en gebouwen die beschouwd worden als speelveld, en die als dusdanig worden omschreven bij de briefing. Locaties die afgeschermd worden door een wit/rood lint, of waar de vermelding “GEEN TOEGANG” werd aangebracht, mogen niet door de spelers, die zich binnenspel bevinden, betreden worden.

## **De inschrijving**

Inschrijven voor een life kan door het voorgedrukte inschrijvingsformulier duidelijk in te vullen en over te maken aan de feitelijke vereniging “Ring of Doom”, of door gebruik te maken van het inschrijvingsformulier op de website ([www.ringofdoom.be](http://www.ringofdoom.be)) en het verschuldigde bedrag te storten op het rekeningnummer van de Ring of Doom. Het rekeningnummer is: 377-0209574-91. Men is pas ingeschreven op de datum dat het inschrijvingsgeld gestort is op de rekening. Na ontvangst van de betaling zal de nodige informatie opgestuurd worden via e-mail (of via de post indien je niet over een e-mail adres beschikt).

## **Wat moet je meenemen naar een life**

Er zijn enkele belangrijke dingen die je zeker niet mag vergeten mee te nemen naar een life, waaronder:

- Een slaapzak of eventueel een hoedslaken.
- Een luchtmatras of kampeermat.
- Bestek, een bord en soepkommetje.
- Toiletgerief + handdoek.
- Droge kledij, aangepast aan het seizoen.

- Eventuele medicatie die je moet innemen tijdens de life.
- Aangepast schoeisel.

De spelers moeten zelf zorgen voor hun kledij. De kledij dient aangepast aan de spelwereld van de Ring of Doom. Zaken zoals blauwe jeans, kaki legerkledij, polshorloges, GSM's, en andere anachronismen zijn volledig uit den boze. Wie zijn GSM toch wil meebrengen kan hem in bewaring geven in het spellokaal. Binnenspel mogen de spelers geen gebruik maken van balpennen. Ze mogen enkel in het bezit zijn van een potlood.

De kledij voor de figuranten zal door de organisatie ter beschikking worden gesteld. Dit neemt echter niet weg dat ze moeten voorzien in een **AANGEPASTE ZWARTE BASISKLEDIJ** (geen blauwe jeans, ...). Iedere figurant mag echter met goedkeuring van de spelleiding zelf kledij meebrengen die hij denkt nodig te hebben. Het is echter wel aan te raden deze kledij te voorzien van een naamlabel.

Naargelang het personage dat je speelt, zal je bepaalde wapens en wapenrustingen kunnen gebruiken. Deze wapens en wapenrustingen kan je kopen of zelf maken. Het allerbelangrijkste omtrent de wapens is de veiligheid. Voor de aanvang van het spel, zal iedereen zijn wapen en wapenrusting gecontroleerd worden. Gevaarlijke wapens, of wapens die te hard, te scherp, ... zijn zullen worden afgekeurd en door de spelleiding bewaard worden tot na de debriefing. Ook de wapenrustingen moeten aan bepaalde vormvereisten voldoen.

## *Ter plaatse op de locatie*

### **Aankomst**

Bij aankomst begeven de spelers zich zonder dralen naar de inschrijving. Daar krijgen ze een enveloppe met daarin hun personagekaart, geld en andere uitrusting waar ze recht op hebben. Na inschrijving krijgen de spelers een slaappleats toebedeeld, en kunnen ze zich omkleden. Daarna begeven ze zich opnieuw naar de inschrijving, om hun wapens en wapenrusting te laten controleren. Als dat gedaan is kan de briefing beginnen.

### **Briefing**

Vooraleer het spel zijn aanvang neemt, worden de spelers in volledige uitrusting verwacht op de briefing. Deze bestaat uit twee delen, een algemene briefing, en een spelbriefing. Na deze briefings kan het spel beginnen, en worden de spelers ertoe gehouden de hun toegekende rol te spelen, en dit tot het einde van de spelsessie.

### **Algemene Briefing**

Bij de algemene briefing zullen speltechnische zaken uitgelegd worden die betrekking hebben tot het reglement. Iedereen kan op dit moment vragen stellen omtrent het spelreglement, of omtrent eventuele onduidelijkheden betreffende zijn personage. Zaken die hier aan bod zullen komen zijn bijvoorbeeld de tijdstippen waarop er gegeten zal worden; wat er allemaal tot het spelterrein behoort, en wat niet; hoe de gevechten verlopen, wat een bepaalde vaardigheid exact doet; enz.

Na de algemene briefing volgt de spelbriefing.

## **Spelbriefing**

De spelbriefing vertelt de inleiding van het verhaal. Normaal gezien zal je al een kleine spelbriefing op de website vinden, maar gedetailleerde info zal je via e-mail (of post) opgestuurd worden.

Eenmaal de spelbriefing begonnen, worden de spelers verwacht hun personage te spelen, en hun rol te blijven spelen tot het einde van de life.

## **Het Spelreglement Naleven**

Gedurende het spel wordt er van de spelers en figuranten verwacht dat ze het spelreglement ten allen tijde naleven. De gamecrew is gemachtigd om sancties op te leggen bij het niet naleven van het spelreglement. Dit kan gaan van een mondelinge waarschuwing, het buiten spel plaatsen van de speler gedurende een periode van twee uur, tot een definitieve uitsluiting. Dit laatste kan echter enkel na overleg met de gamecrew. Een beslissing genomen door de gamecrew is definitief en onherroepelijk.

## **Het Rollenspel**

De gegevens op het personageblad vormen de cijfermatige weergave van het personage. Het is aan de deelnemer om te zorgen voor de interpretatie en verdere invulling van deze gegevens tot een volwaardig rollenspel. Binnenspel dient men zijn personage zo goed mogelijk uit te beelden, door o.a. te reageren op de gebeurtenissen die het personage ondergaat tijdens het spel (zoals daar zijn: verwondingen; ziekten; informatie; interactie; magie; enz...).

Men dient ook te zorgen voor een strikte scheiding tussen gebeurtenissen binnen spel en buiten spel. Zaken die buiten spel gebeuren mogen in geen enkel geval het spel beïnvloeden, en omgekeerd.

## **Het einde van de Life**

Zaterdagavond zal de life op zijn einde lopen. Daarna zal iedereen nog kunnen genieten van een degelijke nachtrust, gevolgd door een stevig ontbijt. Na het ontbijt moet iedereen opruimen. Je moet ervoor zorgen dat je de slaapplek in een ordelijke staat achterlaat. Als alles is opgeruimd, en de bagage is ingepakt, mag men zich begeven naar de debriefing. Hiervoor moet je al het materiaal dat eigendom is van de Ring of Doom meenemen, alsook je personageblad. Je zal een blad overhandigd krijgen waarop je al de bezittingen van je personage dient te vermelden. Hierop vermeld je alles wat je personage bezit, wapens en wapenrusting inclusief. Als je hiermee klaar bent zal je nog een enquêteformulier overhandigd worden, dat je vrijblijvend mag invullen.

Na al deze administratieve rompslomp kan je huiswaarts keren, en wachten tot de volgende life, waar je gewoon met hetzelfde personage kan verder spelen.

## **Timestop**

Een timestop is het plaatselijk onderbreken van het spel om een bepaalde reden. Iedereen aanwezig bij het uitroepen van een timestop bevindt zich tijdelijk buitenspel. Men dient er rekening mee te houden dat alle personages aanwezig zich niet bewust zijn van de timestop (zowel spelers als figuranten). Daardoor mogen de spelers en figuranten zich tijdens een timestop niet verplaatsen, en zullen alle begonnen acties van voor de timestop, verder gezet worden na het beëindigen van de timestop.

Een timestop zal echter enkel uitgeroepen worden in noodgevallen, bijvoorbeeld bij gevaarlijke situaties voor de spelers of figuranten, indien iemand een kwetsuur oploopt, ... Een timestop zal dus nooit binnenspel uitgeroepen kunnen worden, en mag dan ook nooit binnenspel gebruikt worden, ook niet om aantekeningen te maken op het personageblad. Dezelfde persoon die de timestop uitgeroepen heeft, moet ook een einde stellen aan de timestop. Het uitroepen van een timestop gebeurt met het woord: Timestop. Het beëindigen van een timestop gebeurt met de woorden: TIME IN.

## **Timefreeze**

Een timefreeze is het plaatselijk onderbreken van het spel om een bepaalde reden. Iedereen aanwezig (zowel spelers als figuranten) bij het uitroepen van een timefreeze moet zijn of haar ogen sluiten, de vingers in de oren steken en zachtjes neuriën. Het is de bedoeling dat men in het ongewisse blijft omtrent eventuele veranderingen die worden aangebracht door diegene die de timefreeze heeft uitgeroepen. Iedereen aanwezig bij het uitroepen van een timefreeze bevindt zich tijdelijk buitenspel. Een timefreeze kan in bepaalde gevallen door spelers (indien een bepaalde vaardigheid, magische spreuk, effect, ... dit zo voorziet) uitgeroepen worden, en uiteraard ook door bepaalde figuranten en de gamecrew.

Men dient er rekening mee te houden dat alle personages aanwezig zich niet bewust zijn van de timefreeze. Daardoor mogen de spelers zich tijdens een timefreeze niet verplaatsen, en zullen alle begonnen acties van voor de timefreeze, verder gezet worden na het beëindigen van de timefreeze. Een timefreeze kan uitgeroepen worden voor verschillende redenen, waaronder bijvoorbeeld: na het uitvoeren van een magische spreuk; om een plotselinge verandering in de omgeving te simuleren; enz...

Dezelfde persoon die de timefreeze uitgeroepen heeft, moet ook een einde stellen aan de timefreeze. Het uitroepen van een timefreeze gebeurt met het woord: TIMEFREEZE. Het beëindigen van een timefreeze gebeurt met de woorden: TIME IN.

## **Het Bos**

Iemand die zich in een bos begeeft en geen woudlopen heeft, verdwaalt. Hij kan zijn weg niet terug vinden zonder hulp van buitenaf. Als die persoon een half uur in het bos rondloopt, geldt deze als volledige gedesoriënteerd en onherroepelijk verdwaalt, wat gelijk staat aan de dood van dat personage. Een pad in een bos en de eerste twee meter naast het pad geldt nog als zijnde pad, alles daarbuiten geldt als bos en daarvoor heeft men woudlopen nodig. Een persoon die meegaat met een woudloper moet binnen een radius van 4 meter blijven wil hij niet verdwalen. Dit is om weer te geven dat iedereen, zelfs woudlopers maar 4 meter ver kunnen zien in een bos. Dit betekent ook dat als men in een bos een gevecht of encounter hoort, dat men dit niet ziet en men bijgevolg er niet naartoe kan lopen maar dat men zijn weg gaat moeten zoeken al stappend tot men binnen de 4 meter komt van de encounter.

Als iemand zonder woudlopen het bos in loopt om bijvoorbeeld iemand te achtervolgen die wel kan woudlopen, dient men binnen de 4 meter te blijven om hem te kunnen zien en achtervolgen. Van zodra je buiten de 4 meter geraakt van die persoon, ben je hem uit het oog verloren en kun je hem niet meer achtervolgen. Dit betekend wel dat je nu helemaal alleen in het bos staat zonder woudlopen en dat je dus binnen een half uur verdwaalt als er niemand je komt helpen.

## **De Herberg**

Elke dag is er in de herberg de mogelijkheid om te betalen voor je maaltijden voor de ganse dag. Wanneer men beslist om dit niet te doen ervaart het spellokaal dit als eten van dubieus (Gestolen, Gevonden, ..) eten. We verwachten je dan om ons te vertellen wat je gegeten hebt en dan hoor je dan hoe het je vergaan is. Er bestaat immers de mogelijkheid dat je een ziekte oploopt, bedorven eten eet, vergiftigd raakt, ... Eten voor een ganse dag kost 6 zilver en 3 brons.

Let wel dat je geen outgame eten kunt gaan stelen in de keuken van de herberg!! De keuken is steeds een outgame locatie!

## **Periode**

Een dag is ingedeeld in 3 periodes. De eerste periode vangt aan 's ochtends, en loopt tot het einde van het middagmaal. De tweede periode loopt tot het einde van het avondmaal, en de derde periode tenslotte, loopt tot het einde van de life.

# Het vechten op Ring of Doom

## Algemeen

Regelmatig zal de situatie zich voordoen dat er een gevecht ontstaat tussen figuranten (tegenstanders al dan niet in de vorm van monsters) en spelers. Tijdens zo een gevecht dienen volgende regels strikt nageleefd te worden, deze zijn niet de standaard regels die je misschien kent of gewoon bent van andere LARPs dus neem even de tijd deze aandachtig te lezen en eventueel de “specials” te memoriseren.



## Schade

Elk wapen doet 1 punt schade, zowel eenhandige als tweehandige wapens.

Aangezien elk wapen slechts 1 punt schade doet, is het niet nodig de schade die je doet te roepen. We horen veel liever pijnkreten, slogans van moed en de typische ‘tennis’-geluidjes om aan te tonen dat er kracht gezet wordt op het wapen. Probeer de gevechten zo goed mogelijk uit te spelen. Een tweehandig zwaard is veel zwaarder en logger dan een kort zwaard of een dolk, en zal bijgevolg een andere techniek vergen.

## Wat Niet Mag:

- Het hoofd is geen locatie, en bijgevolg mag er niet geslagen worden naar het hoofd. Uitzondering hierop is de vaardigheid “ploertendoden”, waarbij met een zachte knuppel een personage kan onschadelijk gemaakt worden.
- Je moet je wapen steeds onder controle hebben. Je mag niet ongecontroleerd zwiepen met het wapen. Je moet ten allen tijde de beweging kunnen stoppen en je slag kunnen inhouden als je bijvoorbeeld ziet dat de tegenstander een rare beweging doet waarbij er gevaar zou kunnen zijn.
- Je mag niet te hard slaan. Hoewel de wapens gemaakt zijn uit mousse en veilig moeten zijn is het nog steeds mogelijk zo hard te slaan dat je medespelers er blauwe plekken of andere verwondingen aan over houden. Sommige grote wapens hebben dankzij het hefboom effect het gevolg dat je al snel te hard gaat slaan zonder het zelf goed te beseffen. Let hier ten allen tijde voor op! Als mensen je komen zeggen dat je te hard slaat is er meestal iets aan de hand. En als je op een schild slaat en je hoort een prachtig galmend geluid is dat ook een teken aan de wand!
- Je mag met geen enkel wapen steekbewegingen uitvoeren. Steken is ten allen tijde verboden.

## Correct Vechten

Een correcte slag met een wapen vertrekt wanneer het handvat van het wapen gelijk is of voorbij de zijkant van je torso vertrekt (er moet een zwaai beweging gemaakt worden vanuit de arm en nooit vanuit de pols). Dit geldt eveneens voor een staf maar daar zijn meerdere grepen mogelijk en dus is het het hand waarmee je kracht zet op de staf dat naast je lichaam moet vertrekken. Wees gerust, de correcte slagwijze wordt nog gedemonstreerd bij de briefing voor het spel begint.

Bij een foutieve slag wordt de schade niet geteld door het geraakte personage. Ook die typische schramslagen in de kledij of net met de punt op iemand zijn hand of zo, zal niet geteld worden. Dat soort ‘wondjes’ zijn niet erg genoeg. Een wonde is een vol geraakte slag. Ook als men een “Special” wil roepen, moet men een vol geraakt slag maken!

Als een scheidsrechter een foutieve slag ziet van een personage, dan kan deze een Break roepen op dat wapen. Dat wapen is dan gebroken en kan niet meer gebruikt worden in een gevecht tot het hersteld is. Enkel scheidsrechters kunnen dit roepen en counter break kan hierbij uiteraard niet gebruikt worden!

**Let wel!** Dit systeem is dus niet het klassieke 90° slaan dat je vindt op andere lives. Te vaak zijn die bewegingen nog te snel en onlogisch met een echt wapen, vandaar dat wij opteren van grotere bewegingen. Als je correcte slagen geeft, zou er normaal gezien 1 seconde moeten zitten tussen de slagen door. Op deze manier wordt het gevecht veel tactischer en zal er veel strategischer tewerk moeten gegaan worden.

## ***De gevecht-“Specials”***

### **Strike**

Effect: Je vliegt op de grond & neemt 1 punt schade.

Bij “Strike” wordt de geraakte persoon door de schok van de slag op de grond geslagen. Deze moet de grond met de rug raken, maar mag zich onmiddellijk terug rechtzetten.

Onthoud dat als je Strike hoort, dit tevens één punt schade doet! Iedereen die de optie “Strike” bezit, en gebruikt, dient dit te kenbaar te maken op het moment dat hun slag impact maakt, en dit door luidkeels “Strike” te roepen.

Een schild biedt hier geen bescherming. De slag van een wapen met de optie “Strike”, opgevangen door een schild, doet een normale “Strike”.

### **Break**

Effect: Je schild breekt en is dus kapot.

Bij een “Break” kan men proberen het schild van de tegenstander te vernietigen, of te breken. Een “Break” is een speciale slag die men enkel kan uitvoeren op een schild. De aanvaller dient dit aan te geven door luidkeels “Break” te roepen wanneer hij het schild van zijn tegenstander raakt. Het is de enige manier om een schild proberen te breken. Het schild wordt op deze manier onbruikbaar, tot wanneer hersteld. Hij of zij moet, indien mogelijk, het schild op de grond laten vallen. Indien het schild niet op de grond kan worden geworpen, zullen alle slagen die op het schild terecht komen geteld worden op de schildarm.

### **Pierce**

Effect: Je doorboort de wapenrusting en deelt dus schade op het lichaam.

Een “Pierce” zorgt ervoor dat de geraakte persoon op het geraakte lichaamsdeel direct de schade telt op het lichaamsdeel zelf, en niet aftrekt van de wapenrusting. Een “Pierce” doorboort als zodanig de wapenrusting. Wapenrusting biedt dus geen bescherming tegen “Pierce”. Een “Pierce” doet tevens één punt schade, en zal er in de meeste gevallen voor

zorgen dat het geraakte lichaamsdeel onbruikbaar wordt. (Torso kan in sommige gevallen meer dan 1 levenspunt hebben). De schade van het wapen, spreuk of projectiel wordt normaal verrekend.

## **Counter-Break**

Effect: Je mag een “Break” negeren.

Een “Counter Break” kan men gebruiken als bescherming tegen “Break”. Als iemand je schild probeert te breken, door op je schild te slaan, en daarbij “Break” te roepen, kan je dit tegengaan door “Counter Break” te roepen. Op deze manier zal het effect van een “Break” teniet worden gedaan.

## **Cancel**

Effect: Je mag de zonet geroepen spreuk negeren.

Als dit geroepen wordt, dan betekent dit dat het effect en de mogelijke schade van je spreuk geresisteerd werd (bijvoorbeeld door een beschermende spreuk). De spreuk gaat echter wel nog door. Een “Cancel” is geen vorm van dispell, daarvoor zijn er spreuken. “Cancel” werkt dan ook enkel op jezelf. Let wel dat dit enkel telde voor de spreuk die zonet gecast is. Alle daaropvolgende spreuken hebben wel hun normale verloop.

*Bijvoorbeeld, de vuurbal spreuk werkt met een radius van 3 meter. Binnen die radius staan 3 krijgers. 1 krijger roept “Cancel”. Het gevolg hiervan is dat die krijger de schade en het mogelijke effect van de spreuk mag negeren maar de andere 2 krijgers niet. Die krijgen nog steeds het volledige effect van de spreuk op zich.*

## **Killing Blow**

Effect: Iemand effectief met zekerheid doden!

De eerste mogelijkheid om iemand te doden is zijn torso op nul te slaan en hem te laten dood bloeden. Wil je de zaak echter direct afmaken, dan maak je gebruik van een “Killing Blow”. Als het torso op nul staat en geraakt wordt met een slag, pijl of shadespreuk waarbij men “KILLING BLOW” roept, telt dit als de genadeslag en is dit personage dood. Iedereen mag dus Killing blow roepen als je denkt dat het personage “Down” is en je de bedoeling hebt om deze af te maken. Als dat personage toch nog levenspunten op torso heeft, doe je niet meer dan je gewone schade.

*Voorbeeldsituatie 1: je slaat een orc zijn torso op nul. Je slaat nog twee keer op het torso, prachtige roleplay (dus zeker doen!) maar speltechnisch heeft die schade eigenlijk geen effect aangezien we in ons spelsysteem niet onder nul gaan.*

*Situatie 2: je slaat een orc zijn torso op nul. Je slaat hem nogmaals op torso en roept “Killing Blow”, de orc is nu effectief dood. (Natuurlijk is het hier “hoe meer roleplay, hoe beter!”)*

## **Fear**

Effect: Je loopt weg in pure angst, schrik, paniek en dergelijke.

Dit is een schrik effect. Sta je binnen een radius van 5 meter (Is de radius groter, dan zal de correcte radius geroepen worden) en heb je niet de vaardigheid Angstresistentie, dan moet je weglopen in paniek gedurende 10 seconden. Daarna kun je je moed opnieuw bijeen rapen, terug komen en verder vechten. Dit geldt voor één persoon, aangewezen door diegene die de angst opwekt.

## **Mass .....**

Effect: Massa “.....” effect op een hele groep.

Dit is het grote broertje van wat geroepen wordt. Een massa-effect dat geldt binnen een radius van 5 meter. Dit kan gebruikt worden door grote monsters. Is de radius groter, dan zal de correcte radius geroepen worden.

*Bijvoorbeeld Mass Strike, Mass Fear,...*

## ***Gewond en dood***

Tijdens een gevecht kan je gewond raken, en zelfs sterven, wat vrij vervelend is. Er zijn echter enkele verschillen te onderschrijven wat betreft schade op ledematen, en schade op torso.

### **Schade op ledematen**

Eenmaal een ledemaat op 0 komt is het onbruikbaar. Je kan bijvoorbeeld je been nog achter je slepen, of je arm naast je lichaam laten hangen, maar je kan het niet meer actief gebruiken. Je kan dus niet langer je zwaard of schild dragen, als je arm onbruikbaar is, of je kan ook niet meer lopen als je benen op 0 staan. Dit dien je duidelijk uit te spelen.

De schade die je krijgt op ledematen is evenwel nooit dodelijk.

### **Schade op torso**

De schade die je krijgt op je torso kan wel degelijk dodelijke gevolgen hebben.

Eenmaal je torso op nul komt, ga je “Down”. Dit betekent concreet dat je dodelijke wonden opgelopen hebt. Van zodra je torso op nul komt, kunt je nog 2 stappen strompelen (bijvoorbeeld om uit een gevechtlijn naar achteren te stappen) en daarna stort je neer op de grond. Eens op de grond kan je enkel nog deze 4 dingen doen :

- hulp roepen
- kruipen (effectief uit te spelen!)
- een potion of drank uitdrinken (ja, dit mag een helingspotion zijn)

Ondertussen lig je wel dood te bloeden, en als je torso na 10 minuten nog steeds niet verbonden is, sterf je onherroepelijk. Een chirurg kan het bloeden stelpen, of je zelfs een klein beetje oplappen, al naargelang zijn vaardigheid, of je kan uiteraard magische genezing ontvangen om te voorkomen dat je doodbloedt.

Wanneer er binnen de 10 minuten geen genezing komt, is je personage onherroepelijk dood. “Game over, very sorry, thank you, come again, Ting!” Er zit dan niets anders op dan een nieuw personage te creëren, of voor de rest van de life als NPC mee te spelen.

# Personage Aanmaken

De creatie van een personage bestaat uit enkele simpele stappen. De eerste stap is natuurlijk nadenken over welk soort personage je wil spelen! Een vecht personage? Een sneaky personage? Een krachtige magiër? Eens je daar achter bent kan je aan je creatie beginnen.

1. Kies een Ras. De rassen staan beschreven in het “Rassen” hoofdstuk van de regels. Let vooral op de fysieke beperkingen van de rassen. zijn).

Verder heeft elk ras zijn eigen touche en eigenschappen. Je kan eventueel de spelwereld doornemen voor hulp bij je keuze.

2. Kies je Hoofdklasse en Nevenklasse. Bij de creatie van een personage dien je een hoofdklasse en een nevenklasse op te geven. Je verdere volgorde word dan bepaald aan de hand van je eerdere keuzes en de tabel die je onder het hoofdstuk “Klassen” vindt. De volgorde van deze keuze bepaalt de kostprijs van je vaardigheden. Elk personage kan namelijk uit alle vaardigheden kiezen. Maar sommige vaardigheden zijn wel moeilijker aan te leren (dus duurder).

3. Kies je Vaardigheden. Elke speler begint met 6 vaardigheidspunten (VP). Deze kan je aankopen uit de lange lijst in het “Vaardigheden” hoofdstuk. Algemene vaardigheden kosten 1 VP en de verdere naar gelang je keuze bij de hoofd en nevenklasse. Je hoofdklasse zal 1Vp kosten en de verdere telkens +1. Voor meer details, raadpleeg de tabel in het “Klassen” hoofdstuk!

Bedenk bij je keuzes dat als je geen wapenvaardigheid neemt, je ook niet met een wapen zal kunnen vechten! Hetzelfde geldt voor het dragen van bepaalde harnassen en schilden. Bedenk ook dat je je wapens en harnas zelf zal moeten mee brengen.

4. Bepaal eventueel je Gebeden of Spreuken (ingeval Priester of Magiër). Meer informatie hieromtrent vind je bij de bijhorende vaardigheden en de hoofdstukken “Gebeden” en “Spreuken”.

5. Bepaal je wapenrusting. Elke wapenrusting staat beschreven in het bijhorende hoofdstuk, evenals de voorwaarden waaraan het moet voldoen. Let ook op voor eventuele klassebeperkingen, zoals ingeval van die dief die met plaatharnas niet stil kan zijn en dus geen zakken kan rollen.

Qua wapenrusting en wapens geldt de regel dat “wat je bij hebt bij de start van de life, heb je ook ingame.”

6. Bepaal je naam en schrijf een mooie background. Hier kan je alle richtingen mee uit en verzorgde initiatieven worden zeer op prijs gesteld. Wie weet kom je die dode broer wel nog ergens tegen!

7. Mail je verkregen personage door! Meer informatie hierover op <http://www.ringofdoom.be>. We bezorgen je dan bij het begin van de life een mooi charactersheet, samen met alles wat je verder nog nodig hebt.

Als je hierbij problemen of vragen hebt, aarzel dan niet contact op te nemen. Op de site staan de nodige email-adressen.

# Uitrusting



## Wapens

We kunnen 2 type wapens onderscheiden, namelijk de slagwapens, en de projectielwapens. In onderstaande tabellen vind je een aantal richtlijnen betreffende wapens.

Slagwapen	Max. Lengte (cm)	Combineren met	Handen	Stomp / Scherp
Mes / Dolk	40	Alle Schilden	1	Scherp
Kort Zwaard	70	Alle Schilden	1	Scherp
Lang Zwaard	100	Alle Schilden	1	Scherp
Bastaardzwaard	110	Klein Schild	1 of 2	Scherp
Bastaardbijl	110	Klein Schild	1 of 2	Beide
Bastaardknots	110	Klein Schild	1 of 2	Beide
Tweehandszwaard	130	Geen Schild	2	Scherp
Korte Bijl	70	Alle Schilden	1	Beide
Tweehandsbijl	130	Geen Schild	2	Beide
Korte Knots	70	Alle Schilden	1	Stomp
Tweehandsknots	130	Geen Schild	2	Stomp
Lange Staf	180	Geen Schild	2	Stomp
Morgenster	70 (ketting 40)	Alle Schilden	1	Stomp

### Opmerking:

- De speciale slagen zoals “Strike”, “Pierce”, ... werken niet wanneer het bastaardwapen met slechts één hand wordt gehanteerd.

Projectielwapen	Maximale trekkracht of lengte	Combineren met (Schild)	Aantal Handen	Stomp / Scherp
Werpwapen	20 cm	Alle	1	Zie Opmerking
Blaaspijp	Kernloze projectielen	Alle	1 of 2	Scherp
Kruisboog	15 pond	Alle (1) / geen (2)	1 of 2	Scherp
Boog	35 pond	Geen	2	Scherp

### Opmerking:

- Werpwapens en blaaspijp projectielen dienen kernloos te zijn!
- Stomp of Scherp zijn van een werpwapen is afhankelijk van het type. Vraag het dus bij de wapencheck aan de spelleiding!

## Wapenrustingen

Leder, bont, hard leder en gemengd pantser kun je dragen zonder er een vaardigheid voor te moeten betalen, voor alle andere wapenrustingen dien je de krijgervaardigheid Pantser te nemen. Een lederen helm kunt je ook gebruiken zonder een vaardigheid te nemen maar een metalen helm valt ook onder de vaardigheid Pantser.

Wapenrustingen dienen meer dan 50% van het te beschermen oppervlak te bedekken in geval van torso bescherming. Wapenrusting op ledematen telt enkel als alle vier de ledematen bedekt zijn met ten minste 50% van de wapenrusting. Indien dit niet het geval is zal er geen bescherming geteld worden. Merk op dat er maar 2 locaties zijn als het gaat over beschermingspunten, namelijk torso en ledematen (alle 4 of niets). Alle wapenrusting dient bijeen geteld te worden en dit is de eigenlijke waarde van de wapenrusting. We

merken op dat deze waarde telt voor alle locaties en dus niet per locatie.

*Een voorbeeldje: Brutus de Mens Strijder draagt een metalen torso, een metalen helm en beide armen en benen zijn bedekt met Hard leder. Dit geeft dus 4 (torso) + 2 (hard lederen ledematen) + 2 (met. helm) = 8. Brutus heeft 8 beschermingspunten maar dit telt dus voor het ganse lichaam. Als Brutus nu in een gevecht 8 slagen krijgt, dan is zijn harnas stuk en zal alle schade vanaf nu tellen op de levenspunten. Let wel dat het geen rol speelt waar Brutus in het gevecht geraakt wordt. Als men bvb. 8 slagen enkel op de benen krijgt, is zijn harnas ook stuk. Avonturiers kunnen na een gevecht de schade opnemen en de wapenrusting zo herschikken zodat het ondanks de geleden schade toch relatief volledige dekking geeft. Gelieve dit inderdaad uit te spelen. De wapenrusting zal dan wel geen volledige dekking meer geven. Als tijdens het gevecht de wapenrusting beschadigd werd, zal het aantal beschermingspunten na herschikken dalen met 1 punt. Is de wapenrusting echter zwaar beschadigd (wapenrusting op 0 geslagen), dan zal ze 2 punten verliezen.*

*Een Voorbeeldje: Brutus draagt nog steeds de bovenvernoemde kledij. Hij stort zich moedig in een gevecht en krijgt een 7tal slagen. Dit betekent dat zijn wapenrusting op 1 staat wanneer hij uit het gevecht komt. Hij vergeet even de lijken van zijn vijanden en neemt de tijd om zijn bepantsering te herschikken. Na even puzzelen slaagt hij erin, zijn harnas is nu herschikt zodat hij nog 7 punten heeft. (8 punten in het begin van het gevecht, schade maar totaal nog steeds groter dan nul, bijgevolg  $8 - 1 = 7$ ). Even later vliegt Brutus in een tweede gevecht en overmoedig door zijn eerdere victorie laat hij zijn wapenrusting (op dat moment 7 beschermingspunten) op 0 slaan (7 slagen in dit geval). Na het gevecht herschikt hij naar het beste van zijn mogelijkheden en houdt hij 5 punten over (begin gevecht 7 punten; wapenrusting op 0 dus  $-2$ .  $7 - 2 = 5$ ).*



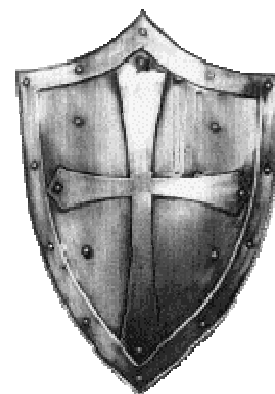
Wapenrusting	Te Gebruiken Materialen	Beschermingspunten
Leder/bont	Leder, bont, similileer,...	1
Hard leder	Hard leder, similileer op harde ondergrond,...	2
Gemengd zacht pantser	Zacht leder met ten minste 20% metaal op	3
Gemengd Hard pantser	Hard leder met ten minste 20% metaal op	3
Metaal	Maliën, plaat,...	4
Leder helm	Leder, bont, similileer,...	1
Metalen helm	Metaal,...	2

## ***Schilden***

Alle schilden moeten voorzien zijn van een veilige rand. Rondom de rand dient een zachte bescherming aangebracht, en er mogen nergens scherpe delen zijn, die eventueel gevaarlijk kunnen zijn.

Schilden die tijdens een gevecht beschadigd worden, kunnen gerepareerd door personen met de vaardigheid smeden niveau 3.

Voor het gebruik van het klein of groot schild heeft men de vaardigheid "Schild" nodig.



Schilden	Maximum Diagonaal	Handen
Beukelaar	Tot 25 cm	0
Klein Schild	25 tot 50 cm	1
Groot Schild	50 tot 80 cm	1

# Prijzen

Als volwassen bewoner van onze mooie wereld heb je uiteraard een basisidee van wat hoeveel waard is. Daarom ook deze lijst met enkele prijzen waar de meeste personen wel op de hoogte van zijn.

Items	Prijs
Leder, bont	7 zilver per locatie
Hard leder	1 goud per locatie
Gemengd zacht pantser	1 goud, 2 zilver per locatie
Gemengd hard pantser	1 goud, 4 zilver per locatie
Maliën, plaat	1 goud, 5 zilver per locatie
Bonten, lederen helm	2 goud
Metalen helm	3 goud
Dolk	1 goud, 5 zilver
Kort wapen	3 goud
Lang zwaard	5 goud
Bastaard zwaard	6 goud
Morgenster	6 goud, 2 zilver
2-H zwaard	7 goud, 3 zilver
2-H bijl	7 goud, 3 zilver
2-H knots	6 goud, 4 zilver
Staf	3 goud
Werpwapen	5 zilver
Boog	7 goud
Kruisboog	7 goud, 3 zilver
Klein schild	2 goud, 8 zilver
Groot schild	4 goud, 4 zilver
Beukelaar	2 goud
Level 1 perkament	2 goud
Level 2 perkament	4 goud
Level 3 perkament	6 goud
Eten voor een dag	6 zilver en 3 brons

Spreuken	Level 1	Level 2	Level 3
Algemene	2 Goud	3 Goud	4 Goud
Beschermende	2 Goud	3 Goud	4 Goud
Bezweringsen	2 Goud	4 Goud	6 Goud
Deconstructieve	2 Goud	4 Goud	6 Goud
Necromantie	2 Goud	4 Goud	6 Goud

# Rassen

Spelers kunnen kiezen uit 3 verschillende basis rassen, namelijk mens, elf en dwerg. Andere rassen zijn mogelijk na overleg met de spelleiding. Het al dan niet goedkeuren zal ondermeer afhangen van je motivatie, je achtergrond, ..

Elk ras heeft zijn voor- en nadelen.

## Mens

Iedereen kan Mens spelen. Het overgrote deel van de bevolking is Mens. Men treft Mensen aan in alle delen van het continent.

## Half-dwerg

Eenieder met een lengte kleiner dan 1m70 kan half-dwerg spelen. Zowel mannelijke als vrouwelijke halfdwerger hebben baarden, en vrouwelijke halfdwerger hebben lange, gevlochten paardenstaarten. Halfdwerger komt men vaker tegen dan zuivere dwergen aangezien die meestal in hun eigen regionen blijven.



## Dwerg

Eenieder met een lengte kleiner dan 1m65 kan Dwerg spelen. Zowel mannelijke als vrouwelijke Dwergen hebben baarden, en vrouwelijke Dwergen hebben lange, gevlochten paardenstaarten. Dwergen vertegenwoordigen een klein deel van de bevolking. Ze zijn afkomstig uit bergachtige streken, en wonen meestal in grotten. Een Dwerg is klein maar robuust.

## Half-elf

Half-elfen hebben puntoren, maar kunnen gelaatsbeharing hebben en zijn bij voorkeur slank gebouwd. Half-elven komt men vaker tegen dan zuivere elfen aangezien die meestal in hun eigen regionen blijven

## Elf

Eenieder met een lengte kleiner dan 1m80 kan elf spelen. Elfen hebben puntoren, maar hebben geen baard, noch snor, en zijn bij voorkeur slank gebouwd. Elfen maken, net als Dwergen, een minderheid uit van de bevolking, en zijn dan ook geen alledaagse verschijning in het straatbeeld. Elfen zijn hoofdzakelijk afkomstig uit bosrijke omgevingen.

	Dwerg	Half-Dwerg	Mens	Half-Elf	Elf
Ledematen	1 levenspunt	1 levenspunt	1 levenspunt	1 levenspunt	1 levenspunt
Torso	3 levenspunt	2 levenspunt	2 levenspunt	1 levenspunt	1 levenspunt
Magie	Kan geen Magie of Speuken aanleren	Kan geen Magie of Speuken aanleren	1x Cancel per life	1x Cancel per periode tegen de Beïnvloed Persoon spreuk  1x Cancel per life	2x Cancel per periode tegen de Slaap Spreuken (exclusief potions)  2x Cancel per periode tegen de Beïnvloed Persoon spreuk
Vaardigheden	Smeden lvl 2	Smeden lvl 1			Woudlopen lvl 1

# Klassen

Spelers kunnen kiezen uit 4 grote verschillende personageklassen, namelijk Krijger, Dief, Priester en Magiër.

## Krijger

De krijger is de geweldenaar van de bende. Hij vertrouwt op spieren en wapens om door de wereld te komen en beheerst de nodige vaardigheden om dat te doen.

De krijger ontvangt een startkapitaal van 5 goudstukken. Dit is als het ware zakgeld dat hij in zijn bezit heeft op de moment dat het spel aanvangt.

## Dief

De dief is het slinkse, onopvallende personage. Hij heeft een gezonde interesse in alles wat niet van hem is en weinig respect voor het eigendomsprincipe als toegepast op anderen.

De dief ontvangt een startkapitaal van 5 goudstukken. Dit is als het ware zakgeld dat hij in zijn bezit heeft op het moment dat het spel aanvangt.

## Priester

De priester is de gelovige van de groep. Hij kan de goden smeken om diensten en ontleent een grote kracht uit gebeden. Hij krijgt die gebeden rechtstreeks van de godheid wanneer hij zich waardig betoont.

De priester ontvangt een startkapitaal van 5 goudstukken. Dit is als het ware zakgeld dat hij in zijn bezit heeft op het moment dat het spel aanvangt.

Er moet niet opgegeven worden welke gebeden men gaat doen maar wel hoeveel van welke level.

## Magiër

De magiër is de geleerde. Hij onderzoekt wat rond hem gebeurt en manipuleert eigenhandig de krachten van de aarde. Een stoffig beroep dat ondanks zijn ogenschijnlijke passiviteit een zware tol kan eisen van de beoefenaar.

De magiër mag bij creatie om 6 goud aan spreuken uitgeven binnen zijn gekozen vaardigheden. Deze beheerst hij bij het starten van het spel.

De magiër ontvangt een startkapitaal van 5 goudstukken. Dit is als het ware zakgeld dat hij in zijn bezit heeft op het moment dat het spel aanvangt.

## De Klassenvolgorde

Een personage kan van alle klassen vaardigheden nemen, maar de kost word hoger naar gelang ze verder van de hoofdklasse verwijderd is. Elk personage kiest een Hoofdklasse, en eventueel één of twee nevenklassen naar keuze. Het is dus onmogelijk om een derde nevenklasse te hebben. Het kiezen van deze nevenklasse(n) dient men niet te maken bij de charactercreatie, maar mag men ook daarna nog kenbaar maken.

**Hoofdklasse:** Deze kosten 1 vaardigheidspunt om te leren en men kan tot het maximale niveau gaan wat betreft vaardigheden, namelijk niveau 3.

**1<sup>e</sup> Nevenklasse:** Deze kosten 2 vaardigheidspunten, maar men kan maar tot niveau 2 gaan.

**2<sup>e</sup> Nevenklasse:** Deze kosten 3 vaardigheidspunten, en men kan maar tot niveau 1 gaan.

# Vaardigheden

Elke vaardigheid bestaat uit 3 niveaus, van beginner (niveau 1) tot meester (niveau 3).

Een beginnende speler krijgt 6 vaardigheidspunten. Met deze punten kan hij 6 voor hem of haar belangrijke vaardigheden automatisch aanleren. Hij is dan een beginner niveau 1 in deze vaardigheden. Hij kan één vaardigheid kiezen waarin hij een niveau naar boven kan nemen als hij hiervoor vaardigheidspunten spendeert. Men kan dus beginnen met bijvoorbeeld 4 niveau 1 vaardigheden en 1 niveau 2 vaardigheid als hij deze neemt uit zijn hoofdklasse of de algemene vaardigheden. Hij moet dus geen examen afleggen voor deze vaardigheden. Elk volgend life krijgt de speler er 2 vaardigheidspunten bij. Deze kan hij gebruiken om 1 niveau te stijgen in 1 vaardigheid die hij al heeft, of een nieuwe vaardigheid aan te leren, en daarin niveau 1 te worden. Ook voor deze vaardigheden hoeft er geen examen afgelegd te worden.

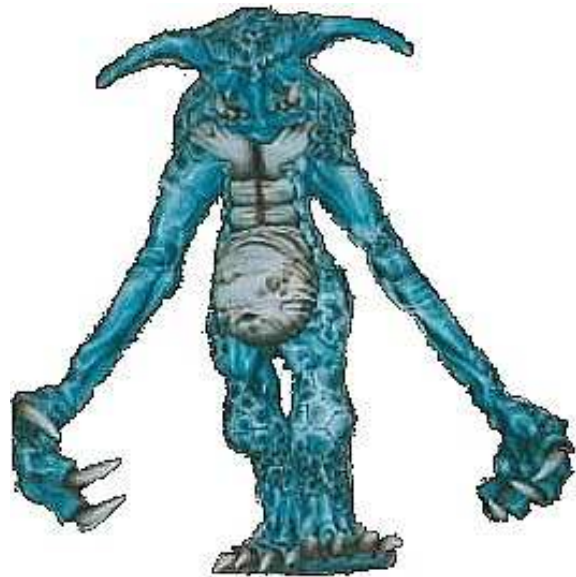
Echter, om binnenspel een nieuwe vaardigheid aan te leren, of om binnenspel een niveau in een vaardigheid te stijgen, moet men wel eerst succesvol een test afleggen. Bij elke test zal er iemand van de gamecrew aanwezig zijn als getuige om te zien of de test correct wordt uitgevoerd, en de speler geslaagd is. Wanneer de speler niet geslaagd is, dient hij de test de volgende life opnieuw uit te voeren. Het vaardigheidspunt is hij evenwel niet kwijt. Men kan maar één niveau in een vaardigheid stijgen per life (m.a.w. men kan dus niet van niveau 1 naar niveau 3 gaan binnen eenzelfde life. De speler zal hier, indien hij alle tests met succes uitvoert, 2 lives aan besteden).

Een speler kan een nieuwe vaardigheid aan een andere speler aanleren wanneer hijzelf minimum niveau 2 heeft in deze vaardigheid.

Een speler kan een niveau 2 vaardigheid aan een speler aanleren wanneer de leerling zelf al minimum niveau 1 is in deze vaardigheid, en de leraar niveau 3.

Een speler kan nooit een niveau 3 vaardigheid aan een andere speler aanleren. Deze dienen aangeleerd te worden via een figurant.

Voor alle tests dient er steeds iemand van de gamecrew aanwezig te zijn.



## ***Algemene Vaardigheden***

Algemene vaardigheden zijn de vaardigheden die iedereen kan aanleren ten koste van 1 vaardigheidspunt.

### **Angstresistentie**

L1: je bent resistent aan Fear

L2: je bent resistent aan Mass Fear

### **Woudlopen**

L1: Je kan zelfstandig in het bos lopen zonder te verdwalen en je kan spoorzoeken

L2: Je kan 3 personen begeleiden in het bos, deze moeten binnen de 4 meter van de woudloper blijven

L3: Meesterschap. Je kan "Schaduwsluipen L1" in het bos

### **Chirurgie**

- Een chirurgijn dient zelf in zijn props te voorzien.

L1: Je kan het bloeden stelpen, en zo iemand behoeden dat hij zou doodbloeden.

L2: Je kan 1 levenspunt genezen op een locatie naar keuze. Dit neemt 10 minuten in beslag.

### **Dolk:**

L1: je kan een dolk gebruiken

L2: 1 Pierce

### **Runen lezen en schrijven:**

L1: Je kan dwergen of elfenrunen lezen en schrijven

L2: Je kan dwergen of elfenrunen lezen en schrijven

## ***Dievenvaardigheden***

**Belangrijk** Wanneer een dief gemengd pantser, een metalen helm, maliën of plaat draagt kan hij de vaardigheden waarbij hij stil moet zijn niet meer uitvoeren.

### **Artistieke vaardigheid**

- hiervoor dient de bard gedichten voor te dragen, zingen, instrument bespelen,...
- het is niet mogelijk deze effecten cumulatief te gebruiken met elkaar

L1: de bard kan per periode 1 persoon beïnvloeden zoals de Beïnvloed persoon spreuk met zijn of haar kunsten. De persoon zal de bard beschouwen als zijn of haar beste vriend en dit voor tien minuten. Dit kan slechts één keer per periode gebruikt worden.

L2: de bard kan een groep mensen charmeren met zijn muziek. Bij het begin van het spelen, duid de bard zelf de helft van de aanwezig mensen aan die gecharmeerd zijn. De niet-aangeduide mensen zijn vrij om te doen wat ze willen. De charm duurt 5 minuten. Gedurende deze periode zijn deze mensen zo gefascineerd door het schouwspel dat deze blijven kijken, direct na deze periode zullen deze mensen ook minstens x zilver gaan

betalen aan de bard. X = het level aan artistieke vaardigheid dat de bard heeft. De bard heeft vb Artistieke vaardigheid level 3, dan moeten de mensen 3 zilver betalen. Dit kan slechts één keer per periode gebruikt worden.

L3: als de bard speelt, heeft iedereen binnen de twee meter volledige Angstresistentie. Dit duurt tot zolang de bard blijft spelen. Dit kan twee keer per periode gebruikt worden.

## **Liegen en bedriegen:**

L1: bij dobbelen kan de dief 1 dobbelsteen 1 keer kantelen, bij kaarten kan de dief ofwel 1 nieuwe kaart trekken ofwel 1 oude wegdoen, andere spelen moeten besproken worden met de spelleiding. De dief kan 3 x per periode bedriegen

L2: De dief kan 6 x per periode bedriegen bij een spel zoals hierboven beschreven

L3: Geloofwaardig liegen: als de dief verplicht is van de waarheid te vertellen door spreuken, gebeden of vaardigheden, kan hij toch nog liegen.

## **Vallen onschadelijk maken**

- 1 x proberen per val per periode
- De test gebeurt in het geheim zodat andere spelers het resultaat niet zien
- Vallen worden voorgesteld met steentjes die getrokken worden uit een zakje. Trekt men een rood steentje dan gaat de val af. De schade is gelijk aan het niveau van de val, deze schade telt op elke locatie. Trekt men een groen steentje dan is de val ontmanteld. Trekt men een wit steentje, dan gebeurt er niets en is de mogelijke val niet ontmanteld. Trekt men een zwart steentje, dan gaat de val af en gebeurt er tevens een speciaal effect, vb 5 min. slaap. Het is mogelijk zelf een val te zetten (val niveau = max. level van de vaardigheid) als de situatie daar geschikt voor is, dit is echter niet zonder gevaar, een val plaatsen werkt op dezelfde manier als een val onschadelijk maken, trekt men een fout steentje: dan is het mislukt de val te plaatsen en krijgt het personage de schade van de val.

L1: 1 groen steentje

L2: 2 groene steentjes

L3: 3 groene steentjes

## **Sloten openen**

- De test gebeurt in het geheim zodat andere spelers het resultaat niet zien
- Sloten worden voorgesteld met steentjes die getrokken worden uit een zakje. Trekt men een rood steentje dan gaat het slot niet open. Trekt men een geel steentje dan gaat het slot wel open. Trekt men een zwart steentje, dan gaat slot niet open en heb je iets misdaan aan het slot waardoor het moeilijker wordt om het te openen, het slot wordt één niveau hoger!

L1: 1 geel steentje, je mag 1 keer proberen per slot

L2: 2 gele steentjes, je mag 2 keer proberen per slot

L3: 3 gele steentjes, je mag 3 keer proberen per slot

## **Zakkenrollen 1**

- Per periode krijgt de dief 5 plakkertjes om te stelen
- Zakkenrollen is niet mogelijk als men gemengd pantser, een metalen helm, maliën of plaat draagt

L1: men kan enkel geld stelen, plakkers grootte 1

L2: men kan ook gems stelen, plakkers grootte 2

L3: men kan ook componenten stelen, plakkers grootte 3

## **Vingervlugheid:**

- Voorkennis nodig: Zakkenrollen 1 level 1

L1: 2 extra plakkers

L2: 2 extra plakkers

L3: 2 extra plakkers

## **Zakkenrollen 2**

- Voorkennis nodig: Zakkenrollen 1 level 1

L1: per keer dat men iets steelt met zakkenrollen 1, steelt men 2 voorwerpen in plaats van 1

L2: per keer dat men iets steelt met zakkenrollen 1, steelt men 3 voorwerpen

L3: per keer dat men iets steelt met zakkenrollen 1, steelt men 4 voorwerpen

## **Onschadelijk maken**

- Je kan dit 2 x per periode aan je maximum level
- Je mag niet opgemerkt worden
- Werkt niet op iemand met een metalen helm
- Is niet mogelijk als je gemengd pantser, een metalen helm, maliën of plaat draagt

L1: 10 sec. Bewusteloos

L2: 20 sec. Bewusteloos

L3: 30 sec. Bewusteloos

## **Dodelijke slag**

- Je kan dit 2x per periode aan je maximum level
- Je gebruikt hiervoor een dolk (niet te combineren met Pierce)
- Je mag niet opgemerkt worden
- Is niet mogelijk als je gemengd pantser, een metalen helm, maliën of plaat draagt

L1: 2 punten schade

L2: 3 punten schade

L3: 5 punten schade

## **Schaduwsluipen**

- Je bent verplicht om met een donkere cape het lichaam en de helft van het aangezicht te bedekken
- Enkel in een schaduwrijke (duistere) ruimte (binnenlocatie), of buiten in het donker .
- Is niet mogelijk als men gemengd pantser, een metalen helm, maliën of plaat draagt.
- Je zal enkel opgemerkt worden als je een actie (spreuk, aanval, boogschieten,...) onderneemt.
- Schaduwsluipen word aangeduid door het omhoog houden van een zwart lint.

L1: stilstaan in de schaduw

L2: 20 passen verzetten in de schaduw

L3: Men kan vrij rondsluipen in de schaduw

## Werpwapen:

- men mag maximum 8 werpwapens op zich dragen.

L1: men kan werpwapens gooien die 1 punt schade doen.

L2: Geen extra effect

L3: +1 Strike

## Blaaspijp:

- Men mag maximum van 8 pijltjes op zich dragen.

L1: men kan een blaaspijp gebruiken

L2: Geen extra effect

L3: Pierce

## Verhalen en legendes

L1: Je kent vele verhalen en legendes en zal per life van de spelleiding een aantal plaatselijke roddels, verhalen of legendes ontvangen die je horen vertellen hebt. Je zal deze tijdens het life vernemen.

## Waarde schatten

L1: je kent de prijzen en de markt zeer goed. De spelleiding zal u voorzien van de nodige documenten met prijzen en goederen. Je kan tevens schatten hoeveel een voorwerp waard is.

## *Priestervaardigheden*

- Elke godheid beschikt over zijn eigen vloek:
  - Solarus: Alle vormen van heling helen maar de helft van de punten (afgerond naar beneden)
  - Justinus: Dubbele schade door Zwaarden
  - Sylvanus: Dubbele schade door Houten Wapens
  - Kali: Dubbele schade door Ondoden
  - Morrigan: Je kan niet uit een gevecht vluchten
- Als je Priester wordt, ben je verplicht om een geloof op te geven voor je andere vaardigheden kunt nemen
- Je krijgt gratis de vaardigheid algemene gebeden bij je geloof
- Alle effecten kunnen 1 x per periode gebruikt worden (tenzij anders vermeld)

## Geloof Solarus

- Je kan enkel kiezen voor de natuur, genezing en bezwering gebeden

L1: je kan 1 levenspunt genezen per gevecht bij iemand anders. Je ontvangt één extra manasteen.

L2: je kan 4 lagere ondoden keren per periode: deze ondoden blijven 5 meter uit de buurt van de priester. Je ontvangt één extra manasteen.

L3: je kan jezelf volledig genezen (enkel levenspunten, geen ziektes of vergiften). Je ontvangt één extra manasteen.

## Ring of Doom

## **Geloof Justinus**

- Je kan enkel kiezen voor de bezwering, genezing en gevecht gebeden

L1: je kan 1 x Cancel roepen tegen een bezweringsgebed of spreuk per gevecht. Je ontvangt één extra manasteen.

L2: je kan 1 x Strike roepen met een zwaard. Je ontvangt één extra manasteen.

L3: je kan rechtspreken volgens de Codex Justinus. Je ontvangt één extra manasteen.

## **Geloof Sylvanus**

- Je kan enkel kiezen voor de natuur, genezing en necromantie gebeden

L1: je kan woudlopen (je ontvangt gratis de vaardigheid woudlopen level 1). Je ontvangt één extra manasteen.

L2: je kan 1 x Break roepen op een schild binnen de 2 meter. Je ontvangt één extra manasteen.

L3: je kan 1 natuurgebed opnieuw casten als deze gecancelld wordt, zonder dat je hiervoor een trekbommetje of manasteen moet spenderen. Je ontvangt één extra manasteen.

## **Geloof Kali**

- Je kan enkel kiezen voor de necromantie, gevecht en natuur gebeden

L1: je bent immuun aan kleine ziektes. Je ontvangt één extra manasteen.

L2: je kan 1 x een kleine rottingsziekte veroorzaken met een incubatietijd van 6 uur door iemand aan te raken. Je ontvangt één extra manasteen.

L3: je kan 1 x een grote rottingsziekte veroorzaken met een incubatietijd van 2 uur door iemand aan te raken. Je ontvangt één extra manasteen.

## **Geloof Morrigan**

- Je kan enkel kiezen voor de gevecht, necromantie en bezwering gebeden

L1: Je hebt Angstresistentie voor één periode (op voorhand aanduiden door het uit te spelen). Je ontvangt één extra manasteen.

L2: je kan het wapen dat je zelf gebruikt voor 1 gevecht zegenen. Je ontvangt één extra manasteen.

L3: je kan 1 x Cancel roepen in een gevecht. Je ontvangt één extra manasteen.

## **Natuurgebeden**

L1: je kan Level 1 natuur gebeden gebruiken

L2: je kan Level 2 natuur gebeden gebruiken

L3: je kan Level 3 natuur gebeden gebruiken

## **Gevechtsgebeden**

L1: je kan Level 1 gevechtsgebeden gebruiken

L2: je kan Level 2 gevechtsgebeden gebruiken

L3: je kan Level 3 gevechtsgebeden gebruiken

## **Genezingsgebeden**

L1: je kan Level 1 genezingsgebeden gebruiken

L2: je kan Level 2 genezingsgebeden gebruiken

L3: je kan Level 3 genezingsgebeden gebruiken

## **Ring of Doom**

## **Bezweringengebieden**

L1: je kan Level 1 bezweringengebieden gebruiken

L2: je kan Level 2 bezweringengebieden gebruiken

L3: je kan Level 3 bezweringengebieden gebruiken

## **Algemene gebeden**

- Deze vaardigheid evolueert automatisch mee als je stijgt in je Geloof.

L1: je kan Level 1 algemene gebeden gebruiken en je krijgt 5 manastenen

L2: je kan Level 2 algemene gebeden gebruiken

L3: je kan Level 3 algemene gebeden gebruiken

## **Necromantiegebieden**

L1: je kan Level 1 necromantie gebieden gebruiken

L2: je kan Level 2 necromantie gebieden gebruiken

L3: je kan Level 3 necromantie gebieden gebruiken

## **Religieuze runen**

L1: je kan religieuze runen lezen en schrijven

## **Aanroeping**

- Voorkennis: Geloof Kali, Morrigan, Justinus, Solarus, of Sylvanus.

L1: + 2 manastenen

L2: + 2 manastenen

L3: + 2 manastenen

## **Goddelijke gift**

L1: Afhankelijk van de spelleiding, spannend he

## **Tattoo van de God**

- Men kan met deze vaardigheid tattoos zetten op zichzelf en op anderen.
- De tattoos tellen als eenmalige beschermingspunten en worden op dezelfde manier geteld dus op torso en op ledematen (elk tellen voor 1 verbruikte tattoo).
- Deze werken niet cumulatief met pantser hoger dan hard leder en een lederen helm en zijn ook niet cumulatief met extra tattoos.
- De tattoos worden aangeduid met vb schmink (door de speler zelf te voorzien) in het aangezicht of nek voor het torso en blote ledematen en/of handen voor ledematen. Het is belangrijk dat de tattoos goed zichtbaar zijn
- Rode tattoos geven 1 beschermingspunt
- Blauwe tattoos geven 2 punten.

L1: men kan 5 Rode tattoos zetten per periode

L2: men kan 5 extra Rode tattoos zetten per periode

L3: men kan 5 Blauwe tattoos zetten per periode

*Voorbeeld: Het max. aan beschermingspunten is 2 Blauwe tattoos (torso + ledematen) aan 2 punten = 4. Dit is max combineerbaar met 2 x hard leder en een lederen helm = 9 beschermingspunten*

## **Ring of Doom**

# *Krijgervaardigheden*

## **Tweewapen techniek**

- je dient eerst een vaardigheid te nemen in een kort wapen

L1: men kan twee korte wapens max. 70 cm tegelijk gebruiken

L2: 1 Strike

L3: + 1 Strike

## **Pantser:**

- Het is onmogelijk om spreuken te casten als je gelijk welke vorm van wapenrusting hoger dan leder of bont draagt.
- Het is onmogelijk om spreuken te casten als je een helm draagt.
- Een personage met “dieven” vaardigheden waarbij hij stil moet kunnen zijn zal dit niet meer kunnen als hij gemengd pantser, maliën of plaat draagt.

L1: Het kunnen dragen van alle soorten wapenrusting en helmen.

## **Berzerk**

Let wel dat men de regels op veilig vechten moet blijven hanteren, speel de berzerk uit maar hou rekening met de veiligheid!!!

- Je dient eerst een vaardigheid in een tweehandswapen te hebben
- Je mag max. hard leder en een helm dragen.
- Eens je berzerk gaat kan je blijven vechten, zelfs indien het torso op 0 komt. Je kan zelfs één enkele “Killing Blow” negeren. Echter, als de razernij van de “Berzerk” uitgewerkt is, val je neer, en dien je binnen de 5 minuten magisch geheeld te worden. Zo niet kom je toch te overlijden aan de opgelopen verwondingen.
- Eens berzerk krijg je 1x Strike en 1x Break
- Wanneer de berzerk eindigt, val je bewusteloos voor 10 minuten, door totale uitputting van de razernij die je lichaam verlaat.

L1: Je kan 1x per periode berzerk gaan.

L2: Je kan 2x per periode berzerk gaan

## **Smeden**

- Je hebt een smidse met materiaal nodig, hiervoor zorg je zelf.
- Om een voorwerp te herstellen heb je 5 zilver aan grondstoffen nodig per locatie voor pantser, 7 zilver voor een wapen of schild.
- Om een nieuw voorwerp te produceren heb je 1 goud aan grondstoffen nodig per locatie voor pantser, 1 goud en 3 zilver voor een wapen of schild.

L1: men kan pantsers tot hard leder maken en herstellen, huden looien duurt 30 min. een nieuw pantser maken kost 5 min. + 15 min. per beschermingspunt. Herstellingen duren 15 min. per beschermingspunt.

L2: men kan alle pantsers maken en herstellen. Herstellingen duren 15 min. per beschermingspunt. Een nieuw metalen pantser kost 10 min. + 15 min. per beschermingspunt

L3: men kan wapens en schilden maken, dit duurt 30 min voor een schild of wapen

## **Korte wapens**

L1: men kan korte slagwapens gebruiken met een max. lengte van 70 cm. Werpwapens kan men dus niet gebruiken als slagwapen.

## **Langzwaard:**

L1: men kan een langzwaard hanteren

L2: 1 Strike

L3: +1 Pierce

## **Bastaardzwaard**

- Alle vaardigheden verbonden aan het bastaardzwaard kunnen enkel gebruikt worden als deze met beide handen gehanteerd wordt

L1: men kan een bastaardzwaard hanteren

L2: 1 Strike

L3: +1 Strike

## **Bastaardbijl**

- Alle vaardigheden verbonden aan het bastaardbijl kunnen enkel gebruikt worden als deze met beide handen gehanteerd wordt

L1: men kan een bastaardbijl hanteren

L2: 1 Strike

L3: +1 Break

## **Bastaardknots**

- Alle vaardigheden verbonden aan het bastaardknots kunnen enkel gebruikt worden als deze met beide handen gehanteerd wordt

L1: men kan een bastaardknots hanteren

L2: 1 Strike

L3: +1 Break

## **Morgenster**

L1: men kan een Morgenster (goedendag) hanteren

L2: 1 Break

L3: + 1 Break

## **Tweehandszwaard**

L1: men kan een tweehandszwaard hanteren

L2: 1 Break

L3: +1 Break

## **Tweehandsbijl**

L1: men kan een tweehandsbijl hanteren

L2: 1 Strike

L3: + 1 Break

## **Ring of Doom**

## **Tweehandsknobs**

L1: men kan een tweehandsknobs hanteren

L2: 1 Strike

L3: + 1 Break

## **Staf**

L1: men kan een staf hanteren

L2: 1 Strike

## **Boog**

- Pijlen van een boog doen automatisch Strike

L1: Men kan een boog hanteren

L2: 1 Pierce

L3: + 1 Pierce

## **Kruisboog**

- Pijlen van een kruisboog doen automatisch Strike

L1: Men kan een kruisboog hanteren

L2: 1 Pierce

L3: +1 Pierce

## **Schild**

- Het is onmogelijk om spreuken te casten als je een schild draagt.

L1: Men kan een schild gebruiken.

L2: 1 Counterbreak

L3: + 1 Counterbreak

# ***Magiërvvaardigheden***

**Belangrijk:** het is onmogelijk voor een magiër om spreuken te casten als deze een schild of eender welke vorm van wapenrusting hoger dan leder en bont draagt. Een magiër kan tevens geen spreuken gebruiken terwijl hij een helm draagt.

## **Algemene Magie**

L1: Men kan de Level 1 spreuken van algemene magie gebruiken. Tevens krijgt men 7 manastenen.

L2: Men kan de Level 2 spreuken van algemene magie gebruiken.

L3: Men kan de Level 3 spreuken van algemene magie gebruiken.

## **Beschermende Tover**

- Voorkennis: algemene Magie Level 1

L1: Men kan de Level 1 spreuken van beschermende tover gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

L2: Men kan de Level 2 spreuken van beschermende tover gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

## **Ring of Doom**

L3: Men kan de Level 3 spreuken van beschermende tover gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

## **Destructieve magie**

- Voorkennis: algemene Magie Level 1

L1: Men kan de Level 1 spreuken van destructieve magie gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

L2: Men kan de Level 2 spreuken van destructieve magie gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

L3: Men kan de Level 3 spreuken van destructieve magie gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

## **Bezweringsen**

- Voorkennis: algemene Magie Level 1

L1: Men kan de Level 1 spreuken van bezweringsen gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

L2: Men kan de Level 2 spreuken van bezweringsen gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

L3: Men kan de Level 3 spreuken van bezweringsen gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

## **Necromantie**

- Voorkennis: algemene Magie Level 1

L1: Men kan de Level 1 spreuken van necromantie gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

L2: Men kan de Level 2 spreuken van necromantie gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

L3: Men kan de Level 3 spreuken van necromantie gebruiken en krijgt 1 manasteen extra..

## **Manaconcentratie**

- Voorkennis: algemene Magie Level 1

L1: + 3 manastenen

L2: + 3 manastenen

L3: + 3 manastenen

## **Magische runen**

L1: je kan magische runen lezen en schrijven

## **Magische staf**

- De magische staf is een staf door de leerling verkregen van zijn meester, deze heeft de staf betoverd met een ingebouwde spreuk die de leerling ooit kan gebruiken

L1: men kan een lange staf verdedigend gebruiken, men kan hiermee dus aanvallen en wapens blokkeren maar mag op geen enkel moment deze gebruiken om aanvallende bewegingen te maken, het wapen doet dan ook GEEN schade!

L2: de leerling heeft voldoende ervaring met de staf en kan nu de ingebouwde spreuk aanroepen, hiervoor spendeert hij 1 manasteen in het begin van een gevecht en roept "aanvallende staf", de magiër kan de lange staf nu gedurende 1 gevecht normaal gebruiken en bijgevolg ook aanvallen hiermee, schade is zoals altijd 1 punt schade.

L3 : de magiër kan 1 Cancel roepen om een vijandige spreuk die tegen hem gebruikt wordt te neutraliseren..

# Magische spreuken

Een level 1 spreuk kost de magiër 1 magisch trekbommetje dat tot ontploffing dient gebracht te worden net voor de spreuk te roepen, op die manier weet men dat er een spreuk komt en zal men aandachtiger zijn naar het effect ervan. Een level 1 spreuk kost tevens ook het verbruik van één manasteen. Een level 2 spreuk kost eveneens 1 trekbommetje, maar twee manastenen. En een level 3 spreuk kost 1 trekbommetje, en 3 manastenen. Let wel: Als je trekbommetje niet ontploft, is er iets misgegaan met je spreuk, en faalt deze. Je bent de gespendeerde manastenen wel kwijt. Als je geen knal hoort, dan roep je ook geen spreuktitel. Wil je die spreuk toch casten, moet je een ander trekbommetje, en een nieuw aantal manastenen gebruiken.

Opgelet : het gebruik van de incantaties is niet verplicht !



## *Hoe Spreuken Verwerven?*

- Men kan een spreuk aanleren van een andere magiër. De magiër die de spreuk overzet, moet de nodige mana (tweemaal de manakost van de spreuk) kunnen en willen casten. Het is dus enkel de eigenaar van de spreuk die de spreuk uiteindelijk kan overzetten. Men kan enkel een spreuk overzetten van 1 niveau lager dan je eigen max. niveau. Vb: een magiër met Destructieve magie L3 kan max. L2 destructieve spreuken overzetten.
- Je kan spreuken leren uit speciaal daarvoor vervaardigde perkament rollen. Je kan dus geen spreuken aanleren uit spreukenboeken of dergelijke. Dit kost je eveneens tweemaal de manakost van de spreuk.
- Als je een level stijgt in een van de soorten magie, krijg je een spreuk naar keuze van je nieuwe level.
- Je kan 1 vaardigheidspunt opofferen om 2 spreuken te leren (Door je ervaring als magiër doorzie je ineens hoe de spreuk werkt & kan je ze neerpennen in je spreukenboek.) Je kan hierbij kiezen uit alle spreuken tot 1 level lager dan je huidige vaardigheid.

## *Algemene tover Level 1*

### **Detecteer Magie**

Type : algemene tover

Incantatie : Breng klaarheid in deze duisternis, toon mij of dit betoverd is

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 voorwerp

Effect : kijken of een voorwerp magisch is of zien of er een spreuk op geïncanteerd is

## **Identificeer**

Type : algemene tover

Incantatie : Geef mij kennis, geef mij wijsheid, doe teniet mijn onwetendheid

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 voorwerp

Effect : van een magische voorwerp zien wat zijn magische eigenschappen zijn

## **Licht**

Type: algemene tover

Incantatie : Duisternis verdwijn, licht verschijn.

Duur : 1 periode

Plaats van effect:

Effect : een zwakke lichtbron gebruiken die aan en af gezet mag worden

## **Sluit**

Type : algemene tover

Incantatie : Slot sluit, hier kan niets of niemand uit.

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 slot

Effect : een normaal slot sluiten

# ***Algemene tover Level 2***

## **Ontsluit**

Type : algemene tover

Incantatie : slot ontsluit, hier kan ik in en uit

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 slot

Effect : een normaal slot openen

## **Detecteer onzichtbaarheid**

Type : algemene tover

Incantatie : niets zal mij ontgaan, een onzichtbare zie ik staan

Duur : 30 min.

Plaats van effect: de magiër

Effect : De magiër kan gedurende 30 min alle onzichtbaarheidlinten negeren

## **Handige handen**

Type : algemene tover

Incantatie : mijn handig hand is tegen deze val bestand

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: de magiër

Effect : de magiër kan één magische of mechanische val onschadelijk maken

## **Magische vergrendeling**

Type : algemene tover

Incantatie : dat dit slot voor immer sluit, geen sleutel laat je er in of uit

Duur : onmiddellijk tot magisch ontgrendelt

Plaats van effect: 1 slot

Effect : een slot magisch vergrendelen zodat deze niet op een normale manier kan geopend worden

## ***Algemene tover Level 3***

## **Magische ontgrendeling**

Type : algemene tover

Incantatie : Ik maak u open

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 slot

Effect : een slot openen, ook als dit gesloten was met een magische vergrendeling

## **Blink**

Type : algemene tover

Incantatie : Behoud je voor de schaduw, ik sta niet langer voor u

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 20 passen max.

Effect : tijdens een Time Freeze kan de magiër zich 20 passen verzetten naar waar hij wil, hij kan hiermee niet door objecten zoals muren of deuren.

## **Magisch wapen**

Type : algemene tover

Incantatie : Laat magie dit wapen sterken, deze slagen kun je niet beperken

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: de wapen dat de magiër hanteert

Effect : De magiër kan met zijn eigen wapen 1 strike meer doen naar normaal en het wapen telt als magisch

## **Marcus magische verwijdering**

Type : algemene tover

Incantatie : met het vuur dat uit dit stafje schiet, doe ik deze kwaadaardige magie teniet

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: een persoon, voorwerp, ... waar een spreuk op zit

Effect : doet een spreuk teniet op de plaats van effect

## ***Beschermende tover Level 1***

### **Bescherming tegen verlamming**

Type : Beschermende tover

Incantatie : je wil dat ik blijf staan, maar ongehinderd kan ik gaan

Duur : 1 periode

Plaats van effect: de magiër

Effect : de magiër is immuun tegen alle spreuken die hem hinderen in zijn bewegingen

### **Magische barrière**

Type : Beschermende tover

Incantatie : een magiër kan mij niets maken, zijn spreuk zal me niet meer schaden

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: de magiër

Effect : 1 Cancel tegen de eerste spreuk die op de magiër gecast wordt

### **Magische wapenrusting**

Type : Beschermende tover

Incantatie : mijn magie zal nu een harnas schapen, dat mij beschermt tegen de slag van een wapen

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: de magiër

Effect : +1 beschermingspunt gedurende 1 gevecht. Deze magische bescherming is niet cumuleerbaar met andere beschermingsspreuken, tenzij anders vermeld.

### **Magische beurswachter**

Type : Beschermende tover

Incantatie : ik bescherm je tegen grijpgrage vingers, waarschuw me voor lepe indringers

Duur : 1 periode

Plaats van effect: 1 voorwerp van de magiër

Effect : een voorwerp moet gemerkt worden als zijnde beschermt tegen diefstal , wanneer gestolen moeten de figuranten aan de magiër zeggen wie de dief is.

## ***Beschermende tover Level 2***

### **Alarm!**

Type : Beschermende tover

Incantatie : deze buidel valt niet meer te stelen, wee de dief die dit tracht te negeren

Duur : 1 periode

Plaats van effect: de magiër

Effect : 1 volledige buidel wordt gemerkt tegen diefstal. Wanneer een dief iets uit de buidel probeert te stelen gaat er onmiddellijk een alarm af. Enkel te casten op een buidel die gedragen wordt door de magiër zelf

## **Bescherming tegen vallen**

Type : Beschermende tover

Incantatie : zelfs al ga je nu af met een grote knal, mij interesseert het echt geen bal

Duur : Onmiddellijk

Plaats van effect: zichzelf

Effect : de magiër is beschermt tegen 1 afgaande val van een deur of slot

## **Huid van staal**

Type : Beschermende tover

Incantatie : maak mijn huid zo hard als staal en zorg ervoor dat geen enkel metaal sterk genoeg is om mij te bezeren, zodat ik de slagen van het zwaard kan weren

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: de magiër

Effect : +2 bescherming gedurende 1 gevecht. Deze magische bescherming is niet cumuleerbaar met andere beschermingsspreuken, tenzij anders vermeld.

## **Laurians schaterende schaterlach**

Type : Beschermende tover

Incantatie : als wie mij in boosheid wil naderen, begint door mijn aanraking te schateren

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: 1 creatuur dat de magiër schade berokkent (slagen, spreuken,...)

Effect : het creatuur moet gedurende 10 sec. onbedaarlijk lachen, hij kan geen andere acties ondernemen

# ***Beschermende tover Level 3***

## **Bescherming tegen lage magie**

Type : Beschermende tover

Incantatie : met die ampele kennis heb je nog niets bewezen, ik heb van je magische kracht niets te vrezen

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: de magiër

Effect : 2 x Cancel tegen de eerste 2 spreuken dit de magiër incasseert

## **Ontwapende wind**

Type : Beschermende tover

Incantatie : bij de kracht van de wint, beveel ik je gezwind, laat vallen dat wapen en blijft daar niet gapen

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 persoon

Effect : 1 persoon moet zijn wapen laten vallen, minstens 3 meter weg maar hij mag het wel weer oprapen

## **Onzichtbare maliën**

Type : Beschermende tover

Incantatie : een bescherming bestaande uit verschillende lagen onzichtbaar staal, dat zal ik nu dragen

Duur : 1 periode

Plaats van effect: de magiër

Effect : Geeft de magiër 1 extra beschermingspunt. Deze spreuk is wel cumuleerbaar met Huid van Staal of Magische Wapenrusting.

## **Versmacht**

Type : Beschermende tover

Incantatie : sta stil! Dit bevel zal je wel begrijpen, want naar de keel zal ik je grijpen

Duur : 5 seconden

Plaats van effect: 1 persoon

Effect : één persoon binnen de 5 meter van de magiër, wordt in een versmachtende greep gehouden door de magiër, deze moet zich op zijn slachtoffer blijven concentreren of de spreuk stopt.

## **Vivo's vindingrijke vitaliteit**

Type : Beschermende tover

Incantatie : vergiften zijn niet aan mij besteed, ik zal niet delen in dat leed

Duur : 1 periode

Plaats van effect: de magiër

Effect : De magiër is immuun aan alle soorten vergif en ziekten

# ***Bezweringen Level 1***

## **Beïnvloed persoon**

Type : Bezwingen

Incantatie : al wie mij dient, is mijn vriend

Duur : 1 periode

Plaats van effect: 1 persoon

Effect : deze persoon ziet je als zijn beste vriend

## **Bel der stilte**

Type : Bezwingen

Incantatie : rondom mijn hoofd is een luchtbel die zich sluit, ik hoor niets of niemand meer, geen enkel geluid

Duur : 30 min

Plaats van effect: de magiër

Effect : de magiër hoort niets meer

## **Slaap**

Type : Bezwingen

Incantatie : Val nu neer voor mijn hand, tegen deze slaap ben je niet bestand  
Duur : 5 min  
Plaats van effect: één aangeraakt persoon  
Effect : de persoon valt in slaap voor 5 min. of tot hij wordt aangeraakt

### **Milambers spastische vervorming**

Type : Bezwingen  
Incantatie : arm of been, het maakt mij niet uit, geplooid blijft het staan, dat is mijn besluit  
Duur : 10 sec.  
Plaats van effect: 1 ledemaat van een persoon binnen de 5 meter  
Effect : het gekozen ledemaat blijft gedurende 10 sec. geplooid staan.

## ***Bezwingen Level 2***

### **Blindheid**

Type : Bezwingen  
Incantatie : Tranen zal je nog kunnen wenen, maar het zicht zal ik je ontnemen  
Duur : 10 sec.  
Plaats van effect: 1 persoon die dient aangeraakt te worden  
Effect : de persoon zal gedurende 10 sec. blind zijn

### **Knarsende knieval**

Type : Bezwingen  
Incantatie : je voeten zullen nu gaan staken, een knieval dien je voor mij te maken  
Duur : 15 sec  
Plaats van effect: 1 persoon binnen de 5 meter  
Effect : de persoon moet gedurende 20 sec. op zijn knieën zitten

### **Lijm**

Type : Bezwingen  
Incantatie : met deze dekselse lijm onder je voeten, zal je niet ver meer stappen moeten  
Duur : 15 sec.  
Plaats van effect: 1 persoon binnen de 3 meter  
Effect : de persoon moet gedurende 20 sec. met zijn voeten blijven staan

### **Onzichtbaarheid**

Type : Bezwingen  
Componenten : onzichtbaarheidslint  
Incantatie : hoe plotseling ik uit het zicht verdwijn, hoe ongelofelijk het ook mag zijn, zien zal je met niet o waarde heer, onzichtbaar ben ik des te meer  
Duur : 20 min.  
Plaats van effect: de magiër  
Effect : de magiër is 20 min. onzichtbaar of tot hij een actie onderneemt anders dan stappen

## ***Bezweringen Level 3***

### **Ontegensprekelijk bevel**

Type : Bezwingen

Incantatie : mijn wil is wet, nu opgelet

Duur : variabel

Plaats van effect: 1 persoon

Effect : 1 persoon moet van de magiër 1 bevel van 1 woord uitvoeren, gedurende 5 seconden of tot de actie is beëindigd

### **Dimensionaal wapen**

Type : Bezwingen

Incantatie : onttrek dit wapen aan deze dimensie, maak het onzichtbaar zodat enkel ik het zie

Duur : 3 min.

Plaats van effect: het wapen van de magiër

Effect : Het wapen in de magiër zijn hand is 3 min. lang in een andere dimensie en kan niet gezien worden door anderen

### **Maak onzichtbaar**

Type : Bezwingen

Componenten : onzichtbaarheidslint

Incantatie : onzichtbaar zal dit voorwerp zijn, van zodra ik zeg verdwijnt

Duur : 1 periode of tot de magiër de spreuk eindigt

Plaats van effect: 1 stationair voorwerp

Effect : het voorwerp is onzichtbaar voor 1 periode.

### **Verlamming**

Type : Bezwingen

Incantatie : voel hoe je spieren verstrammen, mijn magie zal je volledig verlammen

Duur : 20 sec.

Plaats van effect:

Effect : wanneer de magiër 1 persoon aanraakt is deze gedurende 20 sec. totaal verlamt. Hij kan wel nog alles zien en horen

### **Zin voor waarheid**

Type : Bezwingen

Incantatie : door mijn kracht en dit gebaar, zal je mond sijpelen van vuur, de waarheid spreek je zodra ik in je ogen staar, geslagen is nu je laatste uur

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 persoon

Effect : 1 persoon moet 4 door de magiër gestelde vragen naar waarheid beantwoorden en herinnert zich achteraf niets meer van de ondervraging

## ***Destructieve magie Level 1***

### **Hand van Bliksem**

Type : Destructieve magie  
Incantatie : rode hand, bliksemhand, sidderhand  
Duur : tot je iemand aanraakt met de rode handschoen  
Plaats van effect: aangeraakt persoon  
Effect : doet 2 punten schade bij aanraking

### **Magisch projectiel**

Type : Destructieve magie  
Componenten : projectiel  
Incantatie : dit dodelijk projectiel hebbe je ziel  
Duur : onmiddellijk  
Plaats van effect: persoon die geraakt wordt met een projectiel  
Effect : geraakt persoon krijgt 1 punt schade op het geraakte lichaamsdeel.

### **Aardschok**

Type : Destructieve magie  
Incantatie : deze aarde schiet omhoog zodat je neervalt ....?  
Duur : onmiddellijk  
Plaats van effect: aangeraakt persoon  
Effect : de magiër doet een Strike op het aangeraakte lichaamsdeel

### **Verkoling**

Type : Destructieve magie  
Incantatie : Door mijn hand ontbrand dit schild diep binnenin, dit vuur geeft enkel stof tot  
jouw bevinding  
Duur : onmiddellijk  
Plaats van effect: aangeraakt schild  
Effect : de magiër doen een Break op het aangeraakt schild

## ***Destructieve magie Level 2***

### **Bijtend zuur**

Type : Destructieve magie  
Componenten : projectiel  
Incantatie : Geslagen is je laatste uur, verteren zal je door dit zuur  
Duur : onmiddellijk  
Plaats van effect: lichaamsdeel geraakt met projectiel  
Effect : doet 2 punten schade

### **Pijlen van vuur**

### **Ring of Doom**

Type : Destructieve magie  
Componenten : projectiel  
Incantatie : Deze pijl die zonder boog word afgevuurd zaait chaos zodat je hem richting vijand stuurd  
Duur : onmiddellijk  
Plaats van effect: lichaamsdeel geraakt door projectiel  
Effect : doet Strike

### **Bijtende beveiliging**

Type : Destructieve magie  
Incantatie : ieder zal dit voorwerp met rust moeten laten want eenmaal aangeraakt zullen ze deze wereld verlaten  
Duur :tot de spreuk opgeheven wordt  
Plaats van effect: 1 stationair voorwerp  
Effect : het voorwerp doet een Strike telkens het aangeraakt wordt

### **Spietsende spies**

Type : Destructieve magie  
Componenten : projectiel  
Incantatie : ik spiets je voeten, bewegen zal je niet meer moeten, de pijn zal je verscheuren dit zul je je nog betreuren  
Duur : 30 sec  
Plaats van effect : persoon geraakt door het projectiel  
Effect : 1 punt schade + 30 sec. vastgelijmd op de plaats waar men staat

## ***Destructieve magie Level 3***

### **Bliksemschicht**

Type : Destructieve magie  
Componenten : projectiel  
Incantatie : net zoals een hemels licht stuur ik je een bliksemschicht en schiet je meer neer met mijn magische kracht  
Duur : onmiddellijk  
Plaats van effect: persoon geraakt door het projectiel  
Effect : 1 projectiel doet 2 punten schade Strike

### **Formatie breken**

Type : Destructieve magie  
Incantatie : Vol moed en zonder angst staan jullie sterk en onwrikbaar op een lijn, maar wanneer je nadert, kraakt het hout en merkt je dat het mis zal zijn. Jullie schilden gaan kraken, splijten en braken een geluid, de angst komt op, de formatie weg en de moed die is er uit.  
Duur : onmiddellijk  
Plaats van effect: 2 aangewezen schilden binnen de 3 meter  
Effect : De magiër kan via Break 2 schilden breken binnen de 3 meter

## **Vivo's val van vuur**

Type : Destructieve magie

Incantatie : laat al wie dit voorwerp durft aan te raken, een onmenselijke en verschrikkelijke pijnkreet slaken

Duur : tot de spreuk ongedaan wordt

Plaats van effect: 1 stationair voorwerp

Effect : 1 stationair voorwerp doet bij aanraking 1 punt Pierce schade op het aangeraakte lichaamsdeel

## **Vuurbal**

Type : Destructieve magie

Componenten : projectiel

Incantatie : als uit de kern van een vulkaan, zo zuiver rein en puur, zal je weldra in lichterlaaie staan branden als oneindig vuur

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: binnen de 3 meter waar het projectiel neerkomt

Effect : iedereen die binnen de 3 meter staat van de plaats waar het projectiel neerkomt, krijgt 1 Strike

# ***Necromantie Level 1***

## **Dans der doden**

Type : Necromantie

Incantatie : ook al weet je dat je geen ondode bent, lopen zul je zo traag als hen.

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: 1 persoon binnen de 3 meter

Effect : het slachtoffer zal vanaf nu stappen en vechten als een zombie.

## **Blik van angst**

Type : Necromantie

Incantatie : moge mijn angstaanjagende blik je weg doen lopen van onaardse schrik

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: 1 persoon binnen de 3 meter

Effect : je doet Fear op die persoon

## **Hand van de dood**

Type : Necromantie

Incantatie : witte hand, koude hand, dode hand

Duur : onmiddellijk

Plaats van effect: aangeraakt lichaamsdeel

Effect : de magiër doet 2 punten schade op het aangeraakte lichaamsdeel

## **Spreek met ondoden**

Type : Necromantie

Incantatie : wandelende dode, aanhoor mijn bede, verdwaalde ziel aanhoor mijn rede

Duur : 15 min.

Plaats van effect: 1 ondode

Effect : De magiër kan 15 min. normaal communiceren met 1 ondode. Deze communicatie gebeurt in de schemerwereld en is enkel voor de magiër hoorbaar

## ***Necromantie Level 2***

### **Controleer lagere ondode**

Type : Necromantie

Incantatie : ik ben je meester, ik ben je heer, jij bent mijn dienaar zonder meer

Duur : 15 min.

Plaats van effect: 1 lagere ondode

Effect : de magiër kan 1 lagere ondode simpele bevelen geven gedurende 15 min. de uitvoering is afhankelijk van wat de ondode er nog van begrijpt

### **Geheugendood**

Type : Necromantie

Incantatie : ik ga je zeggen wat je dient te vergeten, je zal het in de toekomst niet meer weten

Duur : 1 periode

Plaats van effect: 1 persoon binnen de twee meter

Effect : het slachtoffer vergeet gedurende 1 periode een gebeurtenis, opgegeven door de magiër

### **Masker van de dood**

Type : Necromantie

Incantatie : met een doodse blik op mijn gelaat, lig ik onbeweeglijk stil, mijn gehele lichaam staat paraat, doch ben ik koud en kil

Duur : tot de magiër de spreuk opheft

Plaats van effect: de magiër

Effect : de magiër valt schijndood neer, je hart klopt niet meer en je voelt hard aan, iedereen denkt dat je dood bent, je kan echter wel alles zien en horen maar op geen enkele manier kan je communiceren

### **Vorm van mist**

Type : Necromantie

Componenten : rood lint

Incantatie : als een mistige schim zal mijn mij aanschouwen, de ondoden zullen mij vertrouwen

Duur : tot een derde pas gezet is

Plaats van effect: de magiër

Effect : de magiër wordt mist en kan enkel geraakt worden door spreuken en magische wapens. Je kan door kleine openingen (geen magisch gesloten deuren) maar je kan maar 2 passen zetten.

## ***Necromantie Level 3***

### **Broze botten**

Type : Necromantie

Incantatie : alle kalk en merg zal uit je botten verdwijnen na dit gebaar zal je skelet langzaam wegwijnen

Duur : 1 gevecht

Plaats van effect: 1 persoon binnen de 2 meter

Effect : het slachtoffer verdubbelt alle schade die deze krijgt tijdens 1 gevecht

### **Explosie des doods**

Type : Necromantie

Incantatie : een dode komt, een dode gaat maar wanneer je niet meer staat, zal men pas te weten komen wat men heeft veroorzaakt

Duur : tot wanneer de ondode sterft

Plaats van effect: 1 ondode

Effect : Als de ondode zijn laatste slag incasseert, ontploft de ondode en doet 3 punten schade aan de persoon die hem de laatste slag gegeven heeft en aan iedereen die binnen de meter staat

### **Hand van de specter**

Type : Necromantie

Incantatie : als een schemerdief in de duistere nacht, raak ik je aan heel onverwacht, je zal het niet merken en je voelt geen pijn maar met jouw gestolen levenskracht zal ik nu zeer geholpen zijn

Duur : 5 minuten na de aanraking

Plaats van effect: een aangeraakt persoon

Effect : het aangeraakt persoon krijgt na 5 minuten 2 punten schade, de magiër geneest tevens 1 levenspunt bij zichzelf

### **Slapende mist**

Type : Necromantie

Componenten : rood lint

Incantatie : deze rook vormt een dodelijke mist, treed niet nader of je eindigt als een lijk in een kist

Duur : tot de magiër zich verplaatst

Plaats van effect: radius van 4 meter

Effect : rond de magiër vormt zich een dikke mist, niemand ziet de magiër en hij ziet enkel diegenen die binnen de mist staan. Iedereen die de mist betreed, val in slaap voor 5 minuten

## **Wandelde knoken**

Type : Necromantie

Incantatie : hier lig je nu, een levenloos lichaam, ik beveel je kom naast mij staan

Duur : 30 min. of tot de ondode opnieuw sterft

Plaats van effect: één lijk

Effect : je kan één dood lichaam laten herrijzen als een zombie of een skelet. Als het lichaam 1 dag oud is of minder, zal het een zombie zijn, in alle andere gevallen zal het een skelet zijn.

# De gebeden



Bij het gebruik van gebeden zal de priester steeds zijn heilig symbool nodig hebben om de goddelijke energie tot zich laten te komen. Zonder heilig symbool kan de priester geen gebeden gebruiken. Een level 1 gebed kost de priester 1 religieus trekbommetje dat tot ontploffing dient gebracht te worden net voor het gebed te roepen, en 1 manasteen. Door het geluid van de ontploffing weet men dat er een gebed komt en zal men aandachtiger zijn naar het effect ervan. Een level 2 gebed kost ook 1 trekbommetje, maar 2 manastenen, en een level 3 gebed eveneens 1 trekbommetje, maar 3 manastenen. Let wel: Als je

trekbommetje niet ontploft, is er iets misgegaan met je gebed en faalt dit. Als je geen knal hoort, dan roep je geen gebedstitel. Wil je dat gebed toch casten, moet je een ander trekbommetje gebruiken. De gebruikte manastenen ben je wel kwijt.



## *Algemene gebeden Level 1*

### **Detecteer vergif**

Type : Algemene gebeden

Effect : Je kan bepalen of een voorwerp, drank of voeding al dan niet vergift bevat.

### **Licht**

Type : Algemene gebeden

Effect : Zorgt voor een zwakke lichtbron die mag aan en af gezet worden.

## *Algemene gebeden Level 2*

### **Bescherming tegen ziektes**

Type : Algemene gebeden

Effect : de priester of priesteres is voor 1 periode immuun aan alle ziektes met een incubatietijd van 1 uur of meer

### **Detecteer bezwering**

Type : Algemene gebeden

Effect : men kan van 1 persoon te weten komen of deze onder invloed is van een bezwering

## ***Algemene gebeden Level 3***

### **Goddelijk antwoord**

Type : Algemene gebeden

Effect: de priester kan zonder wachten (het altaar) één vraag stellen aan zijn god die beantwoord zal worden met ja of nee

### **Magische verwijdering**

Type : Algemene gebeden

Effect : doet 1 effect van een spreuk op een voorwerp teniet, de priester dient hiervoor handoplegging doen op het voorwerp gedurende 1 minuut terwijl hij een mantra preveld

### **Zegening**

Type : Algemene gebeden

Effect : de priester of priesteres zal voor 1 gevecht een wapen kunnen zegenen, die kan zowel zijn eigen wapen als dat van een ander zijn.

## ***Bezweringsgebeden Level 1***

### **Geloofsbijstand**

Type: Bezwingen

Effect: Bij 1 verkoopsactie zal de kostprijs gehalveerd worden door de verkoper

### **Ontdoen van verlamming**

Type: Bezwingen

Effect: de persoon op wie dit gebed gecast wordt, kan zich weer vrij bewegen

## ***Bezweringsgebeden Level 2***

### **Beïnvloed persoon**

Type: Bezwingen

Effect: 1 persoon ziet je als zijn beste vriend gedurende 1 periode

### **Onopmerkzaamheid**

Type: Bezwingen

Effect: De priester onttrekt zich gedurende 20 min. aan de zintuigen van anderen, hij is echter niet onzichtbaar. Men kan dus wel opgemerkt worden door dieven en elven. Gedurende deze 20 min trekt de priester lagere ondoden aan

## ***Bezweringen Level 3***

### **Krachtcirkel**

Type: Bezwingingen

Effect: gedurende 1 gevecht in een straal van 2 meter rond de priester mag iedere bondgenoot inclusief degene die het gebed uitspreekt 1 x Cancel roepen tegen een vijandig gebed of spreuk.

### **Verhinder leugen**

Type: Bezwingingen

Effect: 10 min, 1 persoon dient de waarheid te vertellen.

### **Vind voorwerp**

Type: Bezwingingen

Effect: 1 persoon, de priester kan bepalen of een gekend voorwerp (voor de priester) zich al dan niet op het lichaam van de persoon bevindt.

## ***Genezingsgebeden Level 1***

### **Kleine Heling**

Type: genezingsgebeden

Effect: bij 1 persoon 1 levenspunten genezen op één lichaamsdeel.

### **Zuiver voedsel en drank**

Type: genezingsgebeden

Effect: 1 portie voeding en drank wordt gevrijwaard van ziekten en vergiften

## ***Genezingsgebeden Level 2***

### **Middelgrote Heling**

Type: genezingsgebeden

Effect: bij 1 persoon 2 levenspunten genezen op één lichaamsdeel, of bij 2 personen 1 levenspunt genezen op één lichaamsdeel.

### **Helend dutje**

Type: genezingsgebeden

Effect: men geneest mits een dutje van 15 minuten 5 levenspunten. Als je eerder wakker wordt genees je niet, en krijg je 1 punt schade op een locatie naar keuze.

## **Genezing van kleine ziektes**

Type: genezingsgebeden

Effect: geneest alle kleine ziektes bij 1 persoon met een incubatietijd van 4 uur.

## ***Genezingsgebeden Level 3***

### **Exorcisme**

Type: genezingsgebeden

Effect: 1 bezeten persoon, het wezen zal het lichaam verlaten.

### **Genezing van grote ziekten**

Type: genezingsgebeden

Effect: geneest alle ziektes bij 1 persoon met een incubatietijd van 1 uur of meer.

### **Grote Heling**

Type: genezingsgebeden

Effect: bij 2 personen 2 levenspunten genezen op één lichaamsdeel, of bij 4 personen 1 levenspunt genezen op één lichaamsdeel.

### **Neutraliseer vergif**

Type: genezingsgebeden

Effect: 1 persoon die dient aangeraakt te worden, alle giften op de persoon worden geneutraliseerd.

## ***Gevechtsgebeden Level 1***

### **Ring van het gebed**

Type: gevechtsgebeden

Effect: 3 priesters nodig van hetzelfde geloof, gedurende 1 gevecht ontstaat er een ondoordringbare barrière rond de 3 priesters die hen beschermt tegen fysieke aanvallen. Enkel spreuken doen schade. De priesters kunnen echter niet bewegen, niet vechten, en geen spreuken gebruiken op derden, uitgezonderd de priesters die deel uitmaken van de ring.

### **IJzeren handen**

Type: gevechtsgebeden

Effect: op de priester zelf, door aanraking doet de priester 1 x in het gevecht de Strike special

## ***Gevechtsgebeden Level 2***

### **Spirituele werpsteen**

Type: gevechtsgebeden

Effect: maximaal 2 stenen (projectielen). Gedurende 1 periode worden de stenen (projectielen) beschouwd als gezegend en doen 1 punt schade

### **Wapen van vuur**

Type: gevechtsgebeden

Effect: gedurende 1 gevecht zal de priester 1 x Pierce kunnen roepen.

## ***Gevechtsgebeden Level 3***

### **Bliksem aanroep**

Type: gevechtsgebeden

Effect: 1 persoon binnen de 2 meter krijgt 2 schade Strike op zich

### **Gezegend krachtveld**

Type: gevechtsgebeden

Effect: krachtveld van 30 seconden, alle "special" effecten van wapens komen door maar de schade wordt genegeerd. Enkel op de priester zelf

### **Vuurdood**

Type: gevechtsgebeden

Effect: 1 persoon binnen de 4 meter krijgt een Strike op zich en alle niet metalen (enkel maliën en plaat niet!) rusting is verloren en kan niet meer gemaakt worden

## ***Natuurgebeden Level 1***

### **De kracht van het hout**

Type: natuurgebeden

Effect: op de priester zelf, gedurende 1 gevecht wordt zijn wapen beschouwd als zijnde gezegend

### **Verlichtend pad**

Type: natuurgebeden

Effect: 1 periode, 1 persoon aanduiden door aanraking, deze persoon kan gedurende 1 periode woudlopen niveau 1.

## ***Natuurgebeden Level 2***

### **Boomtransformatie**

Type: natuurgebeden

Effect: de priester verandert in een boom met de daarbij horende eigenschappen. Hij kan wel alles horen en zien.

### **Schorshuid**

Type: natuurgebeden

Effect: de priester zal voor 1 gevecht niet geraakt kunnen worden door botte wapens. In deze vorm kan de priester echter niet lopen, hij kan enkel slenteren.

## ***Natuurgebeden Level 3***

### **Klauw der aarde**

Type: natuurgebeden

Effect: binnen de 3 meter, 1 persoon. Deze kan zijn benen niet meer bewegen gedurende 10 sec en hij krijgt 1 punt schade op beide benen.

### **Roestende hand**

Type: natuurgebeden

Effect: in 1 gevecht kan de priester met een wapen of door aanraking 1 x Break roepen.

### **Windhoos**

Type: natuurgebeden

Effect: max. 5 personen 10 passen achteruit doen stappen

## ***Necromantiegebeden Level 1***

### **Gelaat van de dode**

Type: necromantiegebeden

Effect: gedurende 1 periode, één persoon de priester aanraakt, ziet eruit als een dode en verspreid kleine ziekten met een incubatietijd van 4 uur .

### **Spreek met ondoden**

Type: necromantiegebeden

Effect: De priester kan 15 min. normaal communiceren met 1 ondode. Deze communicatie gebeurt in de schemerwereld en is enkel voor de priester hoorbaar.

## ***Necromantiegebeden Level 2***

### **Standvastige doden**

Type: necromantiegebeden

Effect: 1 periode, 2 ondoden kunnen niet meer gekeerd worden

### **Masker des doods**

Type: necromantiegebeden

Effect: de priester valt schijndood neer, je hart klopt niet meer en je voelt hard aan, iedereen denkt dat je dood bent, je kan echter wel alles zien en horen maar op geen enkele manier kan je communiceren. Dit gebed duurt tot de priester het beëindigd.

## ***Necromantiegebeden Level 3***

### **Controleer lagere ondode**

Type: necromantiegebeden

Effect: de priester kan 1 lagere ondode simpele bevelen geven gedurende 15 min. de uitvoering is afhankelijk van wat de ondode er nog van begrijpt

### **Golf van pijn**

Type: necromantiegebeden

Effect: 1 persoon binnen de 2 meter, krijgt 2 punt schade op een genoemd ledemaat

### **Wonden van de ziel**

Type: necromantiegebeden

Effect: je doet 2 punten schade bij een persoon binnen de 5 meter en je geneest 1 opgelopen wonde bij jezelf

# Index

<i>Inhoudstafel</i>	2
<i>Algemene bepalingen</i>	3
Inleiding	3
Aansprakelijkheid	3
Actierollenspel	3
Definities	3
Ter plaatse op de locatie	5
<i>Het vechten op Ring of Doom</i>	9
Algemeen	9
De gevecht-“Specials”	10
Gewond en dood	12
<i>Personage Aanmaken</i>	13
<i>Uitrusting</i>	14
Wapens	14
Wapenrustingen	15
Schilden	16
Prijzen	17
<i>Rassen</i>	18
<i>Klassen</i>	20
<i>Vaardigheden</i>	21
Algemene Vaardigheden	22
Dievenvaardigheden	22
Priestervaardigheden	25
Krijgervaardigheden	28
Magiërvaardigheden	30
<i>Magische spreuken</i>	32
Hoe Spreuken Verwerven?	32
Algemene tover Level 1	32
Algemene tover Level 2	33
Algemene tover Level 3	34
Beschermdende tover Level 1	35
Beschermdende tover Level 2	35
Beschermdende tover Level 3	36
Bezweringen Level 1	37

<b>Bezwingen Level 2</b>	<b>38</b>
<b>Bezwingen Level 3</b>	<b>39</b>
<b>Destructieve magie Level 1</b>	<b>40</b>
<b>Destructieve magie Level 2</b>	<b>40</b>
<b>Destructieve magie Level 3</b>	<b>41</b>
<b>Necromantie Level 1</b>	<b>42</b>
<b>Necromantie Level 2</b>	<b>43</b>
<b>Necromantie Level 3</b>	<b>44</b>
<b><i>De gebeden</i></b>	<b>46</b>
<b>Algemene gebeden Level 1</b>	<b>46</b>
<b>Algemene gebeden Level 2</b>	<b>46</b>
<b>Algemene gebeden Level 3</b>	<b>47</b>
<b>Bezweringsgebeden Level 1</b>	<b>47</b>
<b>Bezweringsgebeden Level 2</b>	<b>47</b>
<b>Bezweringsgebeden Level 3</b>	<b>48</b>
<b>Genezingsgebeden Level 1</b>	<b>48</b>
<b>Genezingsgebeden Level 2</b>	<b>48</b>
<b>Genezingsgebeden Level 3</b>	<b>49</b>
<b>Gevechtsgebeden Level 1</b>	<b>49</b>
<b>Gevechtsgebeden Level 2</b>	<b>50</b>
<b>Gevechtsgebeden Level 3</b>	<b>50</b>
<b>Natuurgebeden Level 1</b>	<b>50</b>
<b>Natuurgebeden Level 2</b>	<b>51</b>
<b>Natuurgebeden Level 3</b>	<b>51</b>
<b>Necromantiegebeden Level 1</b>	<b>51</b>
<b>Necromantiegebeden Level 2</b>	<b>52</b>
<b>Necromantiegebeden Level 3</b>	<b>52</b>
<b><i>Index</i></b>	<b>53</b>